



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS
ESCOLA DE TEATRO/ESCOLA DE DANÇA

YARASARRATH ALVIM PIRES DO CARMO LYRA

PROTOCOLO LUNAR:
PROCESSOS CRIATIVOS PARA A CENA DO TEATRO DE
ANIMAÇÃO NA PERSPECTIVA DE QUEM CONSTRÓI E ANIMA

Salvador
2014

YARASARRATH ALVIM PIRES DO CARMO LYRA

**PROTOCOLO LUNAR:
PROCESSOS CRIATIVOS PARA A CENA DO TEATRO DE
ANIMAÇÃO NA PERSPECTIVA DE QUEM CONSTRÓI E ANIMA**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia como requisito parcial para obtenção do Grau de Mestre em Artes Cênicas.

Orientação: Profa. Dra. Sonia Lucia Rangel.

Salvador
2014

Escola de Teatro - UFBA

L992 Lyra, Yarasarrath A. P. do C.
Protocolo lunar: processos criativos para a cena do teatro de animação na perspectiva de quem constrói e anima / Yarasarrath A. P. do C. Lyra.- Salvador, 2014.

158 f.: il.

Orientadora: Profa. Dra. Sonia Lucia Rangel

Dissertação (mestrado), Universidade Federal da Bahia, Escola de Teatro / Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, 2014.

1. Criação (literária, artística, etc.). 2. Imaginário. 3. Teatro de Animação 4. Personagem-boneco I. Título II. Rangel, Sonia Lucia. III. Universidade Federal da Bahia IV. Escola de Teatro

CDD 792
CDU 792.9

YARASARRATH ALVIM PIRES DO CARMO LYRA

“PROTOCOLO LUNAR: PROCESSOS CRIATIVOS PARA A CENA DO TEATRO
DE ANIMAÇÃO NA PERSPECTIVA DE QUEM CONSTRÓI E ANIMA”

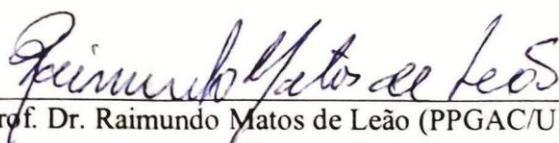
Dissertação apresentada como requisito para obtenção do grau de Mestre em Artes
Cênicas, Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia

Aprovada em 28 de março de 2014.

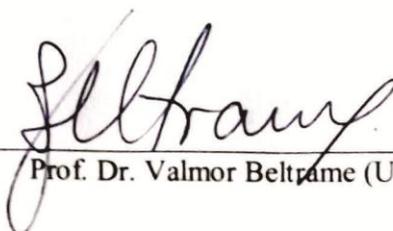
Banca Examinadora:



Prof.ª. Dr.ª. Sonia Lúcia Rangel (Orientadora)



Prof. Dr. Raimundo Matos de Leão (PPGAC/UFBA)



Prof. Dr. Valmor Beltrame (UDESC)

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora Profa. Sonia Rangel, pois foi o desejo de continuar trabalhando ao seu lado que me fez enfrentar os desafios desta pesquisa. Agradeço-lhe pela sua generosidade, delicadeza e atenção; devo-lhe inspirações, conselhos e boas oportunidades;

À minha mãe Valquiria Lyra e ao meu irmão Paulo Lyra, pois sempre me incentivaram a estudar;

Ao meu querido Manuel Vitor Gonçalves, pelo carinho, paciência e cuidado nos momentos cruciais deste trabalho;

Ao Prof. Dr. Valmor Beltrame e ao Prof. Dr. Raimundo Matos de Leão, por suas significativas contribuições e por participarem da banca de qualificação e defesa;

Aos artistas colaboradores e colegas de arte, Gil Teixeira, Anibal Pacha e Marcelo Lafontana, por também tornarem possível essa trajetória de comunhão.

À CAPES que, através de seu Programa de Bolsas, financiou esta pesquisa;

Aos meus eternos e fiéis amigos Claudio dos Anjos, Friedrich Dargel, Gabriela Sanddyego, Geovane Mascarenhas, Gilberto Barros, Gilmário de Souza, Isis Fraga, Jailton Nascimento, Moisés Victório e Olívia Correa;

Ao Grupo *Os Imaginários* e ao *Núcleo de Plástica e Cena* que possibilitaram a realização deste projeto;

Aos professores, funcionários e colaboradores da Escola de Teatro e do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, em especial, ao Sr. Epifânio (*in memoriam*).

mantra

Quando ela era muito pequena e o mundo doía difícil
Inventou sem saber um exercício de proteção
Que à noite repetia como brincadeira-mantra
Deitada no chão do quintal:
“Olhava-se” de uma estrela
A menor que com nitidez sua vista alcançasse
E então

Dessa estrela ela se via do tamanho de uma formiga
A sua dor de desentendimento do mundo ficava assim tão pequena
Que desaparecia
Quando exagerava na lente ela mesma desaparecia

Ficava mudo mundo vazio instantâneo infinito

Era bom e difícil: um único botão produzia foco reduzia ampli-ficava
Na repetição de novo se recapturava: gente menina formiga
Depois dessa brincadeira-mantra era mais fácil dormir

Na sua lógica dava para inverter de lugar até enquanto ela visse a estrela

A estrela também a veria

Lembra ser este um dos seus treinamentos mais antigos para poesia.

Sonia Rangel, 2009

Poema de abertura do espetáculo *Protocolo Lunar*.

LYRA, Yarasarrath A. P. do C. *Protocolo Lunar: processos criativos para a cena do teatro de animação na perspectiva de quem constrói e anima*. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) Universidade Federal da Bahia. Escola de Teatro. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Salvador, 2014.

RESUMO

Esta pesquisa se refere a um estudo prático-teórico, na linha de Poéticas e Processos de Encenação em Artes Cênicas e foi conduzida pelo desejo da pesquisadora de ampliar os conhecimentos de sua formação como artista e professora de teatro. Trata-se da produção de um contexto poético-reflexivo, no qual se cruzam três grandes campos: Processos Criativos, Imaginário e Teatro de Animação. Teve como objeto disparador a prática da atriz que construiu e animou seu próprio personagem-boneco no espetáculo *Protocolo Lunar*. Neste considerou-se as interfaces do Teatro de Animação como encenação contemporânea com estratégias metodológicas colaborativas. No referido contexto, foram compreendidos, interpretados e tornados visíveis Princípios e Procedimentos criativos de concepção, construção e atuação do personagem-boneco para cena a partir do ponto de vista de quem constrói e anima. Trata-se de metodologia adequada a processos de criação artística, que opera com a Abordagem Compreensiva apresentada por Sonia Rangel, a qual, entre outros autores, se apoia na Teoria da Formatividade de Luigi Pareyson. Igualmente, foram considerados os pensamentos de outros autores para fundamentar a pesquisa, tais como Ana Maria Amaral, Valmor Beltrame, Henryk Jurkowski, Gaston Bachelard, Cecília Almeida Salles, Ítalo Calvino, Klauss Vianna, Marco Souza. A pesquisa de campo foi desenvolvida a partir de Laboratórios Criativos com o Grupo *Os Imaginários*, além de incluir o diálogo com três outros artistas, Gil Teixeira, de Salvador, Bahia; Anibal Pacha, de Belém do Pará e Marcelo Lafontana, de Vila do Conde, Portugal, por meio de entrevistas. Eles foram selecionados pelo critério de também partilharem prática cênica semelhante. A perspectiva, além de registrar a memória de processos criativos em Teatro de Animação, é poder articular com outras pesquisas realizadas, colaborar com a discussão, o aprofundamento, os desdobramentos e a ampliação das reflexões que já existem neste campo.

Palavras-chave: Teatro de Animação. Processos Criativos. Imaginário. Personagem-boneco. Ator que constrói e anima.

LYRA, Yarasarrath A. P. do C. *Lunar Protocol: creative scene for animation theater in perspective of who builds and animates processes*. Dissertation (Master of Performing Arts) Universidade Federal da Bahia. Escola de Teatro. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Salvador, 2014.

ABSTRACT

This research refers to a practical-theoretical study, in the Poetics and Processes Staging Performing Arts in line and was driven by the desire of the researcher to broaden the knowledge of his training as an artist and teacher of theater. It is the production of a poetic-reflexive context in which intersect three major fields: Creative Processes, Imaginary and Animation Theater. Object was to trigger the practice of the actress who has built his own character and animated puppet-show in Lunar Protocol. This was considered the interfaces of the Animation Theater as contemporary staging with collaborative methodological strategies. In that context, were understood, interpreted and made visible Principles and Procedures of creative design, construction and performance character-puppet to the scene from the point of view of who builds and animates. It is suitable for artistic creation processes, which operates the Comprehensive Approach by Sonia Rangel, which, among others, rests on the theory formativeness Luigi Pareyson methodology. Also, we considered the thoughts of other authors to support research, such as Ana Maria Amaral, Valmor Beltrame, Henryk Jurkowski, Gaston Bachelard, Cecilia Almeida Salles, Italo Calvino, Klauss Vianna, Marco Souza. The field research was developed from Creative Labs with *Imaginary Group* and includes dialogue with three other artists, Gil Teixeira, Salvador, Bahia; Anibal Pacha, of Belém do Pará and Marcelo Lafontana, Vila do Conde, Portugal, through interviews. They were selected by the criterion also share similar stagecraft. The prospect, and to record the memory of creative processes in Animation Theater is able to articulate with other surveys conducted, supporting the discussion, deepening, the unfolding and expansion of reflections that already exist in this field.

Keywords: Animation Theater. Creative Processes. Imaginary. Character-puppet. Actor who builds and animates.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Dona Domingas sobre a bola Lua ainda com roupas de ensaio	13
Figura 2: Senhora Veredê na moldura sobre a Lua bola	23
Figura 3: Cenário de <i>Protocolo Lunar</i>	24
Figura 4: Oito personagens-bonecos	26
Figura 5: Capitão sobre o barco	27
Figura 6: Seu Quintas sobre a Lua bola	27
Figura 7: Peixe na flor da água	27
Figura 8: Momento final do espetáculo, despedidas entre irmãos	27
Figura 9: Surdo desce da Lua bola pendurada	28
Figura 10: Menina Gisele recebe o presente de Pérola, a Sereia	28
Figuras 11 a 16: Pesquisa com luz e sombra	33
Figura 17: Esboço e criação dos objetos cênicos	34
Figura 18: Livro Volume I mostrado no plano das cenas projetadas	35
Figura 19: Livro Volume I no plano das atrizes	35
Figura 20: Livro Volume II mostrado no plano das cenas projetadas	35
Figura 21: Livro Volume II objeto no plano das atrizes	35
Figura 22: Esboço dos bonecos Senhora Veredê e da Menina Gisele	36
Figura 23: Senhora Veredê repousando sobre a Lua bola	40
Figuras 24 a 27: Cabeça da Senhora Veredê em construção	41
Figuras 28 e 29: Tronco da Senhora Veredê em construção	42
Figuras 30 e 31: Pernas e braços	42
Figura 32: Estrutura dos pés	43
Figura 33: Pés e mãos	43
Figura 34: Todas as partes da Senhora Veredê	43
Figuras 35 e 36: Pérola, a Sereia, em construção e finalizada	44
Figuras 37 e 38: Voador, o Peixe, em construção e finalizado	44
Figura 39: Esboço do barco	50
Figura 40: Maquete do barco	50

Figura 41: Barco sem acabamento	50
Figura 42: Barco finalizado	50
Figura 43: Personagem Walter, Jeff Dunham	52
Figura 44: Pierrô, Philippe Genty	52
Figuras 45 e 46: Senhora Veredê acena para Seu Quintas	54
Figura 47: Planos concomitantes, atrizes, bonecos e cenas projetadas	56
Figura 48: Encontro da Menina Gisele, Peixe Voador e Pérola a Sereia	56
Figura 49: Seu Quintas sobre a Lua bola	59
Figura 50: Gil Teixeira	61
Figura 51: Esboço do boneco Pinóquio	63
Figura 52: Programa do espetáculo <i>Pinóquio</i>	63
Figura 53: Anibal Pacha	65
Figuras 54 a 57: Espetáculo <i>Sirênios</i> no Casarão do Boneco	68-69
Figuras 58 e 59: Circulação <i>Sirênios</i> de Bubuia no Rio Amazonas	69
Figura 60: Versão para teatro de rua apresentado dentro do Teatro da Paz	69
Figuras 61 e 62: Bonecos do espetáculo <i>Sirênios</i> em construção.	71
Figura 63: Marcelo Lafontana	73
Figura 64: Espetáculo <i>Anfitrião</i>	74
Figura 65: Espetáculo <i>Convidado de Pedra</i>	74
Figuras 66 e 67: Espetáculo <i>Payassu – o Verbo do Pai Grande</i>	75
Figuras 68 e 69: Detalhe de manipulação em <i>Prometeu</i>	75
Figura 70: Menina Gisele sobre a bola Lua	85
Figura 71: Marionetes de Ravi e V. Gopal	87
Figura 72: A Rainha das bruxas, wayang sombra	87
Figura 73: <i>Brighella</i> da Itália	87
Figura 74: <i>Pulchinella</i> de Nápoles	87
Figura 75: <i>Punch</i> , o bebê e <i>Judy</i>	88
Figura 76: Mamulengos	88
Figura 77: Teatro nacional de Bunraku, Japão	100
Figura 78: Surdo na escada sobre a Lua bola	103
Figura 79: Capitão Veredê sobre a Terra bola	112

LISTA DE SIGLAS

ESAP	Escola Superior Artística do Porto
ESEC	Escola Superior de Educação de Coimbra (Instituto Politécnico de Coimbra)
ESMAE	Escola Superior de Música e Artes do Espectáculo (Instituto Politécnico do Porto)
GIPE-CIT	Grupo Interdisciplinar de Pesquisa e Extensão em Contemporaneidade, Imaginário e Teatralidade
LFA	Lafontana Formas Animadas
MUST	Mostra Universitária Salvador de Teatro
SESC	Serviço Social do Comércio
UFBA	Universidade Federal da Bahia
UFPA	Universidade Federal do Pará

1 INTRODUÇÃO



Figura 1: Dona Domingas sobre a bola Lua ainda com roupas de ensaio.
Foto de divulgação: Isabel Gouvêa.

Há, nos mais graves acontecimentos, muitos pormenores que se perdem, outros que a imaginação inventa para suprir os perdidos, e nem por isso a história morre.

(Machado de Assis, 2011).

O empenho por cumprir este estudo surge da vontade de ampliar os conhecimentos, qualificar e aperfeiçoar minha formação como professora e artista de teatro. Motivada por esse interesse particular, este trabalho teve como objeto disparador a minha prática enquanto atriz que construiu e animou seu próprio boneco no espetáculo *Protocolo Lunar*. Para dar continuidade a este estudo, foram compreendidos e interpretados os processos criativos do referido espetáculo, que operou com estratégias colaborativas e com o Teatro de Animação. Desse foco inicial, muitos temas e questões se abriram, por isso inclui como parte da pesquisa de campo o diálogo com três artistas, via entrevistas, sobre seus processos criativos: Gil Teixeira, de Salvador-Bahia; Anibal Pacha, de Belém-Pará, e Marcelo Lafontana, de Vila do Conde, Portugal; os quais foram convidados pelo critério de também se dedicarem à confecção e animação do personagem¹-boneco, campo de onde surge a principal questão que orientou as etapas deste estudo: como ocorrem os processos criativos do ator que constrói e anima seu boneco para cena? Logo, ao me confrontar com esta questão norteadora, muitas outras surgiram durante o percurso. Posso citar alguns aspectos imersos no problema desencadeador que me ajudaram a estruturar o pensamento desta dissertação, tais como: as etapas indispensáveis para ter-se um personagem-boneco criado; quando se inicia a “vida” do personagem-boneco; os processos de atuação do ator que anima com a presença visível na cena, situando na história do teatro a presença do boneco, levando-se em consideração sua tradição e a pós-modernidade.

¹ Neste trabalho, o conceito de personagem é tomado a partir de uma definição que o entenda como elemento de comunicação teatral. Assim, reconheço desde personagens altamente esquemáticos até os mais complexos do ponto de vista psicológico e histórico.

Duas questões antecederam à própria escrita deste trabalho e logo no início precisei verificá-las. A primeira, qual seria a maneira mais adequada para nomear o artista do Teatro de Animação que anima um objeto. A segunda, como compreender as recorrentes questões de tradição, de modernidade e de pós-modernidade implicadas no campo do Teatro de Animação. A fim de explicitar esse processo de elaboração, essas perguntas foram trazidas para esta parte introdutória. Passo a tratar da primeira questão.

Percebo que a expressão Teatro de Animação acolhe e refere-se a um grande número de práticas e percepções artísticas. Este campo fértil em possibilidades expressivas pode agrupar diversas modalidades como teatro de sombras, teatro de máscaras, teatro de bonecos, teatro de objetos, incluindo os trabalhos que animam água, terra, som, luz, pintura e tudo o que possa abarcar a criação e a imaginação artística. Assim, dado o foco da pesquisa, o campo aqui selecionado foi animação de bonecos, concebendo que o boneco é um artefato confeccionado para a cena.

As inúmeras pesquisas e alguns programas de espetáculos sobre o Teatro de Animação qualificam e nomeiam o artista que sugere a imaginação de vida ao boneco, como: marionetista, bonequeiro, brincante, ator-animador, ator-manipulador, ator-bonequeiro, porém estas proposições, como afirma Felisberto Costa (2008, p. 14 e 15),

[...] não dão conta do fenômeno do ator que se expressa com um objeto dado que, a atuação não reside apenas na animação ou manipulação de um boneco, mas no exercício cênico intermediado ou co-participado com um objeto. Este não constitui um fim em si, mas uma “ponte” – um espaço entre – o atuante e o espectador.

Ainda, diante dessa lista de termos, pontuo que o binômio mais usado pelos praticantes é ator-animador. Conforme o dicionário Aurélio, animar significa “dar alma ou energia vital a. Dar vivacidade a. Dar movimento, dinamismo, a. Adquirir vida, animação, movimento.” (FERREIRA, 2009, p. 123). Nota-se que o termo se refere à concessão de vida e ao movimento de algo, o que estaria, *a priori*, ainda que numa leitura simplificada, de acordo com a proposição do Teatro de Animação. No entanto, penso que esse termo apresenta um senão, pois uma vez quando

pronunciado, ator-animador, para pessoas não envolvidas com as nomenclaturas dessa arte, ou, até mesmo, quando na conversa não existe nenhuma referência sobre essa modalidade teatral, observo que ocorre um entendimento distorcido do termo. Na maioria das vezes, a primeira interpretação é de um ator que faz animação de festas em geral, a outra relação é com animador de programa de tevê.

No que tange ao trabalho do ator, configura-se pelo processo de criação do personagem a partir do seu próprio corpo, determinado por um laço ativo entre o texto/roteiro, as indicações do encenador/diretor/criador (por vezes o próprio ator) relativas à atuação e a sensibilidade do espectador. No Teatro de Animação, o diálogo do ator com essa tríade permanece, agregando mais um elemento – o boneco. Este artefato utilizado como mediador, solicita do ator, além dos próprios atributos concernentes ao seu exercício, o desempenho de características específicas, já que o processo de criação do personagem ocorre em função da dança, do enlace entre o corpo do ator com o objeto, identificando a imagem do personagem no boneco e em alguns casos também no ator.

Neste estudo, não tenho a intenção de me aprofundar em explicações detalhadas sobre cada termo usado para nomear a figura do artista que atua com boneco, pois essa discussão já foi abordada por outros pesquisadores². Igualmente, não busco criar uma nova nomenclatura para esse artista, apenas desejo utilizar, como parte desta pesquisa, outra possibilidade de expressão que se aproxime da arte de interpretar em situações cênicas, sem perder de vista a característica específica do intérprete como força motriz do objeto. Assim, adoto para este estudo a expressão **ator que anima**, compreendendo que se trata do intérprete de teatro com a particularidade de promover em cena, junto ao espectador, a impressão de vida imaginada ao inanimado.

Quanto à segunda questão citada, apenas sinalizo que as interfaces vistas no tempo acerca do fenômeno artístico Teatro de Animação serão examinadas e abordadas ponderando os aspectos de tradição, modernidade e pós-modernidade, apoiados nas discussões apresentadas por Teixeira Coelho (2001) e Marcos Souza (2006). Logo, as

² Pesquisadores como: Ana Maria Amaral (2004), Felisberto S. Costa (2008), Marek Waszkiel (2009) e Mário Piragibe (2011).

contínuas metamorfoses do pensamento moderno e a urgência de uma alusão permanente à palavra tradição permitem que modernidade e tradição sejam compreendidas como duas faces de uma mesma moeda, por instaurar conjuntamente uma ligação opoente e, ao mesmo tempo, valer-se de suas posições do que “foi” e do que “é”. Considerando por tradição tudo aquilo que se fundamenta em oposição ao que se mostra como modernidade, na mesma linha de raciocínio, modernidade se define em oposição ao que permanece como tradicional.

Desta forma, conforme Souza (2006), a distinção entre tradição e modernidade não é um resultado intrínseco da natureza, “ela não existiu sempre como um dado natural” (p. 16), trata-se de um produto direto da elaboração e alteração histórica, na qual tradição está associada e contextualizada como algo sólido na repetição da memória e do passado, enquanto o moderno como um líquido em movimento – a diferença, a subjetividade, a singularidade, a autonomia, o futuro, ou seja, o que “sempre foi” e o que “há de vir”.

A modernidade superou sua fase histórica, que estava reservada a ocupar o lugar da tradição e conquista, gradualmente, a sua potência de experiência e também a sua potência tradicional. Em uma apreciação minuciosa do conjunto de atos do pensamento moderno, tanto a vivência tradicional como a moderna passaram a ser vistas como modalidades diferentes da experiência que existe simultaneamente no tempo e no espaço (SOUZA, 2006). Apesar desse aspecto de coexistência ser um traço da modernidade, segundo Coelho (2001, p. 27), “uma visão de mundo não supera outra: convive com ela”, só na pós-modernidade é que essa marca de convivência simultânea começa a ser praticada.

Assim, quando falamos de teatro de boneco “tradicional” no ocidente, ficam implícitas duas ideias: uma referente ao antigo, algo que se faz desde sempre, que tem a ver com antiguidade, trazendo consigo um valor positivo, e a outra, a associação ao popular. Ao falar de teatro de bonecos tradicional, consideram-se, sobretudo, os bonecos do século XIX e frequentemente a coleção de melodrama imitado do teatro de atores, que

estava muito em uso naquele momento. Já a palavra “moderno” – *modernus* – vem do latim como também a palavra “tradição” *traditio*, e implica em uma ideia de tempos atuais ou mais próximos ao nosso, recente. (McCORMICK, 2002).

Sendo assim, ao pensar no trajeto do boneco como prática de caráter multidisciplinar, nota-se que seu percurso foi longo, como afirma Henryk Jurkowski (2000), e serviu a diversas formas como circo, espetáculo de variedades, ópera e balés. Considerado, em muitas situações, como uma prática de baixo prestígio e admitido socialmente como divertimento mais popular do que elitista, o boneco foi direcionado gradativamente às crianças, recebendo o rótulo de teatro para crianças. Isso não lhe impossibilitou de ascender, na idade moderna, à luz do interesse de artistas. Vale ressaltar que o teatro de bonecos, apenas no final do século XIX e início do século XX, tornou-se mais artístico que popular. Nas palavras de Jurkowski (2000, p. 10):

No final do século XIX, o boneco entra em moda pelo teatro de Maurice Maeterlinck, os delírios burlescos de Alfred Jarry e as experiências teatrais de Paul Fort e Lugné-Poe. A “super-marionete” de Craig, as diversas experiências dos futuristas, dadaístas ou surrealistas elevam sua imagem ao patamar de gênero artístico. Esta homenagem não se deve somente à imaginação poética de Maeterlinck, nem à idéia excêntrica de Craig ou à provocação das vanguardas, mas a razões mais profundas. A nova percepção da realidade, a redefinição da arte, assim como o subjetivismo filosófico, – que confere ao sujeito um papel maior nos processos cognitivos e sublinha sua importância capital no ato de criação – são essenciais para quem quer compreender as metamorfoses do boneco.

Para Jurkowski, depois do movimento inicial de mudanças à procura de um ator antinaturalista, conduzido por Adolphe Appia (1862-1928), Gordon Craig (1873-1966), Antonin Artaud (1896-1948) e Bertold Brecht (1898-1956), um novo movimento, nos anos 1950, influenciado por Julian Beck (1925-1985), Judith Malina (1926), Jerzy Grotowski (1933-1999) e outros, deu-se acesso ao caminho da subjetividade na representação teatral. Um acesso intensificado pela arte moderna e que se completa, atualmente, com a arte na pós-modernidade.

Portanto, considerando essas fontes de referência, passei a adotar, então, a expressão **ator que anima** no decorrer de todo o texto e também **Teatro de Animação**, como referência a uma forma multidisciplinar da pós-modernidade. Aos capítulos foram incorporadas algumas imagens de trabalhos artísticos, de Laboratórios Criativos do espetáculo *Protocolo Lunar* e dos entrevistados, com o objetivo de mostrar evidências, pistas dos documentos de processo, além de dispor informações visuais ao leitor, contribuindo para uma leitura mais dilatada.

Para a realização desta dissertação, fiz uso de uma metodologia adequada a processo criativo, na Abordagem Compreensiva apresentada por Sonia Rangel (2006), a qual, entre outros autores, se apoia na Teoria da Formatividade de Luigi Pareyson (1993). Nessa abordagem, o pesquisador se preocupa com a compreensão da trajetória criativa, na qual o sujeito, imerso no processo de sua obra, coloca-se em contato com as mudanças ou variações da sua criação. Nas palavras de Rangel (2006, p. 311),

[...] significa colocar-se dentro, em processo, em contacto, sem um pré-modelo a ser comprovado, sem um pré-conceito, numa atitude de reconhecer o que emerge ou se configura como fluxos do pensamento encarnado nas ações, princípios da criação, ou seja, compreender, na medida do possível, a invenção e a recepção para o artista da sua própria obra; e, no campo das ideias, compreender como o próprio pensamento opera com suas recorrências e originalidades.

A partir do entendimento dessa abordagem, evidencio que a minha participação em *Protocolo Lunar* instaurou e ampliou a problemática desta pesquisa e, ao confrontar meu próprio trabalho com o processo criativo dos outros três artistas, seguindo a pergunta norteadora, fui estimulada a sondar outros campos. Neste diálogo, compreendi aspectos da minha prática que se aproximam ou se afastam dos mesmos. Dessa forma, após o trabalho realizado em *Protocolo Lunar*, a conclusão das entrevistas, o contato com as disciplinas do mestrado e diante das provocações da orientadora, surgiram outros questionamentos acerca do contexto do Teatro de Animação, sobre o lugar ocupado na cena pelo ator que anima e a respeito da imaginação de vida do boneco. Por isso, esta pesquisa foi ordenada

pelas questões que emergiram na prática, convocando a teoria para melhor compreender e interpretar campos e cruzamentos com os protocolos criativos.

Dessa forma, para espelhar o processo de construção do modo de pensar prático-teórico, a dissertação está composta de três partes incluindo esta **Introdução**. Na segunda parte, **Protocolos criativos de um espetáculo lunar**, são interpretados documentos de artista, aproximando-se dos pensamentos da *crítica genética* de Cecília Salles (2011), nos quais aparecem os processos de concepção, construção e atuação em *Protocolo Lunar*, espetáculo do qual participei como atriz que constrói e anima seu próprio boneco. Aqui, tornou-se visível, do ponto de vista da interpretação cênica, a ideia de que o personagem-boneco começa a ser criado no momento em que o boneco é construído.

Na terceira parte, **Possíveis cruzamentos entre experiências**, teço considerações a partir das entrevistas, que se encontram completas no Apêndice A, por meio das quais convido os três artistas do Teatro de Animação já citados (Gil Teixeira, Anibal Pacha e Marcelo Lafontana) a compartilharem suas experiências de concepção, construção e atuação. Neste lugar, faço intersecções, identificando *princípios* e *procedimentos* recorrentes entre a minha prática e a desses três atores. A perspectiva é poder articular este estudo com as outras pesquisas realizadas, colaborando com a discussão, o aprofundamento, os desdobramentos e a ampliação das reflexões que já existem neste campo.

Na quarta parte, **O Boneco: uma vida imaginada**, examino os conceitos acerca do boneco e exponho argumentos relativos à impressão de vida imaginada do mesmo, elaboradas por Steve Tills (2011)³. Para expandir essa discussão, além deste autor, trago as ideias desenvolvidas e defendidas por Gaston Bachelard, a partir da *fenomenologia da imaginação*, na *Poética do Espaço* (2008). Nesse

³ Título original *Towards an aesthetics of the puppet: puppetry as a theatrical art*. New York: Greenwood Press, 1992. Este livro foi totalmente traduzido por Mario Ferreira Piragibe (2011) e encontra-se nos anexos de sua tese de doutorado – *Manipulações: entendimentos e uso da presença e da subjetividade do ator em práticas contemporâneas de teatro de animação no Brasil*. Dessa forma, farei referência direta ao autor Steve Tills, usando apenas ano de publicação e número de página da tese de Piragibe (ver em Referências).

sentido, apresento essa ideia de vida imaginada no contexto das transformações ocorridas com o teatro de bonecos no final do século XIX e presentes no século XX, sondando dimensões, limites e abrangências alcançados por esse campo artístico. Para isso, minhas ponderações amparam-se nos estudos de Henryk Jurkowski (2000), que elucida as metamorfoses ocorridas no teatro de bonecos europeu e apresenta os conceitos de homogeneidade e heterogeneidade. De tais concepções de Jurkowski acerca de *homogêneo* e *heterogêneo*, faço aproximações relacionando o primeiro termo ao teatro de bonecos tradicional e o segundo ao Teatro de Animação. Além disso, nesta parte, para subsidiar o desenvolvimento da pesquisa, abordo a manipulação direta, técnica utilizada em *Protocolo Lunar*, e levanto o questionamento se esse modo de animação pode ser considerado uma estética ou poética. Conduzo a discussão a partir dos pensamentos e definições apontadas por Luigi Pareyson, em *Os problemas da estética* (2001).

Compõem ainda este texto dissertativo, Apêndices e Anexos, nos quais encontram-se alguns documentos tais como: entrevistas transcritas e termo de autorização dos três artistas entrevistados, fotos e descrição de objetos cênicos, lista das cenas criadas com a presença dos personagens-bonecos, modelo da ficha de cena, entre outros; com o objetivo de esclarecer conteúdos deste tipo de pesquisa e colaborar, principalmente, com artistas pesquisadores de processos criativos, na instrumentalização acerca de procedimentos e formulação de documentos para a realização de um trabalho criativo e acadêmico.

Esta pesquisa foi realizada dentro do grupo *Os Imaginários*, cuja formação apresenta uma parte estável e institucional, vinculada à Universidade Federal da Bahia (UFBA), da qual participa a Profa. Sonia Rangel. A outra parte se caracteriza pela atuação de alunos e ex-alunos da graduação, da pós-graduação da Escola de Teatro e da Escola de Belas Artes da UFBA e do Núcleo de Plástica e Cena, atividade de extensão. O grupo está ligado ao projeto de pesquisa *Imaginário e Processos de Criação*, que desenvolve projetos artísticos

sob a coordenação e orientação da Profa. Sonia Rangel. *Os Imaginários* surgiu em 2007, a partir do processo criativo, bem-sucedido, realizado no âmbito da graduação de Licenciatura em Teatro (2004 a 2007) no subcomponente Teatro de Formas Animadas. Esse processo artístico em sala de aula gerou o espetáculo *Ciranda de Histórias* em 2007, musical infantojuvenil, que também teve sua dramaturgia (RANGEL, 2009.2) publicada nos cadernos do GIPE-CIT – Grupo Interdisciplinar de Pesquisa e Extensão em Contemporaneidade, Imaginário e Teatralidade, revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas.

Ainda em 2007, o grupo produziu o seu segundo espetáculo, *Fragmentos*, animação com Beckett, o qual ficou em cartaz até 2009, com participações em festivais locais, nacionais e internacionais, sendo premiado pela pesquisa em grupo no 22º Festival Internacional de Teatro Universitário de Blumenau (SC) e como Profissional Revelação e Iluminação, no IV Festival Nacional Ipitanga de Teatro, em Lauro de Freitas (BA).

O terceiro espetáculo *Protocolo Lunar* trata-se de um revir de histórias que encontram a imaginação como principal fonte para a criação. Pelo fato de o espetáculo trabalhar com Teatro de Animação, o senso comum associa, numa primeira vista, que *Protocolo Lunar* é dedicado apenas ao público infantojuvenil, apesar desse aspecto não ter sido o objetivo do grupo. Com base na expectativa da encenadora e depois de algumas apresentações, notamos que a narrativa atingia qualquer idade tanto pela linguagem, a qual não subestima a capacidade de compreensão da criança, quanto pela perspectiva visual e temática, quando o espaço poético se realizava com a combinação sensível de quem “faz” e de quem o “assiste”. Logo, apresento os protocolos criativos de um espetáculo lunar sob o olhar da atriz que constrói e anima seus próprios bonecos.

2 PROTOCOLOS CRIATIVOS DE UM ESPETÁCULO LUNAR

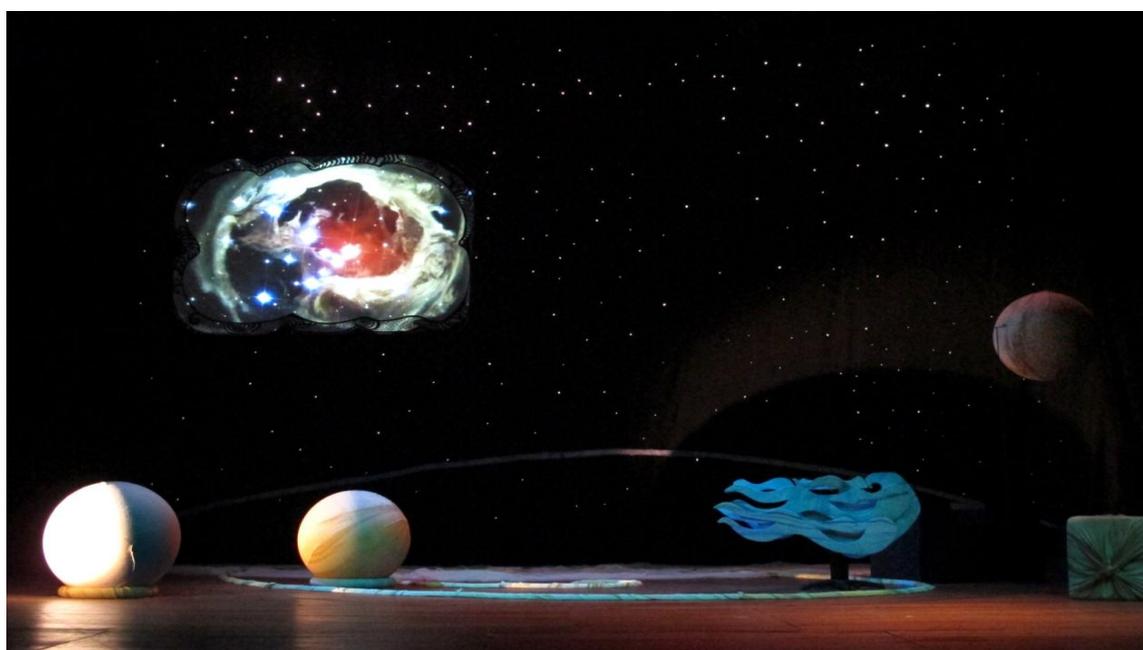


Figura 2: Senhora Veredê na moldura sobre a Lua bola. Imagem utilizada no plano de cena projetada. Foto: Isabel Gouvêa.

A arte é então uma reduplicação da vida, uma espécie de emulação nas surpresas que excitam a nossa consciência e a impedem de cair no sono.

(Gaston Bachelard, 2008).

Protocolo Lunar é o terceiro espetáculo teatral do grupo de pesquisa *Os Imaginários* e, para sua montagem, foi realizada pesquisa prático-teórica no período de dois anos, agosto de 2009 a agosto 2011, na UFBA. Tal ação envolveu três etapas criativas, concepção, construção e encenação. O espetáculo inclui atores, atores que animam bonecos, objetos cênicos, projeção de cenas filmadas, música ao vivo com violão, acordeom e outros instrumentos que compõem a trilha sonora. A cenografia (Fig. 3, p. 24) ganha forma como um “cosmos”, um “quintal do mundo”, e incorpora ao cenário uma moldura que mostra cenas filmadas e editadas projetadas em imagens como se fossem histórias em quadrinhos.



3

Figura 3: Cenário de *Protocolo Lunar*, início do espetáculo, pouco antes das atrizes entrarem em cena. Teatro Martim Gonçalves, Salvador, temporada 2011. Foto de cena: Isabel Gouvêa.

O espetáculo em questão, com dramaturgia, encenação, atuação e cenografia de Sonia Rangel, estreou em 20 de agosto de 2011, no Teatro Martim Gonçalves, Salvador, Bahia. Retornou como espetáculo convidado, em 2012, com apresentações em mostra universitária – MUST (Mostra Universitária Salvador de Teatro) – em Salvador, e festivais – Festival de Teatro para Crianças de Pernambuco e XIX Festival Nordestino de Teatro de Guaramiranga-CE.

Ainda em 2012, a encenação recebeu duas indicações ao Prêmio Braskem de Teatro, como melhor espetáculo infantojuvenil e categoria especial pela iluminação, sendo premiado nesta última modalidade. Também foi contemplado com o Prêmio Funarte de Teatro Miriam Muniz – Circulação com o projeto *Trajeto Criativo Protocolo Lunar*, o qual compreendeu apresentações em quatro cidades, quatro oficinas de Teatro de Formas Animadas e quatro palestras sobre o processo criativo de *Protocolo Lunar*. A circulação ocorreu nas cidades e nos respectivos teatros: Recife-PE, Teatro Luiz Mendonça, no âmbito de um dos festivais supracitados; Belém-PA, Teatro Universitário Cláudio Barradas; Salvador-BA, Teatro Martim Gonçalves; Vitória da Conquista-BA, Centro de Cultura Camillo de Jesus Lima.

Em 2013, o grupo foi convidado a participar do Projeto *Escola Vai ao Teatro*, realização Sales Maia Produções, apresentando *Protocolo Lunar* no Teatro Jorge Amado para o público de crianças de escolas particulares, ONG's e instituições públicas. Assim, alcançamos, com esse espetáculo, o total de cinquenta e quatro apresentações, perfazendo um total de oito mil trezentos e dezesseis espectadores.

A narrativa é revelada por dez personagens, destes, oito são personagens-bonecos (Fig. 4, p. 26) e dois vividos por duas atrizes, menina Lúcia (temporada 2011 – Juliana de Sá; temporadas 2012 e 2013 – Camila Guimarães) e Dona Domingas (Sonia Rangel). Dos oito personagens-bonecos, dois são seres fantásticos Pérola, a Sereia, e Voador, o Peixe, e os outros seis têm forma humana, Capitão Veredê, Senhora Veredê, Surdo, Velho Quintas, Menina Gisele e Dona Domingas. Este último representa um duplo do personagem da atriz.



4

Figura 4: Na parte superior, sentados no barco, da esquerda para direita seguem os personagens: Menina Gisele, Dona Domingas, Velho Quintas, Surdo, Senhora Veredê e Capitão Veredê. Na parte inferior, os personagens Voador, o Peixe, e Pérola, a Sereia. Escola de Teatro-UFBA, Sala 5, 2011. Foto de divulgação: Isabel Gouvêa.

Todos os bonecos são animados com a técnica de manipulação direta de extensores curtos. No que diz respeito a categoria, espaço cênico dos bonecos, utilizamos algumas modalidades como: *balcão* (Fig. 5 e 6, p. 27), anteparo que, segundo Alex Souza (2011), se caracteriza por ser um suporte alto para o personagem-boneco diferente do chão do palco; *aéreo* (Fig. 7, p. 27), uma vez que alguns personagens-bonecos flutuavam pelo espaço da cena (lista das cenas APÊNDICE F); *chão do palco* (Fig. 8, p. 27), momento em que a cena dos personagens-bonecos acontece no próprio palco do teatro; *tablado* (Fig. 9, p. 28), o qual, na definição de Souza, se configura por um suporte “criado para que o animador e não o boneco tivesse uma base distinta do chão do palco” (p. 125). Este anteparo era utilizado pelos atores que animam quando os personagens-bonecos precisavam descer da Lua bola pela escada portátil. Ainda, existiam combinações e mudanças de categoria numa mesma cena, por exemplo: a menina

Gisele sobre a Terra bola (balcão) recebe o presente de Pérola, a Sereia, que vinha até a flor da água (aéreo) (Fig. 10, p. 28). Os personagens Sra. Veredê e Seu Quintas iniciam a cena sobre a Terra e Lua bola (balcão) e no meio da cena começam a dançar no espaço, no Céu (aéreo).



5



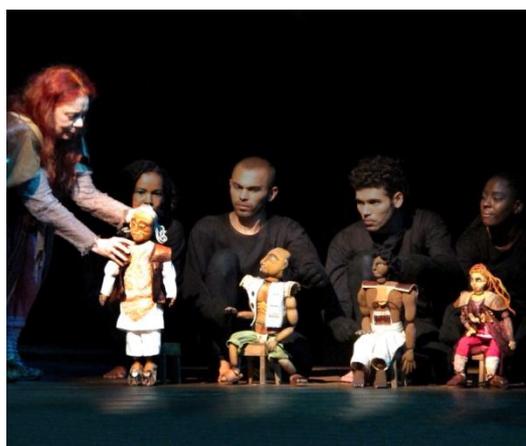
6

Figura 5: Capitão sobre o barco se prepara para pescar.

Figura 6: Seu Quintas sobre a Lua bola admira Sra. Veredê. Teatro Luiz Mendonça, Recife, 2012. Foto: Fábio Pascoal.



7



8

Figura 7: Peixe na flor da água se aproxima do barco.

Figura 8: Momento final do espetáculo, quando Dona Domingas, a atriz, se encontra com seu irmão Seu Quintas, o boneco. Teatro Martim Gonçalves, 2011. Foto de divulgação: Isabel Gouvêa.



9



10

Figura 9: Surdo desce da Lua bola pendurada e Sra. Veredê canta para ele. Teatro Universitário Claudio Barradas, 2012. Acervo do grupo *Os Imaginários*.

Figura 10: Menina Gisele recebe o presente de Pérola, a Sereia. Teatro Martim Gonçalves, 2011. Foto de divulgação: Isabel Gouvêa.

A história ocorre em três planos paralelos e simultâneos, o plano das atrizes, o plano dos bonecos e o plano das cenas projetadas, que se realizam, se cruzam e se complementam no tempo-espaço da cena. A fábula se inicia com o reencontro da menina Lúcia e Dona Domingas. A menina em sua inquietude de criança quer entender o que é poesia, a velha por sua vez não responde diretamente, mas tece ao longo da história caminhos que a ajudam a compreender. Nesse encontro, Dona Domingas traz uma novidade em sua bagagem, duas malas-biblioteca com livros inusitados. Entre eles, a senhora mostra o livro pergaminho *Protocolo Lunar*, que contém a história da origem da Lua e das peripécias dos amores desencontrados entre a Senhora Veredê, o Surdo e o Velho Quintas. Esses desencontros ocorreram no tempo em que a Lua ficava muito perto da Terra, ao alcance de uma escada portátil.

Protocolo Lunar, antes de ter esse nome, era apenas uma pequena constelação de desejos de quatro alunas iniciantes na pesquisa (além de mim, Juliana de Sá, Jeane de Jesus e Rita Rocha) e de uma professora artista-pesquisadora (Sonia Rangel). Alunas que ainda não sabiam o que pesquisar, contudo queriam ir além dos limites da sala de aula da graduação e uma professora que sabia orientar e coordenar os desejos de cada uma. Foi assim que se iniciaram os devaneios protocolares, os quais deram origem a um espetáculo lunar.

2.1 CONCEPÇÃO

*De madeira esculpida e fios de seda esticados, este velho
homem é feito,/ De pele envelhecida, qual uma galinha, e
cabelos como os de uma garça, ele é como se fosse um
homem verdadeiro;/ Em um momento, a manipulação
termina, ele se queda imóvel em repouso;
Qual vida humana em meio ao mundo dos sonhos.*

(Xuan-zong, um imperador Chinês do século XVIII).

O Teatro de Animação é um jogo complexo, que se articula com a presença visível ou invisível do ator em cena. A modalidade do fazer artístico em questão suscita a fantasia, favorece o encontro onírico e a poesia das imagens como seu espaço de construção teatral, sendo possível a projeção de personagens criados a partir de objetos animados por atores, aos quais são emprestados imaginação, voz, emoções e alma. A pesquisa deste universo onírico e poético enquanto produtor de conhecimento aproxima-se da visão de Gaston Bachelard (2008), quando afirma na *Poética do Espaço*:

[...] a vida da imagem está toda em sua fulgurância, no fato de que a imagem é uma superação de todos os dados da sensibilidade. A imagem é [...] um produto direto da imaginação, [...] a imaginação aparece como uma potência maior da natureza humana. (BACHELARD, 2008, p. 16-18).

Corroborando com esse pensamento Sonia Rangel (2009.1, p. 96), para quem “a imagem é material direto para o poeta: artista visual ou cênico”. Rangel debruça-se em Bachelard para compreender que o conceito de imagem ultrapassa o entendimento de imagem-reprodução ou a imagem como ilustração e considera de modo indiscutível a imagem como produtora de conhecimento. Sendo assim, destaca-se que o processo criativo de *Protocolo Lunar* enveredou pelos caminhos imaginativos, que ora partiam do texto para chegar à imagem visiva e ora saíam da imagem visiva para chegar à construção textual (CALVINO, 1999).

O desafio criativo desse gênero contemporâneo pode aproximar-se do universo de Ítalo Calvino (1999), para quem a imaginação é largamente antropomorfa, extensão da existência humana em lugares impossíveis no real. Grande parte da criação literária desse autor nasce de imagens visuais articuladas à reflexão filosófica; sua escrita de inclinação surrealista, fantástica, muitas vezes absurda, plena de comicidade vale-se do discurso por imagens, característico da poesia, da fábula e do mito. Nessa mesma perspectiva, que se afasta do realismo e aproxima-se da poesia e pode fascinar o espectador pela magia, o Teatro de Animação encontra terreno fértil para operar.

Protocolo Lunar, um espetáculo que utiliza estratégias do Teatro de Animação, emergiu de uma chuva de imagens, nascidas do encontro de temas do universo da obra de Ítalo Calvino, em especial o primeiro conto de *Todas as Cosmicômicas*⁴ *A distância da Lua*, também inspirado em poemas de Manoel de Barros (1999), de Sonia Rangel (2009.1), além de enunciados de ciência da obra do físico Marcelo Gleiser (2006). A decisão por pesquisar a partir da temática dos mitos de criação não foi aleatória ou repentina. A escolha por esse tema nasceu do interesse de Jeane de Jesus de dedicar-se, em seu plano de iniciação científica, a narrativas míticas e à contação de histórias e, por sugestão da orientadora, o recorte indicado foi pesquisar mitos de criação. Assim, ocorreu a eleição por essa lista de autores. Decerto que já havia um interesse da orientadora pelo tema da criação, uma vez que sua pesquisa tanto artística quanto teórica se desenvolve neste campo.

Nesse momento, inicia-se uma trajetória de imaginação pelo processo de concepção de *Protocolo Lunar*. Trata-se de uma pesquisa intensa, pela tentativa de organizar dentro do âmbito acadêmico modos que, muitas vezes, não são ordenados. Deve-se ter a clara noção que, na criação artística, as práticas podem até mesmo ocorrer em meio a um caos visível, em que ideias, laboratórios e

⁴ O método dos processos criativos em Calvino (1999) tem muitas vezes origem numa imagem, mas em *Todas as Cosmicômicas* (2007), seu ponto de partida foi um extrato de discurso científico que provocou um jogo imprevisível de imagens.

etapas se urdem. Dessa forma, a intenção não deve ser aqui, soberanamente, de sistematizar a pesquisa deste espetáculo, mas compreender, a partir do olhar contaminado pela minha prática, como sucedeu o movimento criador desta poética.

Para isso, seguirei os rastros deixados por nós em nosso percurso em direção ao espetáculo. Na busca por essas pegadas da criação, numa perspectiva ainda criativa de ir e vir, foram recuperados e colocados em movimento os documentos de processo como: esboços, rascunhos, desenhos, diários de bordo, registros fotográficos, reativando o potencial fértil e imaginativo neles conservado. Vale lembrar que os documentos de processo exercem também outra função “a de registro de experimentação, deixando transparecer a natureza indutiva da criação. Nesse momento de concretização da obra, hipóteses de naturezas diversas são levantadas e vão sendo testadas” (SALLES, 2011, p. 27). Em vários instantes do nosso percurso criativo, esses documentos foram reconvocados e nutriram novamente nossa imaginação.

Ao considerar que o grupo *Os Imaginários* está inserido no âmbito acadêmico, a pesquisa de concepção do espetáculo *Protocolo Lunar* também se caracteriza por um estudo teórico. Este se iniciou com a pesquisa bibliográfica, que contou com análise de textos de livros especializados, artigos científicos e revistas temáticas. Também foram usadas referências não sistemáticas, a partir da internet, leituras de rotina e consultas à biblioteca particular da orientadora e da Escola de Teatro da UFBA. A estratégia metodológica deste estudo foi viabilizada pela promoção do encontro. Num espaço aberto e igual a todos, no qual ideias, experiências e conhecimento são socializados. Assim, desejo e competência foram associados e otimizados nesta partilha de conhecimentos.

Na fase de concepção do espetáculo foram desenvolvidos cinco laboratórios criativos: **Laboratório Criativo de Concepção I**, leitura e repercussão de contos, poesias, enunciados de ciência, imagens e artigos referentes à obra de Calvino. Estas leituras foram fundamentais para que se desenrolassem aos nossos

olhos possibilidades cênicas. Em seguida, ainda debruçadas sobre o conto *A distância da Lua*, fizemos um trabalho de divisão do conto em quadros cênicos e nomeamos cada um de acordo com a situação proposta pelo quadro. Depois, selecionamos do conto imagens, objetos, situações, sentimentos e sensações, ações, personagens, adjetivos e características físicas dos personagens, localidades e adjetivos dos lugares. A partir dessa compreensão e repercussão acerca do universo do conto, que exigiu um longo período de encontros e discussões, surgiam desdobramentos em imagens, ideias, novos personagens, objetos cênicos que contribuíram tanto para a escrita do texto dramático como do texto cênico, o qual foi sendo construído, experimentado, debatido em grupo, em idas e vindas, embora realizado integralmente pela dramaturga e encenadora do grupo.

Após o primeiro laboratório de leitura e repercussão, fizemos o **Laboratório Criativo de Conceção II**, coleta e arquivo de imagens. Recolhemos imagens que pudessem caracterizar os personagens, imagens para o cenário, imagens da Lua, do Sol e de planetas. Assistimos a diversos vídeos de espetáculos de Teatro de Animação e, ainda neste laboratório, lançamos possíveis ideias sobre o espaço cênico. Esse foi o momento de nutrir nossa imaginação com imagens sobre a temática e, nos aproximarmos do universo poético da dramaturga e encenadora.

Depois desse laboratório de coleta, o qual não se encerrou com o início do outro, fizemos o **Laboratório Criativo de Conceção III**, pesquisa com luz e sombra (Fig. 11 a 16, p. 33), utilizando um retroprojetor e materiais de diversas formas, texturas, transparências e fluidez, com a intenção de agregar ao espetáculo mais uma técnica do Teatro de Animação. Esse laboratório fazia parte do plano de iniciação científica de Juliana de Sá, o qual consistia em criar um dispositivo para projeção de sombras. Deste laboratório e da leitura de outro conto de Calvino, *As Aves*, surgiu a ideia do plano das cenas projetadas.



11



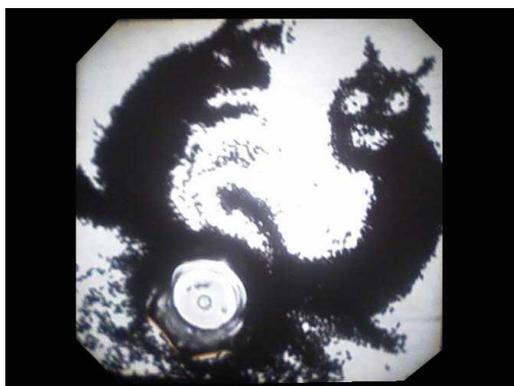
12



13



14



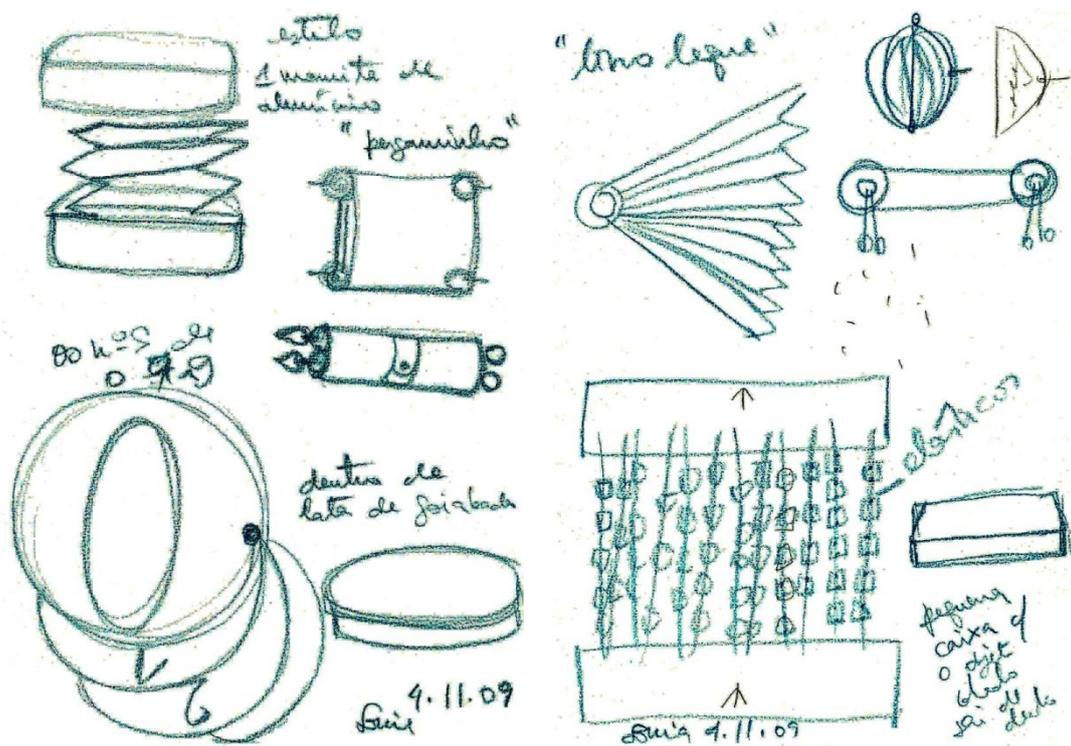
15



16

Figuras 11 a 16: **Laboratório Criativo de Concepção III**, pesquisa com luz e sombra. Escola de Teatro-UFBA, Sala 10, 2009. Acervo do grupo *Os Imaginários*.

Partirmos para o **Laboratório Criativo de Concepção IV**, esboço e criação dos objetos cênicos (Fig. 17, p. 34). Pensamos em forma e estrutura, as desenhamos e propomos uma série de possíveis livros. Destas ideias surgiram sete livros (Tabela 1, p. 34), de diferentes formatos que fazem parte do universo da personagem-atriz Dona Domingas.



17

Figura 17: **Laboratório Criativo de Concepção IV**; esboço e criação dos objetos cênicos. Escola de Teatro-UFBA, Sala 104, 2009. Acervo do grupo *Os Imaginários*.

TÍTULO DOS SETE LIVROS DE <i>PROTOCOLO LUNAR</i>	
Volume I	A Criatura sem o Criador, ou Todas as Lições desde que o mundo é mundo (Fig. 18 e 19, p. 35)
Volume II	Retrato de artista quando coisa (Fig. 20 e 21, p. 35)
Volume III	29 Escritos para o conhecimento do chão através de São Francisco de Assis
Volume IV	Protocolo Lunar
Volume V	Labirinto das palavras invisíveis
Volume VI	Dicionário-Orelha
Volume VII	Livro da Lata, este contém mais três volumes: 1º) Você é um homem, uma mulher ou um abridor de lata? 2º) Para todas as vezes que dissermos adeus. 3º) Saudade

Quadro 1: Título dos sete livros de *Protocolo Lunar*. As imagens dos outros livros se encontram no APÊNDICE B.



18



19

Figura 18: Objeto mostrado no plano das cenas projetadas.

Figura 19: Objeto no plano das atrizes, momento em que Dona Domingas (Sonia Rangel) explica para a menina Lucia (Juliana de Sá) o conteúdo do livro. Imagens do Volume I – A Criatura sem o Criador, ou Todas as Lições desde que o mundo é mundo. Teatro Martim Gonçalves, Salvador, temporada 2011. Fotos de cena: Isabel Gouvêa.



20



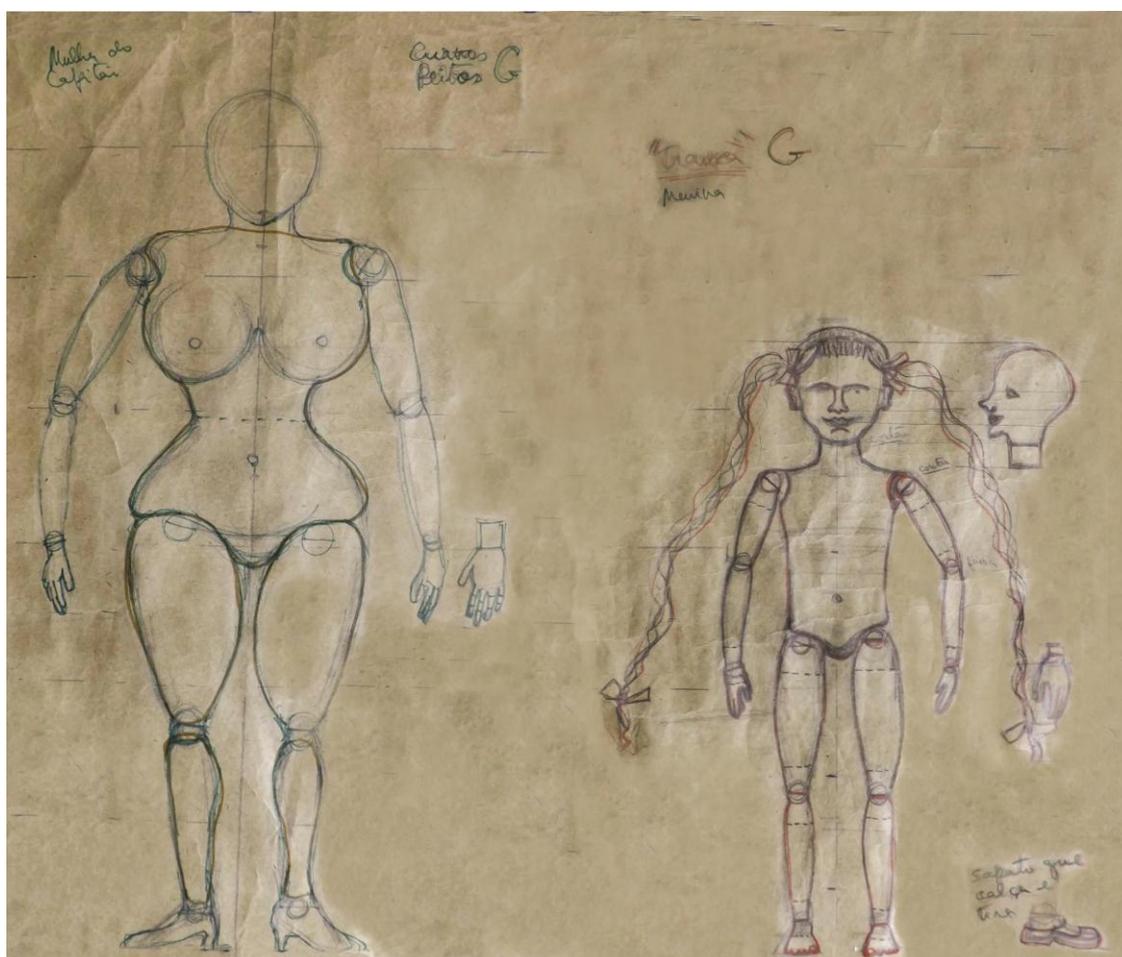
21

Figura 20: Objeto mostrado no plano das cenas projetadas.

Figura 21: Objeto no plano das atrizes, Dona Domingas abre o livro, momento em que a menina Lucia tenta pegá-lo. Imagens do Volume II – Retrato de artista quando coisa. Teatro Martim Gonçalves, Salvador, temporada 2011. Fotos de cena: Isabel Gouvêa.

Por fim, o **Laboratório Criativo de Conceção V**, esboço dos bonecos. Alguns dos laboratórios que o antecederam estão indiretamente ligados ao recorte da pesquisa, construção e animação de bonecos e contribuíram por tornar claro o universo poético da encenadora. Nesse laboratório, reunimos as informações coletadas no primeiro e segundo laboratório, definimos a técnica a ser utilizada – manipulação direta –, o tamanho máximo e mínimo dos bonecos, as

características físicas de cada personagem e, de posse destes elementos, realizamos o mapa corporal dos bonecos (Fig. 22, p. 36).



22

Figura 22: **Laboratório Criativo de Concepção V**; esboço dos bonecos (Senhora Veredê e da Menina Gisele). Este foi feito em tamanho real. Ateliê de Sonia Rangel, 2010. Acervo do grupo *Os Imaginários*.

Assim, o percurso de concepção de *Protocolo Lunar* refletiu um processo colaborativo, o qual consistiu no diálogo entre atrizes, codiretora e encenadora acerca de aspectos referentes à concepção do espetáculo, considerando desde a criação de cenas até questões sobre relação dos personagens-bonecos, modo de atuação do ator que anima, definições sobre aparência dos bonecos, relação espacial cênica, construção de objetos cênicos, ou mesmo sobre técnica de animação.

2.2 CONSTRUÇÃO

A marionete é velha como o mundo. Renasce de suas próprias cinzas. É então um ser novo que é preciso aprender a conhecer para amá-lo, amando-o para aceitar e perdoar seus defeitos [...]. Ela é uma filha natural da poesia [...] É imortal, embora habitado na terra e tendo sido criada para fazer os homens esquecerem suas preocupações. Diverte as crianças, encanta as pessoas grandes, toca o simples, oferece um prazer delicado ao enfasiado e ao cético. É um jogo dos deuses, posto por eles na terra para nos lembrar a realidade do seu duro ofício e da sua modéstia.

(Jacques Chesnais, 1947).

De forma geral, associa-se o termo bonequeiro ao artista que constrói e anima bonecos. Ana Maria Amaral (2004, p. 22) define como atribuições do bonequeiro “aquele que não só dá vida aos personagens, mas também os concebe, constrói, dirige, quando não é também o dramaturgo, o iluminador, o produtor, numa polivalência de responsabilidades [...]”.

Esse termo é muito usado pelos mestres mamulengeiros, os quais ao longo de uma vida desenvolvem e aprimoram o domínio da técnica de confecção e se intitulam como artesões e brincantes. Seu aprendizado é passado por gerações e talvez por isso esses mestres assumam a singela autoridade para se classificar como brincante e o seu teatro como brinquedo. Entretanto, saber construir bonecos não faz um bonequeiro e não é preciso construir bonecos para fazer teatro de bonecos. Existem artistas que constroem bonecos e não atuam, como também existem artistas que atuam e não os constroem.

No entanto, o que se pretende compreender no âmbito desta pesquisa é justamente o trabalho do artista que constrói e anima bonecos, em uma ação conjunta, o que levanta questões próprias desta combinação. Vale destacar que, apesar existir

poucas pesquisas acerca da discussão do ator que constrói e anima, Alfred Jarry (1980) já defendia a combinação dessas duas práticas na conferência realizada em Bruxelas em 1902. Nas palavras de Jarry (1980, p. 160, nossa tradução),

Só as marionetes, das quais somos donos, soberanos e Criadores (parece-nos essencial que nós mesmos sejamos seus fabricantes), traduzem, passiva e rudimentarmente, íntimas formas de ser da exatidão, nossos pensamentos. Pode se estar na frente, o melhor dito, acima de seu mecanismo de controle, como frente a um teclado de uma máquina de escrever. E as atitudes que se transmitem também não têm limite⁵.

Neste sentido, compreendo que o ator que constrói seu boneco se ocupa por demandas diferentes das do artista que não vai para cena. Suas energias são canalizadas para encontrar nos materiais possibilidades cênicas, seus esforços estão direcionados a retirar do material características plásticas do personagem que lhes interessam cenicamente. Desta forma, a construção do boneco está diretamente ligada à criação do personagem, uma vez que a decisão pelas particularidades físicas fica a cargo do artista que constrói. Para além da fisionomia e caracterização, aspectos como ritmo, movimentação, pulsação podem ser melhor aproveitados quando o ator previamente pensa na estrutura, nos materiais e nas articulações do boneco. Nas palavras de Maria do Carmo Vivacqua (1977, p. 61):

[...] a manipulação está intimamente ligada à construção do personagem. É frequente observarmos em espetáculos movimentos involuntários, indesejáveis, movimentos não atribuídos pelo manipulador, mas que foram agregados ao boneco em sua construção defeituosa. Qualquer gesto deve ser desejado e obtido por um ato de vontade, deixando para o acaso uma margem mínima de atuação [...] Um bom boneco nem sempre é aquele totalmente articulado. O bom boneco é muitas vezes um pedaço de pau rijo, que sabe olhar o público [...]

⁵ Texto original: Sólo las marionetas, de las que se es amo, soberano y Creador (pues nos parece esencial haberlas fabricado uno mismo), traducen, pasiva y rudimentariamente, íntimas formas de ser de la exactitud, nuestros pensamientos. Se puede estar ante, o mejor dicho, encima de su clavijero, como ante el teclado de una máquina de escribir. Y las actitudes que se les transmiten no tienen tampoco límite.

Por isso, quando o ator constrói seu boneco, beneficia-se de um momento anterior, um instante em que ele pode se permitir experimentar alternativas de estrutura, forma, caracterização e dispor de materiais que melhor se ajustem na realização dos movimentos, aperfeiçoando o fazer no próprio andamento da confecção.

Em *Protocolo Lunar*, observamos que a dramaturgia exigia leveza e liberdade de movimentação, por esse motivo a orientadora sugeriu experimentarmos a espuma como matéria-prima na construção dos bonecos humanos e não humanos. Sabemos que a expressividade, a exemplo da leveza, não depende de um material mais leve, e sim da habilidade do ator em expressar essa qualidade por meio do objeto. Contudo, a orientadora sabia que a formação atual do grupo tinha pouca experiência com animação, talvez esse tenha sido o motivo pelo qual se deu a escolha da espuma, que pelo seu pouco peso material facilitaria a sustentação no manuseio. Igualmente, existia a vontade de construir os bonecos com materiais diferentes aos do último espetáculo, *Fragmentos*, no qual os dois bonecos foram construídos com *papier mâché* e articulações de tecido, metal e madeira.

A longa experimentação em grupo e a verificação das qualidades deste material, que deu certo, geraram a confecção dos oito personagens. Nesta fase de construção, foi desenvolvido um grande **Laboratório Criativo de Construção dos Bonecos**, período de março de 2010 a janeiro de 2011, com encontros diários de duas horas.

Os personagens-bonecos humanos e não humanos medem aproximadamente entre 60 e 70 cm, com exceção da Menina Gisele, que mede 40 cm. A estrutura base para todo o corpo foi de papelão de sapateiro. Para espelhar uma sequência de fotos que descrevem os processos e procedimentos de construção, selecionei a Senhora Veredê (Fig. 23, p. 40), personagem-boneco animado e construído em grande parte por mim – cabeça, cabelos, tronco, braços e pernas; pés e mãos foram feitos pelas outras integrantes do grupo. Deve-se destacar que o detalhamento de construção se aplica para todos os personagens.



23

Figura 23: Senhora Veredê repousando sobre a Lua bola. Imagem utilizada no plano de cena projetada e em material publicitário. Escola de Teatro-UFBA, Sala 5, 2011. Foto de divulgação: Isabel Gouvêa.

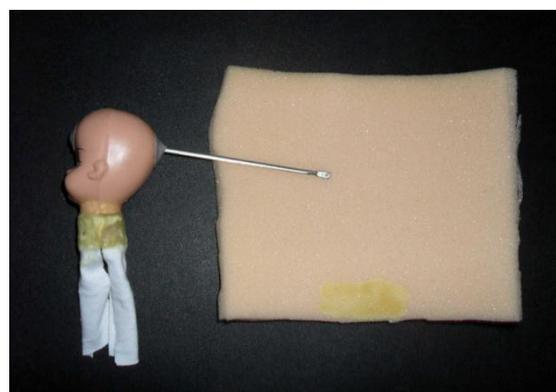
Iniciamos a confecção dos bonecos pela cabeça, segundo esboço (Fig. 22, p. 36). Nesse momento, não tínhamos uma regra pré-estabelecida de como iríamos realizar nosso projeto de construção. Diante da matéria encontramos um “modo de fazer”, o qual, como afirma Luigi Pareyson (1993, p. 59), “trata-se de fazer, sem que o modo de fazer esteja de antemão determinado e imposto, de sorte que bastaria aplicá-lo para fazer bem: é mister encontrá-lo fazendo, e só fazendo se pode chegar a descobri-lo”. Assim, todos os nossos experimentos foram bem-sucedidos, não descartamos nenhuma de nossas tentativas, apenas no decorrer da construção aperfeiçoamos a estrutura de modo que garantisse uma utilização segura em cena e que pudesse prolongar o tempo de vida dos bonecos.

Conseqüentemente, a cabeça recebeu como estrutura interna outra cabeça plástica, de boneca industrial, menor, com um furo no centro e a haste metálica, fixada para o uso do ator que anima (Fig. 24 a 27, p. 41). Revestimos de espuma, moldamos as expressões dos personagens e afinamos, esculpindo com tesoura. Uma vez a contento, costuramos a meia fina para fazer a pele, neste momento algumas partes como nariz, rugas, desenho da orelha e volume das sobrancelhas foram definidos com pontos de costura. Este procedimento foi adotado para todo

o corpo. Para o acabamento dos olhos, boca, unha e outros retoques, aplicamos massa de *papier mâché* e fizemos a maquiagem com tinta acrílica. Os cabelos receberam estrutura de arme revestido de espuma, o que proporcionou a criação de formas e volume; a malha branca costurada viabilizou a mudança de cor dos cabelos além de produzir outra qualidade visual à espuma. Empregamos um pequeno olho móvel de plástico permitindo uma leve movimentação do globo ocular. Esse recurso foi utilizado em todos os bonecos, menos na Senhora Veredê, pois o texto dramático indica que ela tem olhos de diamante, sendo assim colocamos uma pedrinha de *strass* em cada olho.



24



25

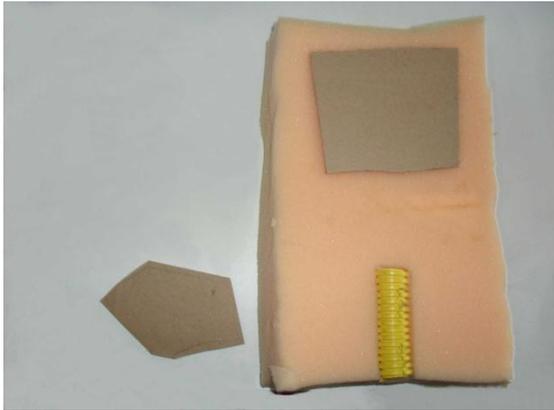


26



27

Figuras 24 a 27: **Laboratório Criativo de Construção dos Bonecos.** Cabeça da Senhora Veredê em construção. Materiais: malha branca para articulação do pescoço – ligação entre cabeça e tronco; papelão de sapateiro ajuda a dar certa resistência nesta articulação; espuma de 2 cm na cor clara, possibilitando mudanças no tom da pele; cabeça de boneca industrial com furo e haste metálica – aproveitamento do metal de guarda-chuva e utilização de cola de sapateiro. Ateliê de Sonia Rangel, 2010 a 2011. Acervo do grupo *Os Imaginários*.

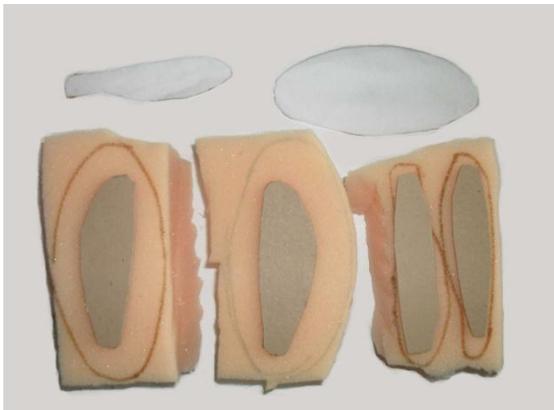


28



29

Figuras 28 e 29: **Laboratório Criativo de Construção dos Bonecos.** Tronco da Senhora Veredê em construção. Materiais: malha branca para articulação de ombro e coxofemoral; espuma de 4 cm dobrada na cor clara. Para os seios e nádegas, dobramos a espuma mais uma vez, visto que queríamos essa personagem mais volumosa; papelão de sapateiro para dar sustentação à espuma e ajudar na fixação da malha; conduíte de plástico localizado na parte inferior do tronco, possibilitando, por meio de um pino no assento, manter o boneco sentado sem o auxílio do ator. O artifício do conduíte também foi utilizado como apoio para movimentação do corpo do personagem-boneco.



30



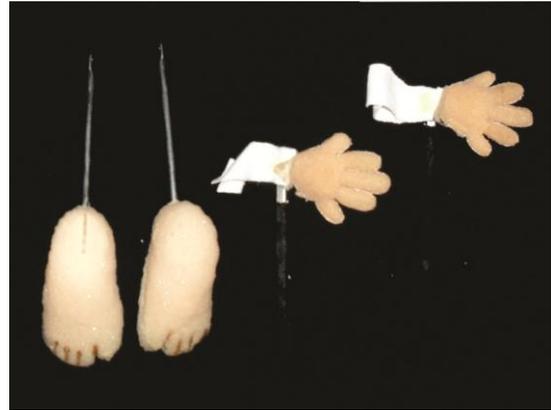
31

Figuras 30 e 31: pernas e braços, estrutura de papelão e malha branca para as articulações. No que se refere às articulações, foram todas feitas de malha branca oportunizando a tintura conforme o tom de pele do boneco.



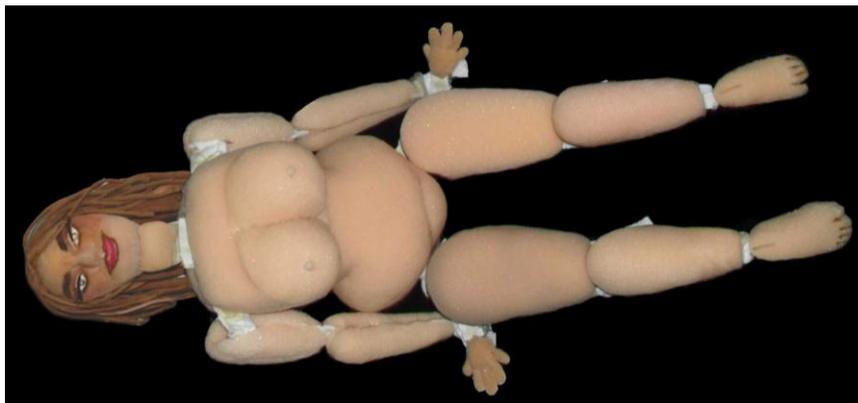
32

Figura 32: estrutura dos pés. Foi feito um corte no peito do pé mais próximo ao tornozelo para poder colocar a malha que faz a articulação entre perna e pé.



33

Figura 33: pés e mãos. Os dedos das mãos receberam arame para sustentar e articular. Ateliê de Sonia Rangel, 2010 a 2011. Acervo do grupo *Os Imaginários*.



34

Figura 34: Todas as partes da Senhora Veredê faltando colar as articulações. Ateliê de Sonia Rangel, 2010 a 2011. Acervo do grupo *Os Imaginários*.

Voador, o peixe, e Pérola, a Sereia, seguiram o mesmo princípio de construção e materiais, a diferença consiste na forma não humana, apesar de essas criaturas terem elementos humanos, o Peixe com braços e a Sereia parte superior do seu corpo (Fig. 35 a 38, p. 44). Contudo, esses dois personagens-bonecos não foram concebidos como os outros personagens humanos. Primeiro, o Peixe nasceu da tentativa de fazer uma cabeça humana, mas para nossa surpresa surgiu da espuma a inesperável forma não humana. Com isso, percebemos que a dramaturgia além de incluir o Peixe poderia incorporar igualmente a personagem da Sereia.



35

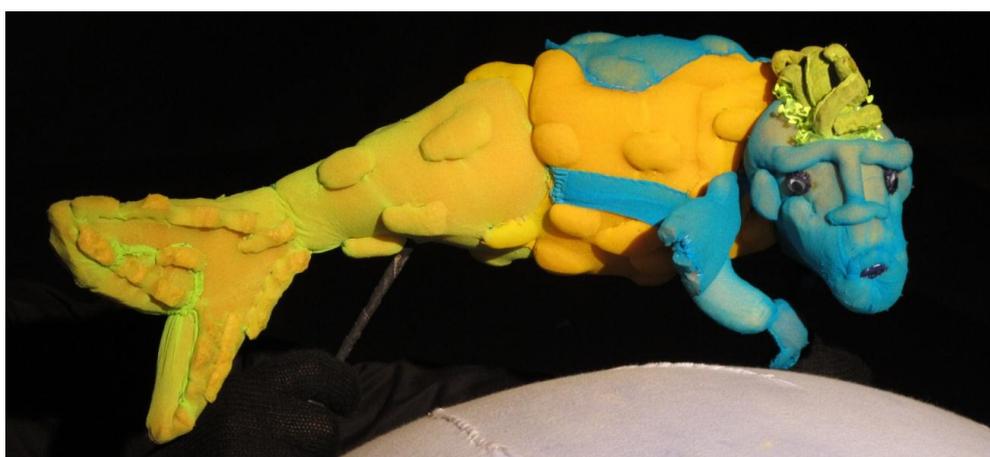


36

Figuras 35 e 36: Pérola, a Sereia, em construção e finalizada.



37



38

Figuras 37 e 38: Voador, o Peixe, em construção e finalizado. Ateliê Sonia Rangel e Escola de Teatro-UFBA, 2010 e 2011. Acervo do grupo *Os Imaginários* e foto de divulgação: Isabel Gouvêa.

A realização do processo de construção dos bonecos contribuiu significativamente no modo como criei o personagem-boneco. Foi no contato com a matéria, esculpindo, costurando, pintando, retocando que encontrei, mesmo que timidamente, sugestões de voz, movimentação e ritmo. Em uma simples brincadeira de interagir com o outro boneco, ainda em construção, às vezes só a cabeça, surgiam situações que depois se tornaram possíveis na cena. E para além desses elementos, descobri na construção, o quanto estava íntima e afeiçoada por aquelas pequenas criaturas. Nos instantes de extravagância, pegava-me conversando com a forma que desabrochava da matéria, a espuma. Esta ganhava espaço na nossa imaginação, uma vida imaginada, pelo menos por mim. Isso me inspirava a todo momento para a cena futura.

2.3 ATUAÇÃO

[...] o devaneio está sob o signo da anima. Quando o devaneio é realmente profundo, o ente que vem sonhar em nós é a nossa anima.

(Gaston Bachelard, 2009).

Precisamos considerar como ideia inicial que o Teatro de Animação, antes de qualquer outro sentido, é teatro. Portanto, as investigações que o alimentam devem ser concebidas e admitidas a partir das práticas e teorias que governam a linguagem teatral, sem perder de vista suas especificidades. Logo, percebe-se que o Teatro de Animação revela que sua particularidade está relacionada como algo próprio de sua forma como: o discurso visual, a plasticidade e o movimento. Por efeito, o objeto ocupa um lugar privilegiado nesta cena e tem como aliado o ator, principal força motriz do seu movimento.

Assim, aqui descrevo meu processo em *Protocolo Lunar* como atriz que anima, lembrando que se trata de um processo colaborativo, no qual a participação do outro completa e enriquece o meu trabalho como intérprete na criação do personagem-boneco. Logo, no momento pós-construção dos bonecos, quando beneficiada previamente pelas experimentações de movimento, ritmo, pulsação, além de afeto e intimidade construída com o boneco, trouxe para a cena uma familiaridade instrumental e sensível que permitiu maior liberdade para descobrir e criar no jogo da contracena. Em *Protocolo Lunar*, antes de iniciarmos efetivamente os ensaios, fizemos três **Laboratórios Criativos para Cena**, os quais tiveram duração de cinco semanas com cinco encontros semanais de quatro horas cada, na Sala 5 da Escola de Teatro da UFBA.

No **Laboratório Criativo para Cena I** – corpo do ator, fizemos um longo trabalho de consciência corporal no qual buscávamos atingir um estado de presença, sensibilização, desbloqueio, conscientização dos movimentos, aumento da percepção e concentração, sem perder o lado “lúdico do movimento” (VIANNA, 1990, p. 126). Os exercícios incluíam um trabalho focado nas articulações e princípios como apoio, peso, equilíbrio e impulso. Concomitantemente, éramos encorajados a descobrir o corpo em movimento conectado ao ambiente, encontrando possíveis deslocamentos e interações com o espaço nas improvisações. A princípio esse procedimento acontecia sem a presença do boneco.

Ainda, nas duas primeiras semanas de laboratórios, a codiretora Rita Rocha em colaboração com a Profa. Sonia Rangel, também participante do laboratório, promoveu uma série de estímulos referentes ao universo temático do espetáculo, convidando cada integrante a voltar-se a si mesmo, a reconhecer o corpo que tem, e tornar o seu corpo *inteligente*, capaz de criar imagens corporais e possibilidades cênicas. Como afirma Klauss Viana (1990, p. 113), o corpo inteligente “é um corpo que consegue adaptar-se aos mais diversos estímulos e necessidades, ao mesmo tempo

que não se prende a nenhuma receita ou fórmula pré-estabelecida, orientando-se pelas mais diferentes emoções e pela percepção consciente dessas sensações.”

A prática de Vianna, tanto em sala de aula como na preparação corporal do ator/dançarino para a cena, revela a conscientização do intérprete pelo seu arcabouço corporal, a particularidade dos seus movimentos e a conexão interna e externa com o ambiente. Nessa combinação, o intérprete torna-se capaz de perceber que conquistou, involuntariamente durante uma vida, limitações criativas para expandir seus movimentos e evidencia suas fragilidades corporais. Para Vianna, a consciência dessas limitações pode favorecer o sucesso criativo pela reinvenção do corpo, despertando suas potencialidades ainda não exploradas.

A abordagem corporal praticada por Vianna dispensa exigências prévias, capacidades especiais e não segue modelos pré-fabricados. Esse autor e preparador corporal parte da individualidade de cada sujeito, encorajando suas próprias inventividades em um processo de autoconhecimento, no qual corpo/mente, pensamento/ação são faces da mesma moeda. A Profa. Sonia Rangel, por ter sido sua aluna, reconhece e compartilha do sucesso dessa abordagem e, junto à codireção do espetáculo, conduziu os laboratórios respeitando esses princípios. Dessa forma, após cada laboratório tínhamos um repertório individual de imagens que eram partilhadas e em seguida registradas. Essas imagens, que nutriam nossa imaginação, posteriormente foram convocadas e experimentadas com os bonecos.

Como exposto anteriormente, no laboratório inicial, atuávamos investigando nosso próprio corpo, procedimento que o ator atravessa independente da modalidade teatral. No entanto, para o ator do Teatro de Animação essa investigação conserva uma especificidade, a de atuar por meio dos objetos. Nesse sentido, os documentos de processo podem preservar também a memória experimental de tal relação.

O Laboratório Criativo para Cena II – personagem-boneco, – se inicia após o treinamento feito com o próprio corpo do ator. A sugestão era que experimentássemos uma trajetória básica de movimentos com o boneco, ou seja, respirar, caminhar, deitar, levantar, parar, transferir peso, dar impulso, mover apenas uma parte do corpo do boneco e manter fixa a outra, verificar diferentes qualidades de ritmo, perceber as possibilidades articulatórias e de movimento oferecidas pelo boneco, em um primeiro momento sozinho e depois na contracena. Neste processo ainda não existia uma preocupação com o excesso gestual, apenas experimentávamos e reconhecíamos as variadas possibilidades ofertadas pelo boneco tanto de contracena como na movimentação individual.

Esse também foi o momento de descobrir as qualidades vocais e sonoras que podiam pertencer aos bonecos. Tínhamos a referência de que eles não teriam voz articulada. Então, precisávamos testar um “idioma” próprio para *Protocolo Lunar*, no qual fosse possível identificar intenção, subtexto e sentimento. A estratégia usada para encontrar uma possível voz das duas personagens que animei, Senhora Veredê e Menina Gisele, foi de identificar na personalidade sugerida na dramaturgia e nas relações com os outros personagens, aspectos que pudessem colaborar para a formação de um conjunto de fonemas, timbre e altura próprios para cada uma. Fizemos uma série de tentativas muito tímidas. No entanto, foi no **Laboratório Criativo para Cena III** – criação de cenas, – que as imagens das cenas começaram a surgir, e, assim, aspectos como intenção, subtexto e sentimento aparecem nas cenas, embora estivéssemos ainda inseguros. Isso tudo ocorreu já na quarta semana de trabalho.

Nesse laboratório, realizamos dez encontros de quatro horas cada e fizemos uma série de experimentações direcionadas pela dramaturgia. Recolhemos do texto todas as aparições dos bonecos, improvisamos várias vezes até conseguirmos firmar uma sequência de ações, mesmo que ainda em estado bruto, sem nenhum tipo de controle e nem refinamento dos movimentos. Ao final de cada dia, fazíamos uma listagem das cenas criadas e registrávamos. Esse laboratório

rendeu o total de 22 fichas de cenas (APÊNDICE C). Nomeamos e estabelecemos os seguintes critérios para registro: nome da cena, espaço, quantidade e nome dos personagens-bonecos, número de atores que animam, ações, conexões com as cenas das atrizes, objetos cênicos e um campo destinado para observações (APÊNDICE D).

Depois desse laboratório, os atores que animam tiveram um mês de “recesso”. Neste período, retornamos ao ateliê para fazer ajustes e reparos nos bonecos e construir os objetos cênicos identificados nas cenas criadas no Laboratório III. Enquanto isso, as duas atrizes (Juliana de Sá e Sonia Rangel) e a codiretora (Rita Rocha) começaram os ensaios da parte inicial do espetáculo, trecho em que os bonecos ainda não estão em cena.

Após esse período, iniciamos o processo de ensaio, cruzando as cenas dos personagens-bonecos e das atrizes. A Profa. Sonia Rangel e Rita Rocha já haviam decidido, no mês anterior, quais das cenas criadas no Laboratório III integrariam o espetáculo, tanto como vídeo (APÊNDICE E), no plano das cenas projetadas, quanto ao vivo (APÊNDICE F). O registro das cenas nas fichas foi um documento de processo importantíssimo para recuperar e aprimorar as cenas criadas anteriormente.

Principiamos os ensaios e a primeira dificuldade encontrada com os personagens-bonecos foi em relação ao espaço. Identificamos imediatamente a necessidade de ensaiarmos com o cenário, “palco”, adequado para os personagens-bonecos. Muitas cenas criadas no laboratório exigiam anteparo para uma série de partituras dos bonecos. Não era possível aprimorar as cenas sem a dimensão espacial correta. Este anteparo, o barco (Fig. 39 a 42, p. 50), já havia sido projetado pela Profa. Sonia Rangel, a partir do estudo no Laboratório Criativo de Conceção II; ele faltava apenas ser construído, o que levou aproximadamente duas semanas de acompanhamento e dedicação na carpintaria e outro tempo no ateliê.



39

Figura 39: Esboço do barco. Sonia Rangel. 2011. Acervo do grupo *Os Imaginários*.



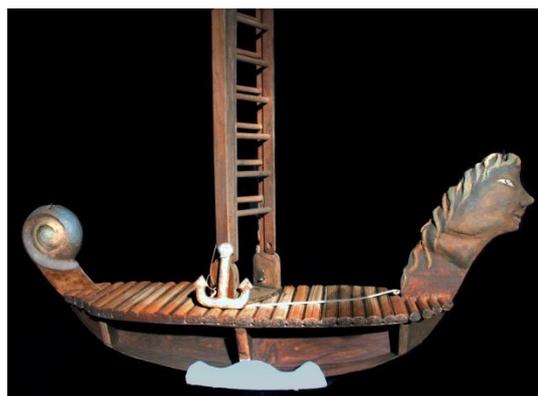
40

Figura 40: Maquete do barco. Wilson Júnior, artista plástico. 2011. Acervo do grupo *Os Imaginários*.



41

Figura 35: Barco, serviço de carpintaria pronto restando apenas papietagem e pintura. Escola de Teatro-UFBA, Sala 104, 2011. Acervo do grupo *Os Imaginários*.



42

Figura 36: Barco finalizado. Escola de Teatro-UFBA, Sala 5, 2011. Foto de divulgação: Isabel Gouvêa.

Durante os ensaios, descobrimos que havia um descompasso de entendimento entre corpo neutro e um corpo expressivo do ator que anima. Como a proposta era manter os atores à vista para o público, então, na concepção da codireção esse corpo deveria apresentar alguma expressividade sem comprometer o foco do personagem-boneco. Não tínhamos a compreensão da medida ideal. Falava-se

de contenção da expressão do ator, movimentos sutis e delicados, foco no boneco, mas, ao mesmo tempo, queria-se um corpo vivo, cênico, presente e visível, não um corpo robotizado, mecânico. Para mim, iniciante no universo das formas animadas, existia uma incompreensão absoluta e até mesmo dúvida como criar esse corpo. Logo, inquieta com as proposições, comecei a me questionar sobre quais eram os possíveis modos de atuação. Como seria esse corpo em cena? Deveria adotar em meu corpo características do personagem-boneco? Que modo de atuação era possível colocar em cena sem tirar o foco do boneco? Questões como essas circulavam por meus pensamentos ainda sem respostas. Para contribuir com a minha pesquisa corporal, fiz um breve levantamento de vídeo de formas animadas (APÊNDICE G), na tentativa de melhor perceber as possibilidades de atuação.

Quando, já no período de ensaios, fizemos o **Laboratório Criativo para Cena** – modo de atuação, depois de muito trabalho e dedicação, encontramos por meio de improvisos modalidades de atuação que pudessem contemplar a proposta poética da encenadora juntamente com a codireção. Trata-se de uma poética que admite a presença visível do ator que anima, não como um desvio do foco do personagem-boneco, mas como uma complementação dos sinais emitidos do personagem-boneco pelo personagem vivido pelo ator. Nesse sentido, a partir deste contexto e diante das pesquisas realizadas com a atuação dos entrevistados, considero ser possível apontar alguns modos de atuação de quem anima.

Na atuação disfarçada, o ator que anima compartilha com o boneco o mesmo espaço cênico visível, empregando um grupo de técnicas e sutilezas, as quais tornam a presença de quem anima mais escondida para o espectador. O ator não apresenta em seu corpo nenhum personagem, apenas coordena os movimentos e a interpretação mediada pelo personagem-boneco. Isto de forma alguma garante que o público não perceba a presença do ator, antes suscita um sentido de interação harmoniosa, institui uma convenção, uma espécie de unidade conjunta.

Já na atuação duplicada, o ator compõe em seu próprio corpo e no boneco o mesmo personagem, criando um duplo. Nesta atuação, ocorre também uma diversificação que suplementa os sinais emitidos pelo personagem vivido pelo ator e o personagem-boneco. É possível que em um espetáculo existam sinais do personagem emitidos pelo ator num determinado momento, agregando a outros sinais emitidos pelo boneco.

Em relação à atuação distinta, o ator que anima interpreta um personagem diferente do encenado com a mediação do boneco. Essa modalidade requer da atuação uma clareza e precisão na composição dos personagens tanto do objeto quanto do ator. Muitas vezes, ocorre com bonecos ventríloquos (Fig. 43, p. 52), pois o personagem-boneco é diferente do personagem-ator. Isto se torna evidente na cena quando os diálogos entre atores e bonecos são estabelecidos pela mudança da voz, de humor, de ritmo e, em alguns casos, também é solicitada a participação da plateia.



43

Figura 43: Personagem Walter, Jeff Dunham.

Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=BWYp4adOV0g>>. Acesso: 03 ago. 2013.



44

Figura 44: Pierrô, Philippe Genty.

Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=SphHaiW7fzg>>. Acesso: 03 ago. 2013.

A respeito da atuação como ator que anima, pode-se afirmar que esse modo de interpretar confere ao ator a sua qualidade de força motriz do boneco, autenticando ao espectador sua condição de sujeito que concede a impressão de

vida do objeto. Nessa particularidade, o ator pode resolver um problema na cena sem a mediação direta do boneco. Igualmente, é possível identificar o contrário, quando o personagem-boneco pode ter uma suposta autonomia como, por exemplo, o pierrô (Fig. 44, p. 52) do artista francês Philippe Genty, cujo boneco percebe a presença do ator que anima e que seus movimentos são manipulados por esse personagem. A dramaturgia segue e o boneco em um movimento de cabeça indica descontentamento com a sua submissão ao personagem-ator. Consciente de seu destino, retira, uma a uma, as cordas que o sustenta, perdendo continuamente os movimentos que sugerem a imaginação de vida. Por fim, o boneco retira o último fio e sua mão tomba sobre o tablado, revelando sua morte.

Assim, nesse laboratório de atuação, buscávamos espelhar em nosso corpo, de forma sutil e hábil, o corpo do personagem-boneco, destacando o modo de atuação duplicada. Este permite ao ator criar um duplo do personagem-boneco em seu próprio corpo. A interpretação do ator que anima articulada aos signos da fala, do movimento e da forma do personagem-boneco poderiam oferecer ao espectador a clareza de estar em frente de um único corpo. A intenção era criar um prolongamento do corpo do boneco no corpo do ator. Por exemplo, quando Senhora Veredê (boneco) sobre a Terra bola olha para o personagem Seu Quintas (boneco), acontece de forma delicada uma troca de olhares entre os personagens vividos pelos atores que animam, complementando a ação dos personagens-bonecos (Fig. 45 e 46, p. 54); outro exemplo é o momento em que a Menina Gisele olha para a direção do peixe quando ele vai embora, instante em que a atriz faz o mesmo movimento de foco do personagem-boneco. A sutileza, a precisão e a prontidão do movimento e do gesto nesse modo de atuação são fundamentais para que não ocorra um duplo foco, desviando e confundindo a atenção do espectador. Esse laboratório foi realizado por todos os atores que animam.



45



46

Figuras 45 e 46: plano dos bonecos, momento que Senhora Veredê acena para Seu Quintas, instantes antes deles dançarem no interstício entre a Terra e a Lua. Teatro Martim Gonçalves, Salvador, temporada 2011. Fotos de cena: Isabel Gouvêa.

O modo de atuação duplicada contribuiu também para tornar mais suaves e fluídas as entradas e saídas de cena dos atores. Havia uma preocupação da codireção no sentido de não deixar que os movimentos dos atores ficassem robotizados, duros, mecânicos, trazendo uma compreensão equivocada do corpo neutralizado. Segundo Beltrame (2008, p. 36), acerca da neutralidade do ator que anima:

Este princípio tem gerado muitas controvérsias, porque é difícil conceber a ideia de presença neutra na cena, uma vez que tudo o que está no palco adquire significado. A “neutralidade” é aqui concebida como predisposição do ator-animador para estar a serviço da forma animada, tornar-se “invisível” em cena, atenuar sua presença para valorizar a do boneco. [...] Trata-se de trabalhar com a noção de consciência de estar em cena, o que exige movimentos comedidos, discretos, elegantes, suficientes para que se remeta o foco das atenções ao boneco presente na cena e não ao seu animador. Quando os gestos do ator-titeriteiro e sua presença são mais eloquentes que a presença do boneco, cria-se um duplo foco que desvaloriza a cena.

O autor mostra um conceito que esclarece a questão da neutralidade, associando este princípio com a percepção da presença cênica. Para o trabalho do ator, quanto maior for o estado de consciência do seu corpo e da relação com o espaço, melhor será o desempenho da presença cênica, estabelecendo uma condição equilibrada com o boneco. Assim, neutralidade não deve ser confundida com não presença cênica. Entendo e compartilho que, conforme Beltrame, a neutralidade é um recurso utilizado pelo ator que anima para canalizar o direcionamento do olhar do espectador nos justos instantes em que se determina o foco da cena, o qual é o personagem-boneco.

Dessa forma, foi possível perceber na poética de *Protocolo Lunar* a plena necessidade desta “noção de consciência de estar em cena”, uma vez que o jogo complexo do movimento entre o ator que anima e o personagem-boneco solicita uma qualidade contínua de expressividade presente em ambos. Essa expressividade requer do ator precisão em apurar a neutralidade, quando escolhe os movimentos oportunos na modalidade de atuação duplicada, de maneira que se torna conveniente subtrair as “sobras” que levariam o espectador a destinar o olhar somente para si.

No modo de atuação duplicada, o ator torna possível que o personagem seja percebido pelo espectador por diversos pontos de vista, ampliando o plano de sentido e percepção, logo que são dilatadas as possibilidades de emitir sinais derivados de constelações imaginativas e criativas. No entanto, essa profusão circunstancial de signos convoca habilidades técnicas na efetivação dos códigos e passagens de foco, demandando precisão na edição da partitura e concisão nos sinais expressos.

Igualmente, existe uma cena em *Protocolo Lunar* cuja exigência é por um modo de atuação disfarçada, na qual o ator com a ajuda da iluminação encontra uma forma do seu corpo ser mascarado. Por exemplo, quando a Menina Gisele, montada sobre o peixe, atravessa de um lado ao outro do palco. A atriz que anima a Menina Gisele se coloca atrás do ator que anima o Peixe e, em movimentos simultâneos, os dois atores aparentam um só corpo (Fig. 47, p. 56),

localizando os personagens-bonecos na altura do rosto do ator. Nesta cena não existe fala no plano dos bonecos. Na outra cena da Menina Gisele, agora sobre a Terra bola, é solicitada pela atriz que anima a mão esquerda, um modo de atuação distinta. Conforme figura 48 (p. 56), a própria atriz que anima contracena com o personagem-boneco, o Peixe Voador, provocando a reação de ciúme no personagem-boneco, Menina Gisele. O modo de atuação distinta requer do ator que anima uma interpretação diferente da mostrada pelo personagem-boneco.



47



48

Figura 47: planos concomitantes, atrizes, bonecos e cenas projetadas. Teatro Martin Gonçalves, Salvador, temporada 2011. Fotos de cena: Isabel Gouvêa.

Figura 48: encontro da Menina Gisele, Peixe Voador e Pérola a Sereia. Centro de Cultura Camillo de Jesus Lima, Vitória da Conquista, temporada 2012. Acervo do grupo *Os Imaginários*.

Também, vale lembrar que a neutralidade/foco do ator que anima está intimamente relacionada à escuta do objeto ao qual se articula o movimento. Como afirma Claire Heggen (2009, p. 55 e 56), trata-se de um:

[...] diálogo incessante, sensível, sensorial, perceptivo (entre objeto e sujeito) que produzirá matéria teatral, alimento dramático para o ator manipulador: desempenho em que o corpo do ator objetivado pelo objeto se põe às ordens do próprio objeto. Informações, pressões, resistências, o corpo é obrigado a transigir. [...] O objeto des-loca o ator, ele o de-porta da sua centralidade, o des-trona, o obriga a ficar ao lado de si mesmo. Ai, nessa fragilização, é que tudo ocorre e que «isso» atua. É

na escuta atenta do objeto pelo ator, pela sua maneira de dar «atenção simples para o simples» através do toque, pelo olhar ou pelo não-olhar, pela relação de duas gravidades, que o espectador orientará os seus olhos para o objeto, prioritariamente ou não.

Nesse sentido, escutar os códigos que o dirigem permite descobrir um jeito próprio do boneco de oferecer dispositivos corporais, “matéria teatral”, para que não haja perdas desnecessárias de energia, conferindo-lhes movimentos mais precisos e econômicos. A ativação do sentido da escuta autoriza o ator a dilatar sua percepção cênica, o obriga a sair da sua região de conforto, fragilizar-se, e encontrar no objeto subsídios para a criação do personagem. Como afirma Amaral diante da disposição do ator em escutar seu objeto: “[...] a capacidade de o ator se expressar através de um boneco é não só relativa às suas características e possibilidades técnicas, mas também à capacidade em observá-lo, respeitá-lo e perceber o ‘nervo vital que vem do seu interior’” (AMARAL, 2004, p. 81).

Assim, de nada vale um boneco bem articulado, bonito e bem construído se o ator não colocar a seu serviço suas habilidades perceptivas, sensoriais, desejando encontrar por meio do contato, do toque, na ação, as possibilidades criativas de seu funcionamento. Nessa relação íntima e sensível de escuta entre ator e objeto, o espectador se permitirá acreditar no acordo ficcional do espetáculo. Nesse contexto, não existe boneco teatral sem ator. O objeto inanimado ganha movimento, porque o ator é a sua principal força motriz. Conforme Marcos Souza (2005, p. 37), “[...] torna-se fundamental chamar atenção para o aspecto animado do Teatro de Animação, ou seja, para o corpo humano que é o que instaura, recebe e troca possibilidades de relação e de significação com o objeto manipulado”. O boneco se move, porque o ator deseja, e é na resposta do boneco a esse mover que o ator se depara com outras informações, capacidades de composição, as quais emergem na potência transformadora do ator, um movimento de ir e vir, estabelecendo uma permanente relação de troca entre ator e objeto, “[...] é nas modulações da relação entre objeto e sujeito que se constituem ao mesmo tempo a ligação e o fundo de uma textura [...]”

(HEGGEN, 2009, p. 56) e ainda como defende Claire Heggen “é do relacionamento sensível, constantemente reativado e renovado pela materialidade do objeto, que nasce uma narração portadora de sentido e que se dirige aos nossos sentidos” (IDEM, ibidem). Igualmente, reforço que o boneco ainda em construção já desperta no ator que constrói e anima tais potencialidades de ligação, relação sensível e troca, pois, no justo momento de encontro com a matéria-prima, são deflagradas as contingências criativas, permitindo a esse artista um maior contato para a criação do personagem-boneco. Essas evidências foram verificadas e tornaram-se mais fortes ao interpretar os processos criativos dos outros três artistas entrevistados nesta pesquisa.

3 POSSÍVEIS CRUZAMENTOS ENTRE EXPERIÊNCIAS

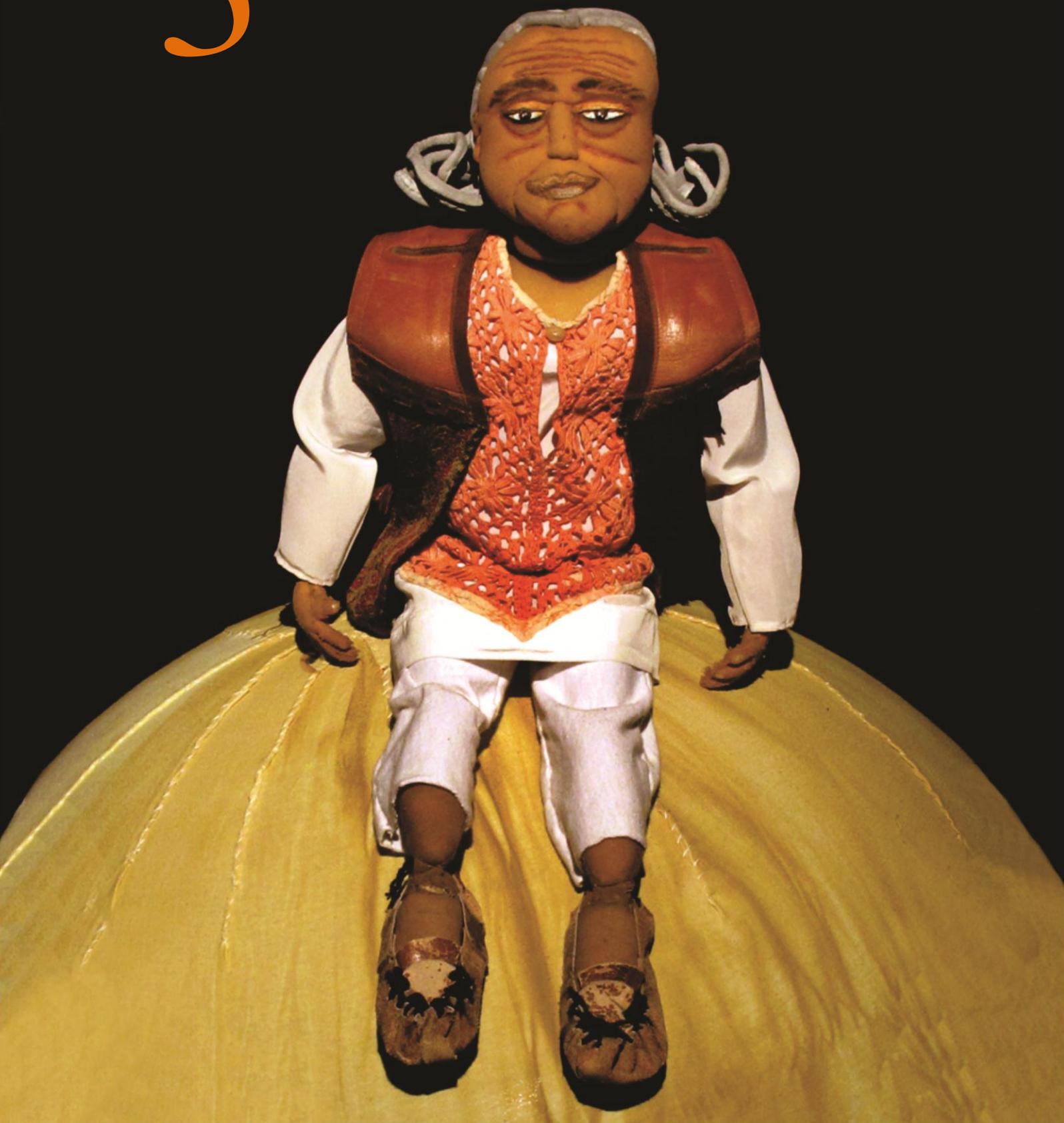


Figura 49: Seu Quintas sobre a Lua bola. Foto de divulgação: Isabel Gouvêa.

Quando era criança eu deveria pular o muro do vizinho para catar goiaba. Mas não havia vizinho. Em vez de peraltagem eu fazia solidão. Brincava de fingir que pedra era lagarto. Que lata era navio. Que sabugo era um serzinho mal resolvido e igual a um filhote de gafanhoto. Cresci brincando no chão, entre formigas. De uma infância livre e sem comparamentos. Eu tinha mais comunhão com as coisas que comparação.

(Manoel de Barros, 2010).

Nesta terceira parte, serão compreendidos e interpretados os trabalhos de três artistas Gil Teixeira – Salvador-Bahia, Anibal Pacha – Belém-Pará, e Marcelo Lafontana – Vila do Conde-Portugal, os quais conservam pontos em comum: construção e animação do próprio objeto e presença visível em cena. Nesse sentido, no que diz respeito à criação do personagem-boneco, tenho como objetivo perceber e pontuar as possíveis recorrências do processo criativo do artista que constrói e anima seu próprio objeto em um espetáculo. Logo, considero que essas particularidades criativas dos artistas colaboradores da pesquisa e a sua presença visível em cena levantam questões inerentes a essas práticas.

Dessa forma, para a interpretação dessas recorrências, foram selecionados das entrevistas os espetáculos *Pinóquio* (Gil Teixeira/BA), *Sirênios* (Anibal Pacha/PA) e *Cordel - histórias de uma escrita falante* (Marcelo Lafontana/PT). Os três se aproximam por serem espetáculos com animação de bonecos, do tipo antropomorfo, de manipulação direta, com atores que constroem e animam seu próprio objeto e se mostram visíveis ao público. No entanto, esses criadores apresentam resultados poéticos diferentes entre si e, em virtude do recorte da pesquisa, atentei-me com maior evidência ao trabalho do ator que constrói e anima. Para isso, inicio uma trajetória de comunhão com esses colaboradores e colegas de arte.

3.1 UMA EXPERIÊNCIA LOCAL COM GIL TEIXEIRA

Era uma vez um pedaço de madeira. Não era uma madeira cara ou especial, nada disso, era apenas um pedaço comum de madeira. [...] – Pensei em fazer uma bela marionete de madeira. Ela deve ser maravilhosa, capaz de dançar, lutar esgrima e dar cambalhotas.

(Carlo Collodi, 2012).

Gil Teixeira, nascido em Juazeiro da Bahia, teve seu primeiro contato com as artes por meio da dança, depois pelo teatro e, por fim, através do circo. Sua atuação em Juazeiro e Petrolina permitiu que se aproximasse de mestres populares do teatro de bonecos. Iniciou sua carreira no Serviço Social do Comércio (SESC) como aluno em 1980; em seguida, passa a ser técnico dessa instituição social e já há quase 20 anos de atuação, responde como professor de Teatro de Animação. Em 1995, conclui sua graduação em Interpretação Teatral pela Escola de Teatro da UFBA.

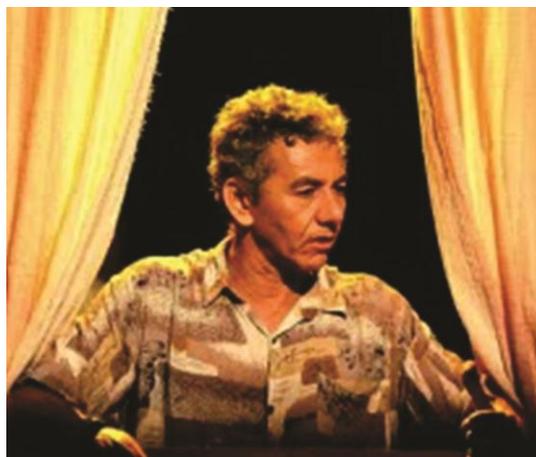


Figura 50: Gil Teixeira. Foto do acervo do artista.

Para ele – professor, diretor, ator e ator-animador que constrói bonecos, construir bonecos é uma consequência de quem trabalha com essa modalidade teatral. Assim, compreende que bonequeiro é o ator que trabalha com teatro de bonecos, considerado também um carpinteiro da cena. Em seu trajeto, construiu bonecos de diversos tipos como: de luva, manipulação direta, vara, bastão e bonecos de fio, apesar de nunca ter animado este último.

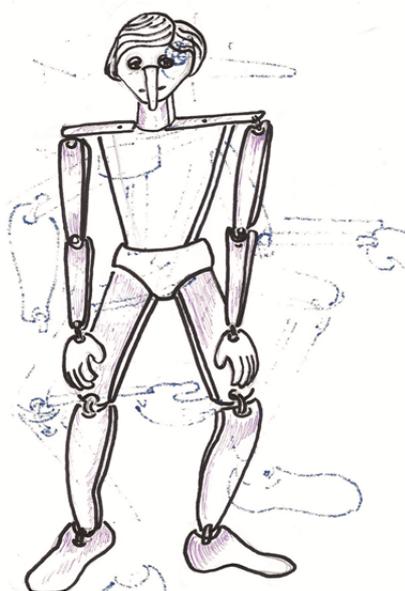
Gil Teixeira admite que o tipo de técnica de animação influencia na construção do personagem-boneco, uma vez que cada uma exige pontos de apoio próprios, proporcionando finalizações diferenciadas. Observo as evidências dessa afirmação em *Protocolo Lunar*, por exemplo, quando a manipulação direta permite uma conexão direta do ator com as articulações, com os membros e com a própria cabeça do objeto. Enquanto a marionete, boneco de fios, exige um controle mais apurado e delicado dos movimentos, à medida que os comandos são acionados através de fios, determinados por uma distância entre o ator e o boneco, ou seja, o limite físico do controle e descontrole é muito tênue, literalmente o objeto fica por um fio, melhor, por fios.

Do ponto de vista desse artista, a criação do personagem-boneco solicita dos atores que animam envolvimento com a montagem do espetáculo. Isto significa conhecer a proposta, as ideias e suas partes constituintes. Entender os meandros do texto, investigando os personagens que serão interpretados, as situações entre eles, as relações de tempo e espaço, numa experiência que atravessa o corpo do ator e só depois desse conhecimento incorporado, pode-se passar para a etapa dos exercícios de animação com o boneco em um procedimento de parceria, cumplicidade e troca entre objeto e ator. Nas palavras de Gil Teixeira,

Preciso que os atores estejam muito bem envolvidos na proposta, na ideia. Façam pesquisa de texto, a pesquisa desses personagens antes de pegar no boneco pra fazer trabalho de manipulação. Ele faça esse trabalho primeiro consigo e depois dele adquirir esse conhecimento teórico, psicológico, físico desse personagem ou desses personagens ele parta para o exercício da manipulação que cada situação requer, cada conflito, cada situação no espetáculo requer detalhes na manipulação (TEIXEIRA, 2012).

Neste caso, Gil Teixeira se refere ainda a um processo criativo no qual o boneco foi construído por outra pessoa. No entanto, corrobora que tal procedimento também contribui como precedente para a construção do boneco, como foi no caso de *Pinóquio* (Fig. 51 e 52, p. 63). Assim, nomeio essa fase anterior à etapa de construção e animação como **Laboratório Criativo de Concepção**, quando o

artista mergulha no universo temático do espetáculo compreendendo as especificidades de cada parte constituinte. Noto que essa etapa inicial antes da construção do boneco se aproxima do trabalho que fizemos em *Protocolo Lunar*. Identifico que para nós do grupo *Os Imaginários* havia uma leitura que escapava das palavras e encontrava abrigo nas imagens produzidas pelo texto e nas que extrapolavam o texto.



51

Figura 51: Esboço do boneco Pinóquio.



52

Figura 52: Programa do espetáculo *Pinóquio*. Acervo de Gil Teixeira.

Gil cita o exemplo do espetáculo *A cobra morde o rabo*, do grupo *A Roda* de Olga Gómez, no qual atuou apenas como ator que anima sem construir o boneco. Reconhece que foi uma prática diferente e desconfortante, pois não havia construído o seu objeto de trabalho e sentia necessidade de saber mais sobre ele. Como foi feito? Quem confeccionou? Que tipo de material foi utilizado na construção? Quais eram os pontos articulatórios? Seu desejo era conhecer, apropriar-se e se familiarizar com as possibilidades materiais ofertadas pelo boneco. A partir da descoberta desses detalhes, foi possível, para ele, estabelecer laços afetivos, aspecto que avalia ser fundamental para um melhor desempenho da sua função de ator que anima.

A prática mais constante do trabalho desse artista sempre foi construir e animar seu próprio objeto. Desse modo, os caminhos para a construção do boneco, o qual Teixeira nomeia como boneco-ator⁶, se iniciam com todos os elementos supracitados; esse percurso designei como **Laboratório Criativo de Concepção**. Como lembra Gil Teixeira, esse momento também solicita, de quem vai construir o personagem-boneco, um tempo dedicado ao estudo de estrutura e forma, o que significa rabiscar, esboçar, desenhar características que ajudem o artista a construir o personagem. Tomado pelos dados oferecidos pelo referido laboratório, Gil Teixeira verifica as possíveis dificuldades de execução na relação entre texto, personagens e técnica de animação. A técnica para animar utilizada em *Pinóquio* foi manipulação direta com extensor curto na categoria espacial balcão. No seu modo de operar, a eleição por um tipo de técnica depende das leituras que faz desse personagem no diálogo com a concepção do espetáculo.

No segundo momento, Gil Teixeira escolhe o tipo de material com o qual será construído o objeto, essa etapa denomino **Laboratório Criativo de Construção do Boneco**. No caso de *Pinóquio*, o texto indicava que o boneco seria de madeira. Nesse espetáculo, a construção foi individual, embora com pequenas contribuições da carpintaria, já que se desejou uma precisão no rosto do boneco, o que carecia de alguém que manejasse a máquina de cortar madeira; no mais, todo o restante foi concebido, confeccionado e montado por Gil.

No processo de construção do boneco Pinóquio, Gil Teixeira reconhecia no texto características físicas do personagem-boneco, como tamanho do nariz, formato do rosto, ampliação das possibilidades articulatórias com cotovelo, joelho e pé, as quais permitissem a perna uma maior mobilidade do que a mecânica normal, pois o personagem tinha o hábito de esconder com o pé coisas de Gepeto.

⁶ O artista adota a expressão boneco-ator por considerar que este pode atuar em qualquer espetáculo. No seu conceito, basta trocar o figurino, maquiagem, modificar penteado e o boneco está pronto para outro espetáculo. Em *Pinóquio* foi diferente, uma vez que o boneco exigia características físicas próprias do personagem-boneco Pinóquio.

Na cena, com a presença visível e o modo de atuação disfarçada, na qual o ator se utiliza de um grupo de técnica para que sua presença seja a mais escondida para o espectador. Assim, Gil Teixeira encontrava soluções criativas que desafiavam o seu lado de ator que anima e de construtor, com isso se deparava com artifícios que pudessem auxiliar a animação, a exemplo da cena de troca do nariz pequeno pelo grande e o modo de esconder com o pé as coisas de Gepeto. O movimento de ir e vir entre sala de ensaio e ateliê era constante, pois na contracena surgiam situações que solicitavam alterações na forma do boneco, qualidades físicas do boneco que proporcionavam ao ator que anima maior desenvoltura para a criação do personagem-boneco.

3.2 UMA EXPERIÊNCIA NACIONAL COM ANIBAL PACHA

Seus olhos são feitos da cor de um amor distante.

(Sirênios, 2013).

Anibal Pacha, nascido em Belém-Pará, aos quatro anos de idade, começa a frequentar o ateliê de seu pai mestre José Borges Correia. Aos dezesseis, teve as atividades artísticas interrompidas para trabalhar com propaganda, área na qual atuou por 35 anos. Em 1982, faz graduação em Engenharia Civil pela Universidade Federal do Pará – UFPA. Em paralelo ao trabalho como publicitário, retorna à atividade



Figura 53: Anibal Pacha. Foto do acervo do artista.

artística em 1988 e torna-se docente do Instituto de Ciências da Arte – Escola de

Teatro e Dança – UFPA. Em sua trajetória como artista, já atuou nas áreas e funções: teatro de animação (direção, ator-animador e bonequeiro); teatro (direção, cenografia, figurino e adereços); vídeo e cinema (direção, direção de imagem, direção de arte e figurino); televisão (programa infantil *Catalendas*, da TV Cultura do Pará, com o Grupo *In Bust Teatro com Bonecos*, como diretor artístico, bonequeiro, cenógrafo e ator-animador); e artes plásticas (quatro exposições individuais e duas coletivas).

Artista plástico, professor, diretor, cenógrafo, figurinista e ator-animador que constrói bonecos, Anibal Pacha afirma que em seu grupo *In Bust Teatro com Bonecos*, as condições de trabalho variam e, muitas vezes, são convidados artistas plásticos ou artesões para construir bonecos e objetos. Como em Belém não existe uma tradição da função de quem constrói bonecos, os artistas que trabalham com teatro de animação e constroem os objetos e bonecos são chamados de bonequeiros como nas regiões Nordeste, Sudeste e Sul do país.

Anibal declara que já construiu todos os tipos de bonecos como: luva, vara, manipulação direta, pino, sombra, bonecos de vestir, fio (marionete) e as misturas e variações que essas modalidades possam permitir para a cena, mas, ao longo da sua carreira, se dedicou aos bonecos de vara e luva. Ressalta que construiu cerca de mil bonecos em virtude da demanda do programa de televisão *Catalendas*, no entanto poucos bonecos foram para espetáculos teatrais. Como professor da universidade, tem desenvolvido sua pesquisa em animação para classificar os bonecos pelos seus extensores, flexível e não flexível, o que significa qualificá-los pela maneira como o ator que anima tem contato com eles.

Para Anibal, os extensores não flexíveis são os de pino, vara, luva, manipulação direta e bastão. Quanto aos bonecos de fios, marionetes, o artista classifica como extensor flexível. Ao partir dessa ordenação, Anibal acredita que o tipo de extensor influencia diretamente na construção do personagem-boneco. No grupo *In Bust Teatro com Bonecos*, antes de escolher o tipo de extensor que será

utilizado, os participantes primeiro entendem a dinâmica do personagem dentro da narrativa e, de acordo com a concepção poética do espetáculo, elegem o extensor, no caso o tipo de técnica a ser usada. Assim como Gil Teixeira, Anibal admite que a técnica de animação está relacionada com a criação do personagem, visto que cada extensor exige pulsação, ritmo e tempo diferenciado. Logo, interpreto que para cada tipo de técnica/*extensor* torna-se necessário um modo de treinamento, o que ocasiona, em alguma medida, outro estado sensível do ator que anima, por efeito o resultado criativo do personagem será diferente, pois o objetivo do artista do Teatro de Animação é despertar na plateia a possível imaginação de vida do boneco.

Na opinião de Anibal Pacha, quem confere a impressão de vida ao personagem-boneco é a plateia. Esta vai perceber e acreditar que o boneco está vivo quando o ator que anima consegue articular e conectar, por meio da sensibilidade, técnica e dentro da coerência do espetáculo, os elementos de movimentação, pulsação e fala, em uma ação conjunta de escuta com o boneco. Percebo na fala de Anibal Pacha a referência a um trabalho delicado de reconhecimento dos aspectos materiais, instrumentais e sensíveis ofertados pelo boneco.

Assim, Anibal vem pesquisando com o grupo a relação palco/plateia e encontrou como metodologia de trabalho o princípio técnico dos meridianos, linhas imaginárias que marcam as distâncias relativas entre boneco, plateia e ator. O primeiro meridiano é a linha do boneco, a mais próxima do público. O segundo meridiano é a linha do manipulador e admite como tal apenas a execução da técnica. Por fim, no terceiro meridiano do ator que anima, encontra-se a carga sensível e criativa que possibilita o diálogo entre a tríade ator, boneco e plateia. O conhecimento desses meridianos colabora tecnicamente para o ator direcionar o foco da plateia para o boneco. Para Anibal, os meridianos são flexíveis, desde que se tenha em mente que a linha meridional do boneco deve ser respeitada, mesmo quando o ator que anima estabelece a contracena com o boneco. Com a pesquisa prática do princípio dos meridianos, o ator compreende o seu espaço e

o do boneco na cena, um exercício de escuta, generosidade e qualificação do boneco, objeto inanimado.

Anibal Pacha cita o exemplo do espetáculo *Sirênios*, no qual atuou como ator que constrói e anima o seu próprio objeto. Nesse espetáculo, as linhas imaginárias foram conservadas, mantendo o princípio dos três meridianos. Esse espetáculo tem a particularidade de ter sido feito em duas versões, uma para o teatro de rua (Fig. 60, p. 69), com bonecos grandes amarrados no corpo dos atores. Versão encomendada pelo grupo de música *Pavulagem*, parceiro do *In Bust Teatro com Bonecos*. O grupo de música queria realizar um cortejo musical que falasse do peixe-boi. A outra versão teve a mesma temática, apenas foi redimensionada para o tamanho de aproximadamente um metro cada boneco e realizada na técnica de manipulação direta de extensores curtos sobre um balcão (Fig. 54 a 57, p. 68 e 69). Essa variante nasceu do desejo de trazer o espetáculo para o repertório do *In Bust Teatro com Bonecos*. Com isso, necessitava encaixar no padrão de circulação do grupo, ou seja, prático e de fácil transporte, uma vez que um dos seus objetivos é percorrer os cento e trinta e cinco municípios do Pará.



54



55



56



57

Figuras 54 a 57: Casarão do Boneco – Sede da *In Bust Teatro com Bonecos*. Neste espaço, há um anfiteatro chamado Arena dos Tajás. 2013. Fotos: Luciana Medeiros.



58



59

Figuras 58 e 59: *In Bust Teatro com Bonecos* lança a Circulação *Sirênios* de Bubuia no Rio Amazonas. Fotos: Anibal Pacha.



60

Figura 60: Versão para teatro de rua apresentado dentro do Teatro da Paz. 2006. Fotos: Anibal Pacha.

A primeira versão do espetáculo *Sirênios* foi montada em 2006, com o Prêmio Funarte de Teatro Myriam Muniz e o patrocínio da Petrobras. Em 2011, o espetáculo foi redimensionado, com isso a encenação e a dramaturgia sofreram alterações. *Sirênios* trata de um alerta para a iminência de extinção do peixe-boi. Igualmente, a narrativa revela três situações nas quais esse peixe está presente. A lenda conta sobre sua origem, uma história de amor de um jovem casal de índios de tribos diferentes, uma exaustiva caçada e a imagem do peixe à mesa dos ribeirinhos. Como os navegadores portugueses confundiam esse peixe com as sereias, daí a origem do nome Sirênios.

Tanto em *Sirênios* como em outros processos criativos, Anibal Pacha percebe que a etapa indispensável para construir o personagem-boneco é ter conhecimento do texto. Esse artista complementa que o texto pode extrapolar a escrita das letras e estender-se a “escrita das imagens”. Conforme Anibal, a leitura e repercussão do “texto” proporciona imaginar tudo que vem depois para construir o personagem-boneco como: forma, estrutura, pulsação, cor (quente, fria, meio quente, meio fria). Em sua concepção, ao definir a cor, descobre-se qual é a temperatura do personagem e, na sequência, pode-se determinar o material que será utilizado (madeira, metal, pano, sucata plástica, fibra vegetal). Anibal compreende que a eleição da cor é um aspecto fundamental para materializar o personagem-boneco, pois a escolha da matéria-prima está diretamente ligada à temperatura que tem o personagem. Em seguida, ele busca nas imagens auxílio para espelhar as características dos personagens. Com esse arquivo de imagens, encaminha-se para a fase dos desenhos, quando esboça, rabisca, faz colagem das referências elegidas. *Sirênios* teve a particularidade dos bonecos terem nascido grandes e depois serem redimensionados para um formato menor, mas o princípio de concepção foi o mesmo: texto que revela cores, temperatura, matéria-prima, que solicita a pesquisa de imagens indicando possibilidades de forma e estrutura. Logo, posso associar essa etapa ao **Laboratório Criativo de Concepção**, realizado em *Protocolo Lunar* e em *Pinóquio*, momento quando o artista experiencia criativamente a imaginação, os procedimentos e documentos de processo para conceber e criar o personagem-boneco.

Em posse dos documentos de concepção gerados nesse laboratório criativo, Anibal Pacha conduz, em um processo individual, os trabalhos para construção de sete personagens-bonecos, cinco humanos (três jovens índios, uma índia e um pajé) e dois peixes-bois, processo que nomeio de **Laboratório Criativo de Construção do Boneco**. Os procedimentos e materiais aqui descritos são aplicados a todos os personagens-bonecos. A eleição pela matéria-prima, materiais alternativos como cestaria, palha, cabaça, semente, fibra vegetal, em *Sirênios* ocorreu na concepção do espetáculo. Uma vez redimensionado o espetáculo, era necessário encontrar cestaria no tamanho menor que pudesse compor o personagem-boneco. Logo, foi feita uma pesquisa nas feiras, nos mercados, nas lojas de artesanato e comunidades ribeirinhas, nos quais havia vários formatos e tamanhos de cestarias, paneiros, palha trançada e peneiras de palha. A estrutura base para todo o corpo foi cordão, palha trançada e fibra vegetal para fazer as amarrações. Na cabeça, foram usadas peneiras de diferentes formatos para modificar o contorno do rosto e para fazer o nariz (Fig. 61 e 62, p. 71). Para os olhos e a boca, utilizou-se semente pintada e adotou-se para os cabelos fibra vegetal.



61



62

Figuras 61 e 62: Bonecos em construção. Casarão do Boneco – Sede da *In Bust Teatro com Bonecos*. Fotos: Luciana Medeiros.

O tronco recebeu uma estrutura base de palha trançada e as peneiras dão forma ao corpo. Igualmente, pernas e braços receberam peneiras dispostas de maneira que uma encaixasse na outra formando partes totalmente articuladas como molas. Para os três personagens portugueses, foram usadas máscaras, também do material de cestarias.

Na compreensão de Anibal e do grupo, esse espetáculo até hoje é repleto de desafios, desde a animação dos bonecos à concepção poética. Nas palavras de Anibal Pacha,

[...] é um espetáculo que já está pronto. Mas ele tem problemas dentro dele, que eu não sei se eu tenho que resolver ou se é essa pulsação mesmo da água, do fluído. Mas a cestaria é muito dura e a gente tenta fazer com que ele seja sabe aí tu te bates... tu estás falando de água, mas tem a palha que é dura, que é trançada [...] Por isso que eu gosto muito dele, que é uma coisa que ainda me inquieta, me inquieta muito [...] (PACHA, 2012).

O artista revela que era difícil encontrar uma maneira de animar os bonecos de manipulação direta, com articulações moles, com apenas um ator por boneco e presença visível, de maneira que a plateia pudesse imaginar vida nos bonecos dentro da coerência do espetáculo. Vale lembrar que, apesar da sutileza de criação, o grupo adotou o modo de atuação distinta; nesta maneira de atuar, os atores que animam interpretam no seu corpo um personagem diferente do personagem-boneco.

Depois dos personagens-bonecos construídos, passaram para a preparação corporal. O grupo toma como ponto de partida laboratórios que envolvem brincadeiras e jogos infantis, promovendo um estado de aquecimento múltiplo na dimensão física e mental. Neste laboratório, que nomeio de **Laboratório Criativo para Cena**; os atores que animam encontravam juntos o prazer e a integração que necessitavam para a cena. Anibal admite que foi uma batalha descobrir uma forma para animar os bonecos, visto que, a princípio, os bonecos tinham dois metros e estavam amarrados no corpo do ator e depois passaram a ter um metro de altura, só um ator por boneco e manipulados na técnica de manipulação direta. Nessa pesquisa de encontrar um modo de atuação, o artista sinaliza que foi um trabalho intenso de estudo de pesos e formas para conseguir hoje ter um resultado de 80% de controle da animação, os outros 20% ficam a cargo do acaso do espaço, pois o grupo também apresenta o espetáculo em espaços abertos com todos os desafios que as condições ambientais oferecem (vento, chão, chuva, barulhos e outros elementos do ambiente).

O *Sirênios* fala de água e tem a pulsação de água, com bonecos de articulações moles, apesar de sua composição material e de as cestarias trançadas serem duras. Essa experiência se mostra totalmente diferente em comparação aos outros espetáculos que o grupo costumava fazer. Anibal confessa que, mesmo depois de muitas apresentações, percebe ainda a existência de questões no espetáculo que precisam ser resolvidas, pois, em seu entendimento, falta um equilíbrio entre a matéria-prima e a animação dos bonecos com a poética do espetáculo.

3.3 UMA EXPERIÊNCIA INTERNACIONAL COM MARCELO LAFONTANA

*Leitores mais um trancoso da minha pena tracei, que foi
passado em outrora, no tempo que havia rei/ para que o
leitor saiba /nesses versos cantarei/ o quanto de quatro
irmãos/ um Joaquim, o outro André, o terceiro Severino, o
quarto era Tomé/ nasceram todos da saia de sua mãe
Salomé/ nasceram todos dotados de um dom superior/ a
mãe não disse a ninguém de cada um o seu valor/ guardou
consigo o segredo com toda calma e amor [...]*

(Cordel Pernambucano, 2012).

Marcelo Gilaberte Lafontana, nascido em São Paulo, Brasil, radicado em Portugal desde 1990, licenciado em Artes Cênicas pela Universidade Carmus Santos-SP, fez Teatro e Educação na Universidade de Coimbra-Portugal e mestrado na Universidade de Évora sob a temática *Tradição e Tecnologia no Teatro de Formas Animadas*, pesquisa orientada pela Dra. Chistine Zurbach.



Figura 63: Marcelo Lafontana. Foto do acervo do artista.

Desde que chegou em Portugal, trabalhou com diversos criadores da cena nacional e contribuiu com instituições artísticas como o Ballet Teatro Contemporâneo do Porto, Teatro Bruto, Quinta Parede, Marionetas do Porto, Teatro Nacional São João e Casa da Música. Contratado pela RTP – Rádio e Televisão de Portugal, participou de séries e concursos televisivos.

A partir de 1998, tornou-se criador e diretor artístico da companhia TFA – Teatro de Formas Animadas de Vila do Conde. Nesta função e com a coprodução do Teatro Nacional São João, realizou diversos espetáculos dentre os quais: o *Anfitrião* (Fig. 64, p. 74), o *Convidado de Pedra* (Fig. 65, p. 74), a produção multimídia *Payassu – o Verbo do Pai Grande* (Fig. 66 e 67, p. 75) e o *Prometeu* (Fig. 68 e 69, p. 75), em parceria com a Casa da Música do Porto.



Figura 64: Espetáculo *Anfitrião* - Teatro de Papel, 2003. Disponível em: <<http://omelhoranjo.blogspot.com.br/2005/01/ponti-04-iii-jogos-duplos-espelhos-e.html>>. Acesso em: 03 dez. 2013. Foto: Acervo da Companhia LFA.



Figura 65: Espetáculo *Convidado de Pedra* – Teatro de Papel a partir de Tirso de Molina, 2006. Disponível em: <<http://www.lafontana.pt/imprensa.asp?ID=18>>. Acesso em: 03 dez. 2013. Foto: Luís Silva – Teatro de Formas Animadas.



66



67

Figuras 66 e 67: Espetáculo multimídia *Payassu – o Verbo do Pai Grande*, 2009. Disponível em: <<http://www.lafontana.pt/imprensa.asp?ID=18>>. Acesso em: 03 dez. 2013. Foto: Pedro Martins.



68



69

Figuras 68 e 69: Espetáculo atual da companhia Lafontana Formas Animadas. Fotografia a partir de um detalhe de manipulação em *Prometeu – Teatro de Sombras*, 2012. Foto: Pedro Martins.

Diretor, ator, bonequeiro e professor de teatro, Marcelo Lafontana, atualmente, ensina a disciplina Teatro de Formas Animadas na Licenciatura em Teatro da ESAP – Escola Superior Artística do Porto. Também foi professor-colaborador de outras instituições de ensino superior, tais como: a ESEC – Escola Superior de Educação de Coimbra (Instituto Politécnico de Coimbra), a ESMAE – Escola Superior de Música e Artes do Espectáculo (Instituto Politécnico do Porto) e a

Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação (Universidade do Porto). Igualmente, na função de Diretor Geral das Artes, foi contratado pelo Ministério da Cultura de Portugal para fazer parte da Comissão Técnica de Acompanhamento e Avaliação de Projetos Teatrais na Região Norte.

Conforme Marcelo Lafontana, em Portugal, o teatro de bonecos se orientava a partir do modelo francês. A designação *marioneta* atendia todas as técnicas e os tipos de bonecos manipulados, logo os eventos e as companhias teatrais que envolviam essa modalidade artística eram nomeados como: *Festival Internacional de Marionetas do Porto*, *Bienal de Marionetas de Évora*; as companhias tinham e ainda têm nomes como: *Marionetas do Porto*, *Marionetas de Lisboa*, *SA Marionetas*, entre outros. O trabalho que Lafontana vem fazendo com bonecos, desde sua chegada em Portugal na década de 1990, tem contribuído na mudança do termo *Marioneta* para *Teatro de Formas Animadas*. Seu empenho para introduzir esse termo em Portugal promoveu, no âmbito do *Festival Internacional de Marionetas do Porto*, o lançamento do livro *Teatro de Formas Animadas: máscaras, bonecos, objetos*, da Profa. Ana Maria Amaral, para a Europa com a presença da autora. Marcelo Lafontana ainda criou o primeiro curso oficial para formação profissional em Teatro de Formas Animadas e, após alguns anos, depois de muito esforço, essa denominação em Portugal é forte e tornou-se um nome que designa uma modalidade artística. Por conta do sentido abrangente acerca dessa modalidade, ele decide mudar o nome da sua companhia de TFA – Teatro de Formas Animadas de Vila do Conde para Lafontana Formas Animadas (LFA).

Em sua trajetória, Marcelo Lafontana já experimentou diversas técnicas; começou com o boneco de luva, passou pelo teatro de sombras, varas, teatro de papel, manipulação direta, dentre outras. Referente ao boneco de luva, dedicou-se desde a faculdade, por uma escolha simplesmente afetiva, ao modelo da tradição brasileira, o Mamulengo. Além disso, essa expressão artística lhe desperta interesse pelos aspectos que remetem à origem do mamulengo, às referências de toda Europa e, em

especial, às contribuições africanas. Ele confessa que até hoje estuda a técnica, por considerá-la bastante exigente e complexa. Quanto a isso Lafontana diz:

Pratico a manipulação com luva há mais de 20 anos, sem alcançar os resultados que gostaria. Por isso, aceitei o convite de Danilo Cavalcante para participar deste notável Encontro de Mamulengo de São Paulo. Não sei se você sabe, mas, aqui onde nós estamos, estão também alguns dos maiores mestres vivos de mamulengo: o mestre Saúba, o mestre Zé de Vina, o mestre Zé Lopes, o mestre Valdek, o mestre Gilberto do Calumba, Carlinhos do Babau; Isso sem falar em seus discípulos, novos e talentosos brincantes. Ui! Gente fenomenal. Eu estou aproveitando essa oportunidade para observar e aprender com eles algumas das bases desse fantoche tradicional, os seus mecanismos de manipulação, formas de composição, ritmo, encenação, a sua estética e poética. (LAFONTANA, 2012).

Suas investigações e seus aprendizados também se estendem à técnica dos bonecos de fios. As primeiras tentativas foram em 1989, influenciado pelo mestre dos fios Harry Vernon Tozer. Mesmo com o pouco contato e prática, sente que foi suficiente para ficar motivado pela experiência. Para Marcelo Lafontana, esse tipo de animação é espantosamente difícil para o ator, pois os bonecos podem facilmente perder a sua força, ficar sem gravidade e sem presença, e o ator precisa conseguir resultados que provoquem na plateia a imaginação de vida no boneco. Apesar disso, esse tipo de animação é muito conhecido e praticado.

Depois de um período em contato com outras formas animadas, em 2001, Lafontana voltou a praticar a técnica de fios, sob orientação do marionetista catalão Jorge Bertran. Estudou também com o destacado Stephen Mottram, artista que colaborou para dignificar a arte dos fios. Apesar do sucesso das experiências vivenciadas com a técnica, Marcelo Lafontana não se sente confortável nem capaz de colocá-la em cena. Atualmente, sua companhia LFA promove oficina experimental com carga horária de sessenta horas; nessa atividade, aborda a construção e a manipulação de bonecos de fios. O artista admite que o curso tem contribuído para melhor compreender as especificidades do trabalho

com bonecos de fios e explorar outras possibilidades de materiais, procedimentos e tecnologias, estimulando-o a cogitar em colocar essa técnica na cena. Sua preocupação, quando se debruça sobre uma técnica, consiste em tocar o espectador no seu íntimo, na sua base emocional, despertando a percepção da plateia para uma possível imaginação de vida do boneco.

Marcelo Lafontana argumenta acerca da imaginação de vida que os bonecos provocam na plateia. Para ele a arte do Teatro de Animação se equilibra entre os aspectos que governam a vida e a morte. Compreende que se trata de uma prática que recupera da nossa memória hereditária a primeira relação com o mundo, a nossa ligação animista com as coisas. O artista acredita que foi a partir das questões existenciais entre vida e morte que percebemos o estado transitório em que vivemos e assim criamos uma relação na qual todas as formas identificáveis da natureza, animais, pessoas, plantas, fenômenos naturais, possuem alma. Essas memórias hereditárias são involuntariamente convocadas pela plateia na presença de um boneco animado, gerando um estado de hesitação e prontidão, que, segundo o artista, é como se o cérebro recuperasse o nosso ser primitivo que luta pela sobrevivência na relação presa e predador. O entrevistado aponta que:

Quando nos apercebemos da presença de alguma coisa que está viva, temos que perceber o que ela é. É amigo, é inimigo, é predador ou presa? É da minha tribo ou não? Esse tipo de leitura vai buscar informações na gestualidade, que é uma linguagem muito antiga e universal. Fizeram muitos filmes sobre isso e mais recentemente aquele seriado americano, chamado *Lie to Me*. [...] A personagem desta série era um indivíduo que sabia ler e interpretar os gestos das pessoas, sabendo assim se elas estão mentindo ou não. (LAFONTANA, 2012).

Esse princípio também deve ser aplicado ao boneco, pois, conforme reitera Lafontana, “o boneco não pode mentir ao público”. Para isso, segundo o artista, o ator que anima deve ter cuidado e rigor com a movimentação dos bonecos, para que a plateia aceite pela percepção sensível e emocional a convenção dos códigos de vida do boneco. Nesse sentido, Lafontana afirma, de acordo com definições defendidas por Stephen Mottram, que o ponto de partida para que se possa criar junto à plateia

uma ilusão de vida do boneco encontra-se com o modo de animar o objeto. O artista do Teatro de Animação, ao animar seu objeto, deve submetê-lo aos códigos que governam os seres vivos. Para isso, em conformidade com esse colaborador, faz-se necessário ter conhecimento de três princípios fundamentais: a gravidade, o foco e o ponto fixo. Sobre a gravidade, o artista pontua que, da mesma forma que ela atua sobre os seres vivos, deve atuar sobre objetos. A relação coerente com a gravidade torna o boneco crível, mesmo quando suas ações pareçam irreais. Neste universo imaginado, vale mais manter a coerência do que a realidade. O princípio da gravidade se aplica a todas as técnicas de animação. Nas palavras de Lafontana (2012),

[...] a primeira coisa a ter em conta é a questão da gravidade: todos os bonecos, sejam de luva, sejam de fios, sejam de vara, todos têm que ter uma relação coerente com a gravidade. O boneco de fios que flutua não é credível na generalidade dos casos, um fantoche que perde a sua verticalidade, que não se senta corretamente, que não se relaciona adequadamente com o seu espaço mágico da barraquinha, não funciona. [...] Nós criamos as convenções com base na criteriosa gestão das forças naturais e o público aceita: o boneco pode até desaparecer para baixo, caindo em um alçapão, ou pode descer uma escadinha, ou pode ir embora e sumir no horizonte. [...] Se um boneco não tem respeito pela gravidade, ele não é credível.

O princípio gravidade defendido por Lafontana pode-se aproximar a uma combinação de dois princípios que Valmor Beltrame (2008) nomeia como *eixo* e *nível* do boneco. Sobre o eixo Beltrame discorre,

Consiste em respeitar a estrutura corporal e sua coerência com a coluna vertebral do ser humano, ou obedecer à postura animal quando a personagem é dessa origem. É importante aproximar o boneco da forma “natural” da personagem que representa. Exige observar a posição das pernas, coluna vertebral, verticalidade do corpo do boneco quando se trata de boneco do tipo antropomorfo. Quando o ator-animador não mantém o eixo corporal do boneco, colabora para a perda da credibilidade da personagem em cena porque evidencia que está sendo manipulada (2008, p. 32).

E sobre o *nível* o autor explica:

O chão estipulado pela empanada é a referência que o ator-animador tem para posicionar seus bonecos estabelecendo assim

sua verticalidade, dando a impressão que estes se encontram em pé. [...] É um recurso importante para a manipulação do boneco e define o tamanho, a altura do boneco e sua manutenção na cena (IDEM, ibidem).

Esses dois princípios combinados podem espelhar o princípio gravidade. Lafontana se refere à manutenção da coerência dos códigos de movimentação, assim como a verticalidade dos bonecos. Para Beltrame (2008), a noção de eixo está relacionada à atenção que deve destinar a verticalidade, a coluna e toda a articulação corporal que dela deriva, no caso de bonecos antropomorfos. Assim, quando Marcelo Lafontana cita o exemplo do “boneco de fios que flutua”, imediatamente conecto com a referência de chão, nível, defendida por Beltrame. Esse princípio também contribui para demarcar altura do boneco, o qual não permite que afunde na empanada, ou seja, trata-se de um princípio que se relaciona com o “espaço mágico da barraquinha”.

Em prosseguimento, o segundo princípio que qualifica a animação está ligado ao foco. Quando o personagem direciona a atenção sobre o outro que fala ou age ou até mesmo para um objeto, assinala-o como o centro da atenção naquele instante, tornando claro o seu interesse sem confundir o espectador. Isto colabora tanto no que se refere à fala e movimentação do boneco, quanto no que diz respeito à conservação da ilusão de vida. Da mesma forma que ocorre com um ator em cena, quando seu corpo, portador de signos, orienta a atenção do público, acontece também com toda a estrutura física do boneco (fisionomia e postura corporal), a qual deve ser organizada e disposta para desenhar um foco bem definido. Por fim, o ponto fixo, como declara o artista, é a independência das partes corporais, que é fundamental para a eficácia da animação. Este princípio funciona na segmentação do próprio corpo do boneco e na relação com os corpos externos ao dele. A consciência da capacidade de controle sobre as partes do corpo gera potência na movimentação, elevando a qualidade da expressão corporal. Marcelo Lafontana acredita que se a animação tiver o foco bem gerido, em comunhão com a gravidade e o ponto fixo, o boneco torna-se um signo crível.

Diante dessa pesquisa de aprimoramento acerca dos três princípios, os quais dignificam e tornam claro, justo e eficaz o movimento, Lafontana identifica no seu percurso que o espetáculo de manipulação direta mais relevante foi o *Cordel - histórias de uma escrita falante*, quando trabalhou como ator que animou à vista do público e construiu seu próprio boneco. Ele reconhece que a consolidação de sua pesquisa com a manipulação direta ocorreu nesse espetáculo, porquanto não existe nenhum artifício e anteparo entre o boneco e o ator que anima, ou seja, conforme Alex Souza (2011), o contato do ator que anima era direto pela parte externa do boneco e a categoria de espaço cênico era o chão do palco. Para o entrevistado, foi nessa experiência que teve a oportunidade de explorar o essencial da técnica de animação, o trabalho com os três princípios, em um conhecimento prático de contato direto com o boneco. Antes de criar a companhia LFA, recebeu o convite da companhia teatral *Quinta Parede* para participar desse espetáculo. Ele e mais três atores foram dirigidos pelo dramaturgo e diretor brasileiro José Caldas, residente em Portugal há quase quarenta anos. É uma narrativa baseada na literatura de cordel *Os Quatro Irmãos Parecidos*, a qual revela a história de quatro gêmeos idênticos na aparência Joaquim, André, Severino e Tomé, porém cada um tem um atributo especial, um superpoder.

A partir do contexto do espetáculo *Cordel - histórias de uma escrita falante*, Marcelo Lafontana declara que o ponto de partida para construir o personagem-boneco foi a dramaturgia. O texto sugere cinco personagens, a mãe Salomé, que usava uma saia comprida, e seus quatro filhos, jovens gêmeos idênticos. Trata-se de figuras muito simples, completamente despidas, apenas um chapeuzinho sem roupas. Bonecos básicos no que se refere à aparência, no entanto suas estruturas eram muito complexas para atender às características apontadas pela dramaturgia. Cada personagem tinha um superpoder: Joaquim tinha a capacidade de com um sopro secar um braço de mar; André, cujo pescoço esticava e era feito de aço macio; Severino possuía a habilidade de fazer suas pernas esticarem; e, por último, Tomé, o poder de entrar no fogo e não se queimar. Diante dessas qualidades sinalizadas pelo texto, Marcelo Lafontana concebeu os bonecos de maneira que

fossem bastante neutros, minimalistas e que medissem 45 cm. A eleição da matéria-prima foi durante o processo de concepção, uma vez que o texto revelava as especialidades físicas de cada um; assim, foi escolhida uma madeira leve e alumínio. Este período de encontrar possibilidades criativas para o espetáculo e referências sobre os personagens-bonecos, tanto na dimensão física quanto na dimensão sensível, nomeio, como em *Protocolo Lunar*, de **Laboratório Criativo de Concepção**.

Em seguida, Lafontana partiu para a construção dos personagens-bonecos, a qual teve colaboração de uma amiga e cenógrafa, a Cristina Lucas. Antes de fazer qualquer boneco definitivo, o artista faz sempre um protótipo, com materiais menos nobres, com a intenção de testar previamente se o modelo vai funcionar. Isso se refere a um processo mais rápido, pois os materiais são precários e frágeis, tendo como objetivo pôr a prova à ideia e ver se o boneco estabiliza e funciona para a cena; depois é feita a versão definitiva com materiais resistentes e em mais tempo para aperfeiçoamento da construção. Os personagens-bonecos em *Cordel – histórias de uma escrita falante* eram de manipulação direta e os irmãos gêmeos tinham estruturas diferentes encobertas como: molas nas pernas para esticar, o pescoço era um tubo de alumínio, grosso e roliço, introduzido no corpo e esticava, outro pegava fogo em cena. Este último, também de madeira, tinha uma particularidade, o boneco era banhado de um líquido ignífugo que o protegia do fogo, quando, em uma determinada altura da narrativa, o ator que anima vestia luvas de bombeiros, derramava querosene e ateava fogo. O personagem-boneco Tomé era animado em chamas e, assim que o fogo apagava, estava ele inteiro novamente. O único senão dessa operação eram os parafusos, pois não eram antifogo e começaram a se degradar com o tempo. Os bonecos possuíam articulações ao modo das marionetes inglesas⁷.

Esse processo inicial de construção do personagem-boneco, antes de ele ir para a cena, nomeio, da mesma forma que em *Protocolo Lunar* e também como nas práticas dos outros entrevistados, como **Laboratório Criativo de Construção dos Bonecos**. Nesse momento, como afirma Marcelo Lafontana, surgem elementos para a criação do

⁷ Não foi encontrada referência sobre este tipo de boneco. O entrevistado Marcelo Lafontana ainda não teve tempo hábil entre a qualificação e a defesa para responder essa dúvida.

personagem. O artista declara que procura tirar proveito desse processo para encontrar na matéria características que possam servir ao personagem-boneco. Ainda acrescenta que esse laboratório não se encerra nem mesmo quando ele vai para a cena. A própria cena, muitas vezes, solicita que o boneco retorne para a oficina. Acredito que esse movimento de ir e vir à cena e ao ateliê só cessa quando o espetáculo sai de cartaz.

Em *Cordel – histórias de uma escrita falante*, após a criação dos personagens-bonecos no laboratório anterior, inicia-se o processo de preparação corporal do ator que anima e os exercícios de animação, etapa que aproximo do **Laboratório Criativo para Cena** em *Protocolo Lunar*. Logo, conforme Marcelo Lafontana, em razão da presença visível em cena e do modo de atuação disfarçada e, igualmente, por motivo de os bonecos serem animados diretamente no palco sem nenhum tipo de anteparo, a equipe necessitava de um bom trabalho corporal e também vocal. Para isso, contaram com a preparadora corporal Ana D'Andréia e com o músico, ator e especialista em movimento Tilike Coelho. Nesse espetáculo, exigia-se tanto um trabalho físico, do ponto de vista artístico, como uma preparação para manterem a qualidade do movimento em posições absolutamente desconfortáveis. Assim, Lafontana defende que o corpo cênico deve ser um corpo funcional, o qual está a serviço de uma execução perfeita, harmônica, elegante e coerente com a poética do espetáculo.

O trabalho de cruzar o processo criativo desses três criadores com a minha prática em *Protocolo Lunar* permitiu verificar e identificar as possíveis recorrências de *princípios* e *procedimentos* (Tabela 2) de criação do personagem-boneco para cena. Esta pesquisa evidencia que o ator, ao construir seu próprio objeto, se privilegia de um instante criativo anterior à cena, momento em que encontra na matéria possibilidades artísticas de composição, tanto do ponto de vista físico e motor – forma, estrutura, caracterização, movimento, fala, pulsação, ritmo, quanto a respeito dos aspectos imateriais, sensíveis e poéticos que o ator possa incorporar ao personagem. Logo, apresento uma tabela na qual aponto aproximações e distanciamento entre essas práticas pesquisadas.

	Laboratórios Criativos	<i>Protocolo Lunar</i>	<i>Pinóquio</i>	<i>Sirênios</i>	<i>Cordel</i>
CONCEPÇÃO	Concepção I	Leitura e repercussão	Leitura e repercussão	Leitura e repercussão	Leitura e repercussão
	Concepção II	Coleta e arquivo de imagens		Eleição da cor do personagem-boneco e da matéria-prima	Eleição da matéria-prima
	Concepção III	Pesquisa com luz e sombra	Eleição pelo tipo de técnica	Coleta e arquivo de imagens	
	Concepção IV	Esboço e criação dos objetos cênicos		Eleição pelo tipo de técnica e da matéria-prima	
	Concepção V	Esboço dos bonecos	Esboço do boneco	Esboço dos bonecos	
CONSTRUÇÃO	Construção dos Bonecos	Eleição pelo tipo de técnica e da matéria-prima. Construção de oito personagens-bonecos. Dois seres fantásticos e seis com forma humana	Escolha da matéria-prima para a confecção do boneco. Construção de um personagem-boneco	Construção de sete personagens-bonecos. Cinco humanos e dois não humanos.	Protótipo dos bonecos. Construção de cinco personagens-bonecos.
ANIMAÇÃO	Para Cena I	Corpo do ator	Exercícios de animação	Preparação corporal do ator com o boneco	Preparação corporal do ator
	Para Cena II	Personagem-boneco	Ensaio	Ensaio	Exercícios de animação
	Para Cena III	Criação de cenas			Ensaio
	Para Cena IV	Modo de atuação/Ensaio			

Quadro 2: Princípios e Procedimentos dos quatro espetáculos citados.

4

O BONECO: UMA VIDA IMAGINADA



Figura 70: Menina Gisele sobre a bola Lua. Foto de divulgação: Isabel Gouvêa.

Uma infância potencial habita em nós. Quando vamos reencontrá-la nos nossos devaneios, mais ainda que na sua realidade, nós a revivemos em suas possibilidades. Sonhamos tudo o que ela poderia ter sido, sonhamos no limite da história e da lenda. [...] Essa infância, aliás, permanece como uma simpatia de abertura para a vida, permite-nos compreender e amar as crianças como se fôssemos os seus iguais numa vida primeira.

(Gaston Bachelard, 2008).

O boneco está entre nós há tanto tempo que talvez não seja possível mensurar o quanto. Seus formatos, suas estruturas, sua maneira de ser construído e encenado são tão diversos que até uma modesta análise suscita a pergunta se o que está sendo mostrado é verdadeiramente teatro de bonecos. Falar se é “verdadeiro” ou não, talvez seja uma forma restrita de codificar e identificar o boneco. Apesar desse questionamento, é possível verificar que se trata de uma arte, como todas na pós-modernidade, imensamente múltipla, cruzada por culturas, linguagens artísticas, que expressam formas e temáticas plurais.

Sabe-se que o boneco tem uma antiga relação com as divindades religiosas, a exemplo das marionetes indianas – *Pavakathakali* (Fig. 71, p. 87) e das sombras javanesas – *Wayang* (Fig. 72, p. 87), e que ele também pode se associar às apresentações de zombaria como o *Brighella* (Fig. 73, p. 87), da Itália, *Pulchinella* (Fig. 74, p. 87), de Nápoles, o *Punch & Judy* (Fig. 75, p. 88), da Inglaterra, e o Mamulengo (Fig. 76, p. 88), do Brasil. Existem outras relações que remetem a uma figura pequena que simboliza um ser humano ou animal; um brinquedo de criança, uma boneca inanimada; uma imagem de homem que se move por meio de fios ou cabos articulados.



71



72

Figura 71: Marionetes de Ravi e V. Gopal fazem parte da exposição de marionetes indianas de Sangeet Natak Akademi. Foto: Sujai Kumar.

Figura 72: A Rainha das bruxas, sombra Wayang. Coleção particular, Rotterdam. Foto: ©Scala Archives, Florence.



73



74

Figuras 73 e 74: Bonecos esculpidos em madeira, pintados em têmpera, vestidos de algodão, século XX (pertencem a Gualtiero Mandrioli). Os dois bonecos fazem parte da Coleção Franco Cristofori. Foto: Parmiggiani/ ©Castello dei Burattini – Museu Giordano Ferrari, Parma.

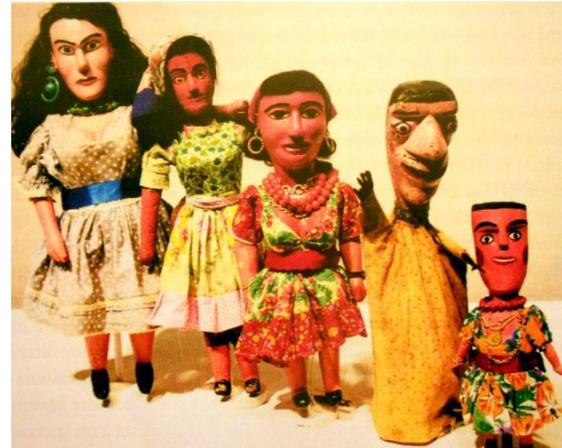


75

Figura 75: *Punch*, o bebê, e *Judy*.

Disponível em: <<http://bopressminiaturebooks.com/>>

Acesso em: 03 ago. 2012.



76

Figura 76: Mamulengos, bonecos tradicionais do Brasil. Charleville-Mézières, 1994.

Foto: Brigitte Pougeoise.

Talvez essas explicações sejam imprecisas e insustentáveis, pois boneco não é uma boneca de criança, apesar de esta poder ser utilizada como um boneco teatral e o inverso também pode ocorrer. Os bonecos não necessariamente são pequenos e representam um ser humano ou animal; podem apenas fazer uma sugestão a esses seres. Os bonecos podem ter tamanhos variados e ser construídos por diversos materiais que aludem a formas humanas ou abstratas, têm características de seres movidos por fios e cabos, embora isso não abarque todas as técnicas de animação conhecidas, e são usados em espetáculos cujas plateias são grandes ou pequenas.

Steve Tillis (2011, p. 284) aponta, em seu livro *Rumo a uma Estética do Boneco*, uma definição básica, que talvez melhor se aproxime do boneco teatral. Depois de colecionar alguns argumentos de muitos autores, ele considera que

[...] o boneco é um elemento teatral, compreendido pela plateia como sendo um objeto, ao qual se confere forma, movimento e, frequentemente, fala, de modo a satisfazer o desejo da plateia de imaginá-lo como tendo vida; criando a visão-dupla de percepção e imaginação, o boneco desafia agradavelmente a compreensão da audiência acerca do relacionamento entre objetos e vida.

Tillis (2011) assinala que é preciso articular uma explicação que possa ser a mais dilatada e legítima possível frente às numerosas constituições dos bonecos. Estes são elementos teatrais que podem ser formados por diversos materiais em associações com outros elementos, como, por exemplo, parte do corpo do artista agregada a uma forma ou material comparado a um boneco. Este pode ser construído para representar um personagem por meio da disposição de três conjuntos de possibilidades, nomeados “sistemas de signos” – forma, movimento e fala – que, segundo Tillis, estariam em torno do processo de composição do boneco teatral. Vale explicar que, para o autor, esses sistemas apresentam-se como qualidades expressivas em todos os bonecos e mostram frente à plateia forças de significação. Assim, para Tillis (2011, p. 276),

O boneco não é mais do que um objeto constituído de signos abstratos que opera sobre a percepção da plateia; cabe à plateia conferir significado a esses signos por meio de um ato de imaginação, reconhecendo um sentido de vida ao boneco em resposta aos seus signos abstratos. De outra forma, o boneco permanecerá apenas um objeto, independente da qualidade e quantidade desses signos.

Nesse sentido, pode-se afirmar que, apesar das qualidades e quantidades de signos emitidos pelo boneco, é necessário que a plateia, por meio da sua capacidade imaginativa, o enxergue como possuidor de vida. Mas, o que encoraja a plateia a investir sua imaginação e conferir vida ao boneco, contribuindo para a manutenção do Teatro de Animação como arte independente?

O Teatro de Animação abarca uma qualidade que justifica o apelo do boneco como uma constante para toda a sua apresentação. Conforme Tillis, essa constante que vai além das qualidades imitativas/conceituais e da justaposição

entre real/fantasia refere-se à escolha que a plateia faz em imaginar vida no boneco. Tal escolha possivelmente tem a ver com a conjugação entre as relações metafóricas do boneco, com as imagens das “divindades”, com a boneca infantil, conduzindo a plateia ao impacto psicológico, o qual a faz desejosa em acreditar na convenção ficcional de vida do boneco.

Também podemos argumentar baseado na fenomenologia da imaginação, método de pesquisa de interpretação das imagens poéticas, que estuda o “fenômeno da imagem poética quando a imagem emerge na consciência como um produto direto do coração, da alma, do ser do homem tomado na sua atualidade” (BACHELARD, 2008, p. 2). Gaston Bachelard elege esse método de pesquisa, compreendendo que a fenomenologia poética investiga a imagem a partir da consciência do indivíduo, do sujeito, assim como a repercussão dessa imagem no sujeito-leitor-espectador.

Nessa fenomenologia, o devaneio miniaturizante convida a discutir o maravilhoso e a brincadeira, na qual o espectador sente a confortável vontade de travar melhor contato com a imaginação. Viajando neste mundo em miniatura, imaginário, o espectador vê que o “minúsculo é uma morada da grandeza [...] morada da força primitiva” (BACHELARD, 2008, p. 172).

Bachelard (2008) traz uma citação de Gaston Paris sobre o conto *O Pequeno Polegar* que talvez sirva para refletir sobre a vida imaginada do boneco: “a pequenez não é ridícula, mas maravilhosa; o que faz o interesse do conto são as coisas extraordinárias que o Polegar realiza graças a sua pequenez [...]” (p. 172). Para Bachelard, a miniatura é uma imagem do espaço que nos desperta a nos movermos com a nossa imaginação, em especial, aquela que existe nos contos de fadas, nos quais um pequeno espaço recolhe em seu interior uma ampla área, portadora de conforto e beleza sem igual, onde o apreciador se percebe feliz e bem acolhido. Quando o artista cria um espaço em miniatura, recorre para os sentidos de seu fruidor: ele vê, escuta e sente esse espaço através de seu devaneio.

Diante desta perspectiva do devaneio do sonhador, pode-se interpretar que o potencial poético das forças miniaturizadas nos revela que no mundo dos bonecos o grande habita no pequeno e o pequeno habita no grande, extrapolando o jogo das dimensões. Destarte, em frente às ideias e aos questionamentos que se multiplicaram no percurso prático-teórico, foi possível urdir compreensões e repercussões acerca do objeto desta pesquisa. Por isso, desenhei na parte seguinte considerações relacionadas aos limites e abrangências, nos quais podemos reconhecer uma vida imaginada do boneco dentro de cada contexto. Assim, retomo duas das questões iniciais: Como, historicamente, se pode situar a presença do boneco no teatro em relação à tradição e à pós-modernidade? Como ocorre a atuação do ator que anima com a presença visível na cena?

4.1 SONDANDO LIMITES E ABRANGÊNCIAS

[...] o tempo é um tecido invisível em que se pode bordar tudo, uma flor, um pássaro, uma dama, um castelo, um túmulo. Também se pode bordar nada. Nada em cima de invisível é a mais sutil obra deste mundo [...]

(Machado de Assis, 2011).

À medida que se amplia o horizonte da pesquisa, em seu próprio decurso, as questões de abrangência e de limites me fizeram buscar conexões no campo histórico, para compreender como ocorreram as transformações relacionadas tanto à presença do boneco quanto à do ator na cena. Desta forma, é possível verificar, de acordo com Henryk Jurkowski (2000), que as expressões poéticas e antirrealistas da história do teatro de bonecos no século XX somente demonstraram ser capazes de agir com energia total após a Segunda Guerra Mundial. Essa mudança ocorreu mesmo quando a “cortina de ferro”, proveniente do rompimento das relações cortadas por diversos países do Leste e Oeste

européu, insistia em reforçar o afastamento do resto do mundo. Esse autor ainda examina que a emergência de mudanças partiu principalmente de um desejo dos artistas, pois surgia um tempo de renovação pós-guerra, quando se precisava superar a miséria, a destruição, a extirpação.

Movidos por esse sentimento, as mobilizações artísticas incorporam em suas manifestações a desumanização do ser humano, com a utilização de equipamentos e artefatos para substituir partes do corpo de uma pessoa. Os movimentos artísticos imersos nessa atmosfera de significativas transformações sociais incorporam em suas poéticas essas novas forças fragmentárias. Por conseguinte, o teatro de bonecos tomou a via da singularidade e se fez inteiramente presente com o *status* de arte. Nesse processo de transformação entre modernidade e pós-modernidade, o boneco deixa de ser apenas a representação mimeticamente ao humano, e o artista encontra criativamente possibilidades, coisas, objetos utilitários que podiam se metamorfosear em um boneco apto a interpretar seu papel.

Diante do contexto apontado por Jurkowski, pode-se inferir a ocorrência de uma efervescência artística, quando as fronteiras do teatro de bonecos se fizeram e se fazem mais permeáveis e fluídas, das quais a imaginação criadora e o pensamento estético borbulham sem cessar. O teatro de bonecos encontra-se contaminado por outros meios de expressão, tornando esse termo insuficiente para abrigar e qualificar um campo tão vasto, complexo e abrangente.

Assim, novos conceitos surgem diante de tantas transformações e, ao pensar nessas mudanças, Jurkowski assinala duas definições que ajudam a refletir e compreender as metamorfoses ocorridas no trabalho dos artistas envolvidos com o Teatro de Animação. Para tanto, o autor apresenta as noções de *homogeneidade* e *heterogeneidade*. Por *homogêneo*, entende-se “[...] um teatro de bonecos não contaminado por outros meios de expressão” (2000, p. 48) e, por *heterogêneo*, considera-se que “[...] o boneco deixa de ser o elemento

dominante. Ele não é mais do que um componente entre outros, com o ator bonequeiro à vista, o ator mascarado, os objetos e os acessórios de todos os gêneros”. (2000, p. 7).

Conforme Jurkowski (2000), as mudanças históricas ocorridas com o teatro de bonecos do *homogêneo* para o *heterogêneo*, no final da Segunda Guerra Mundial, não significaram um empobrecimento dessa primeira modalidade de expressão. Os artistas que praticam o teatro de bonecos *homogêneo* aprimoram suas qualidades formais, põem à prova novos materiais, ampliam a investigação plástica do boneco de imitação do homem ao boneco estilizado, tornam-se respeitados por sua própria maneira de exprimir o pensamento e por promover na plateia a imaginação de vida do boneco.

Portanto, ainda segundo o pensamento de Jurkowski (2000), entende-se como teatro de bonecos *homogêneo* um teatro ligado à tradição popular, o qual mantém os princípios da cena à italiana, vinculado ao modelo tradicional da arte dramática do teatro de atores. O teatro de bonecos *homogêneo* conserva a ilusão teatral e a sustentação dos acordos do teatro clássico no que se refere ao espaço cênico, jogo e tema dos espetáculos. Mas é, por volta de 1950, na Europa, que o teatro de bonecos sofreu o primeiro rompimento com o modelo tradicional a partir da introdução do ator que anima visivelmente na cena, e a presença do boneco passa a não ser o elemento preponderante, para o qual se destina toda atenção. Como afirma Jurkowski (2000, p. 56),

A partir dos anos 50, a nova geração de bonequeiros não aprecia nenhum pouco restringir seu campo de criação. Inicia-se a ruptura do teatro de bonecos com sua poética tradicional. O primeiro obstáculo a ultrapassar é o das convenções do teatro de bonecos homogêneo. [...] Os atores apareciam cada vez com mais frequência ao lado dos bonecos. Ninguém se colocava então qualquer questão sobre sua presença cada vez mais comum no palco, enquanto eles integraram logicamente a realidade do boneco.

Nesse período, muitos artistas não concebiam esse novo conceito do ator visível na cena, a exemplo de Hans Richard Purschke (como é citado por Jurkowski), que anuncia em 1953 a sua contraposição de que o ator visível mostra à plateia a verdadeira condição do boneco, diluindo a fantasia e a magia de vida que os bonecos suscitam no público:

Ao surgir em seu mundo, (o homem) tira de imediato (ao boneco) sua realidade de boneco; ele perde sua força de persuasão, o encantamento se rompe e não se vê nele nada além de sua verdadeira natureza de papel machê, de madeira ou de pano. Porque o aparecimento do homem dá ao espectador a possibilidade de comparar e ele repara então na imperfeição da aparência e dos movimentos do boneco. (...) O mundo dos bonecos e o dos homens são separados, eles excluem um ao outro. É flagrante no que diz respeito ao boneco e ao jogo de sombras irreal. Tem-se vontade de dizer, para parafrasear Kipling, que um homem é um homem e um boneco um boneco e que eles jamais se encontrarão. (*apud JURKOWSKI, 2000, p. 56*).

Entretanto, já em 1958, Purschke considera que cometeu um equívoco e reconhece o erro publicamente. Atesta o bom resultado da combinação de boneco e ator visível, divulgando na Revista *Perlicko-Perlacko* um texto de Tankred Dorst, que advoga e encoraja a animação visível de bonecos, deixando o espectador consciente de que bonecos são animados e atuam dentro de um jogo cênico. Michael Meschke (1974) na Revista *Mamulengo* defende ser a arte do boneco a integração de todos os recursos artísticos e deseja apenas que o artista se pergunte o “porquê” de estar fazendo e o “que” quer dizer. Nas palavras de Meschke (1974, p. 10):

... não é crime: misturar bonecos com atores vivos/ usar bonecos muito grandes ou muito pequenos/ misturar bonecos com máscaras, dança, ópera, drama, cinema, music-hall, música pop etc./ usar bonecos em duas dimensões, ou em três dimensões, ou ambas juntas/ misturar técnicas titiriteiras diversas numa mesma produção/ reduzir os bonecos a atores de tamanho menor para efeitos de perspectiva/ gostar de Punch & Judy, de Kasper, de Guignol ou qualquer nome tenham/ mostrar ou não mostrar o manipulador e sua técnica durante o espetáculo/ trabalhar meses para atingir a perfeição estética de um boneco ou usar um fósforo como boneco.

Nessa perspectiva, o teatro de boneco *heterogêneo* se estabelece como expressão artística a partir dos anos de 1950. Suas características podem ser identificadas desde partilhar o espaço cênico com o ator que interpreta sem a intermediação de um boneco, substituindo os tradicionais palquinhos por espaços mais amplos, até o ator que anima visivelmente, sem ocultar sua condição de intérprete de um boneco. Por essa via, não era suficiente pensar apenas em bonecos bem construídos e animados, fazia-se necessário qualificar a interpretação do ator. Assim, solidifica-se a ideia do ator que anima multifacetado, apto a realizar diversos papéis em suas encenações como: ator, construtor de bonecos, ator que anima, encenador e produtor.

Diante das considerações de Jurkowski (2000) e no desenrolar da minha pesquisa, pude observar que tanto a poética de *Protocolo Lunar* quanto a dos espetáculos dos artistas entrevistados coincidem e parecem constituir um conjunto de princípios técnicos que inserem essas práticas artísticas no âmbito do teatro de bonecos *heterogêneo*, o qual, como o teatro de bonecos *homogêneo*, promovem igualmente junto à plateia a imaginação de vida do boneco.

Em frente aos conceitos apresentados por Jurkowski acerca do teatro de bonecos heterogêneo e a definição tecida por Valmor Beltrame (2003) a respeito do Teatro de Animação, pode-se fazer aproximações desses dois termos, compreendendo que tais modelos partem de princípios similares. Nas palavras de Beltrame,

O uso de variados meios de expressão, o abandono do boneco do tipo antropomorfo, a ruptura com o palquinho do tradicional teatro de bonecos e a presença visível do ator-animador na cena, tornam o teatro de animação produzido atualmente, um teatro bastante heterogêneo. Sua proximidade com outras linguagens artísticas incluindo a dança, mímica, circo, teatro de atores e espetáculo multimídia, entre outros, tornam esta arte reconhecidamente mais contemporânea, porém heterogênea, distanciada dos códigos e registros que historicamente a tornaram conhecida do grande público. (BELTRAME *apud* BELTRAME e ARRUDA, 2007, p. 2).

Nessa linguagem reinventada, o teatro de bonecos *heterogêneo*, ou melhor, o Teatro de Animação, evidencia a interpretação como a parte mais expressiva nesse contexto. O ator que anima, agora visível, desponta com novos códigos e investe em elaborar novos significados que possam dar expressividade ao objeto inanimado, o qual pode ser: boneco antropomorfo; objeto utilitário; materiais diversos e reciclados, papel, argila e tecido. Sua capacidade artística e técnica de animação compõe uma série de movimentos, estabelecendo, igualmente, diálogos com as singularidades do boneco, e do objeto enquanto tal.

De acordo com a autora Cariad Astles (2008), o conceito da expressão *teatro de boneco*⁸ alcançou uma abordagem relacionada à animação de qualquer componente de cena, até mesmo o corpo do ator, que possui uma intensa capacidade de mutação e temporalidade. Nesse modelo de teatro, todas as formas identificáveis da natureza podem ter voz, ter “anima”.

Astles (2008) pontua ainda que esse conjunto de atos borrou os limites da linguagem e encaminhou a perda ou a transformação do corpo do boneco. Fica cada vez mais difícil ver “bonecos” nas encenações que se nomeiam como Teatro de Animação. A autora sinaliza o interesse dos artistas por bonecos de qualidade híbrida, produzidos por componentes de várias origens. Como afirma Astles (2008, p. 53),

[...] o corpo do boneco tem sido substituído por um corpo multiplamente articulado, criado a partir de diferentes fontes, que geram seu próprio significado. Com isso, quero dizer que a figura unificada do boneco tem sido substituída em muitos casos por sombras, projeções e tecnologia multimídia; por objetos; por matéria e por ação cênica animada que criam sua própria percepção do “corpo” do boneco.

⁸ A autora escreve em inglês, por isso vale lembrar que a expressão *puppet theatre* possui o mesmo significado e abrangência dos termos em espanhol e francês, *títere* e *marionnette*; seu texto foi traduzido como se adota no Brasil a expressão teatro de animação.

Assim, em face dessas conjecturas apontadas pelos autores supracitados, pode-se observar que o entendimento sobre a animação se amplia. Os materiais conquistam espaço, o corpo do objeto animado se desintegra, alcançando na cena um aspecto efêmero e mutante. Nesse teatro recriado, também alimentado pelo teatro de bonecos *homogêneo*, os limites são difíceis de ser demarcados. Sua produção agrega outras linguagens artísticas e diversas possibilidades técnicas e tecnológicas, em um espaço cênico onde o verbo animar pode ser aplicado a qualquer coisa, até mesmo ao ator que anima outro ator como boneco, confundindo limites.

Nessa perspectiva, a ampliação do espaço cênico pela não ocultação do ator que anima contribuiu para uma vasta gama de possibilidades criativas no que se refere à criação do personagem-boneco e do personagem-ator. Códigos e técnicas se fizeram necessários para que o ator conversasse de forma coerente com seus particulares desejos artísticos. Desse modo, fica evidente um empenho por uma interpretação a partir da qual se esclareçam as diversas e possíveis conexões que o corpo animado pretende adotar em relação ao objeto inanimado. A animação visível para o público pode seguir uma escala, a qual autoriza desde a mais discreta presença (modo de atuação disfarçada) até a máxima expressão (modos de atuação duplicada, distinta e como ator que anima) do ator que anima e o do ator que está sendo animado.

Todos esses modos de atuação, acima citados, relacionam-se com a presença visível do ator, questão presente em minha pesquisa. Nesta particularmente, refiro-me a técnica da manipulação direta, a qual historicamente se inspira no *Bunraku*, estética tradicional do teatro japonês, envolvendo a união de três artes (*sangyo*): a arte da narração (*Joruri*), música (*Shamisen*) e manipulação de bonecos. Em tal técnica, o boneco de manipulação direta é animado, geralmente, ao mesmo tempo, por três pessoas à vista do público. Esse tipo de animação se dá pelo contato direto com o boneco. Mas, quando esse modo de animação deixa de ser apenas uma técnica e passa a ser uma estética ou poética?

4.2 MANIPULAÇÃO DIRETA: UMA ESTÉTICA, POÉTICA OU TÉCNICA?

[...] o conteúdo da arte é a própria pessoa do artista, sua concreta experiência, sua vida interior, sua irrepetível espiritualidade [...] não no sentido de tomá-la como seu objeto próprio, fazendo dela o seu “tema” [...], mas o sentido de que o “modo” como esta foi formada é o modo próprio de quem tem aquela determinada e irrepetível espiritualidade [...]

(Luigi Pareyson, 1993).

Este estudo não tem a pretensão de desenvolver toda a complexidade da reflexão pareysoniana no que se refere à estética e à poética, apenas levantar conceitos que possam ajudar a compreender de qual lugar se pode localizar a manipulação direta e se é possível esta sobrepujar o aspecto instrumental e alcançar a categoria de poética ou estética.

Segundo Luigi Pareyson (1993, p. 17), “a estética não é parte da filosofia, mas a filosofia inteira”. A estética não propõe modelo para o artista nem princípio ao crítico, mas estuda a estrutura, levanta questão e reflexão a respeito da experiência estética do artista, do apreciador, do crítico, do historiador, do fruidor de qualquer beleza. Esse é o uso que guarda o termo estética.

Ainda segundo o autor supracitado, no campo da estética, entram a contemplação do belo de qualquer espécie, artística, natural ou intelectual, a ação dos artistas, a interpretação e a apreciação crítica das obras de arte. Além disso, é atributo da estética conceituar a arte a partir da reflexão acerca da experiência artística. Ocasionalmente, quando a estética se refere a leis e critérios, estes não são por ela regulados, mas por ela localizados na própria experiência da arte. Quem lê e avalia, interpreta e julga, é o profissional da crítica. Contudo, o processo da crítica compõe uma das várias questões sobre a qual a estética deve pensar.

Pareyson (2001) apresenta uma distinção particularmente importante entre estética e poética. Enquanto a estética é de caráter especulativo e filosófico, a poética segue contrariamente, constituindo-se de um programa de arte, de natureza normativa e operativa. Se existem algumas teorias estéticas, as poéticas são bastante numerosas, a exemplo de: o programa de arte do cubismo, do abstracionismo, do realismo, da *art nouveau*, só para ficar nestes, enquanto as teorias estéticas: da formatividade, da recepção, idealista. Para o autor, não se deve adotar como estética uma sugestão que é, fundamentalmente, uma poética, ou seja, não se deve aceitar como conceito de arte aquilo que é um programa de arte. Assim, nas palavras de Pareyson (1993, p. 299):

Tudo isto sugere a necessidade de uma distinção entre a estética, que tem uma conotação filosófica e puramente especulativa, tendo como intuito definir um “conceito” de arte, e as poéticas, que têm caráter histórico e operativo, pois surgem para propor “ideais” artísticos e “programas” artísticos. A distinção é bastante evidente, não há necessidade de insistir aqui, se não fosse implicitamente desconhecida e negada por concepções bastante difundidas e comuns, de sorte que alguma clarificação a esse respeito pode ser bem oportuna.

Por isso, como afirma Paryeson (2001), é justo propor um programa de arte imbuído de valores de ordem social, política, moral ou religiosa, o que não é justo é metamorfosear essa poética em um conceito geral de arte e assegurar que a obra somente será considerada arte se for elaborada conforme os valores submetidos a ela. Isto acontecendo ocorre a dissimulação de uma poética em estética. E para a estética interessa que a obra seja de fato arte, não importa se a obra é comprometida ou não, representativa ou abstrata, erudita ou popular, barroca ou realista, uma vez entendido que todas as poéticas têm seu próprio valor. Para tal percepção, é necessário que, depois de assumir a consciência acerca da poética de certa obra e isto não é uma tarefa fácil, o pensador da estética ou a pessoa dada ao estudo dessa obra não faça um julgamento conforme seu gosto particular, mas que se apoie na própria leitura da obra.

Diante do conceito de estética e poéticas defendido por Pareyson (1993), é possível dizer que a manipulação direta em si mesma não pode ser considerada uma estética, mesmo compreendendo que o teatro de bonecos *heterogêneo* possa abrigar a modalidade do ator que anima à vista do público, dialogando com diversos modos de atuação e técnicas de animação, proporcionado ao fruidor uma coerência visual e cênica, uma verdadeira contemplação da beleza relativa à proposta. Isso não significa que a manipulação direta tenha por objeto a natureza do especulativo e do filosófico, ou que possa assumir isoladamente o conceito geral de arte. Sabe-se que a manipulação direta, *a priori*, é uma técnica de animação, inspirada no modo de atuação do tradicional teatro japonês, o *Bunraku* (Fig. 77, p. 101).



77

Figura 77: Teatro nacional de Bunraku, Japão. Foto: Marcel Violette.

Conforme Darci Kusano (1993), originalmente esse modelo nipônico de animação se configurava por bonecos sem pés do tipo *sashikomi* (enfiar), o qual era movido apenas por um ator que se conservava oculto por um anteparo. Este calçava o boneco como uma espécie de luva e o animava sobre a cabeça. Com o transcorrer do tempo, a complexidade desse teatro de bonecos alcança graus elevados com o desenvolvimento de estruturas técnicas mais elaboradas, e surge a necessidade de três atores para animar, salvo os bonecos em papéis de

figurantes que continuam a ser animados por um só homem. Kusano cita Jean-Louis Barrault ao afirmar que os atores são considerados deuses encarnados. A autora menciona que eles seguem uma determinada hierarquia, e, em virtude dela, o ator menos graduado inicia sua trajetória artística com a manipulação dos pés (função que cabe ao *ashizukai*) e leva aproximadamente de três a dez anos para dominar a técnica. Outro manipulador, agora para o braço esquerdo (função que cabe ao *hidarizukai*), também necessita desse mesmo espaço de tempo. Por fim, depois de muitos anos de treinamento, o manipulador mais graduado, chefe (*omozukai*), controla com a mão esquerda a postura, a cabeça e a expressão facial e com sua mão direita comanda os movimentos da mão direita do boneco.

Se olharmos para o instante atual da técnica, relacionada à ciência, quando equipamentos são usados para determinados fins, indústrias são utilizadas para um objetivo qualquer produzido pelo homem, justifica dizer que “a técnica é um instrumento utilizado pelo homem”. (HEIDEGGER *apud* SILVA, 2003, p. 28). Também por técnica, conforme o dicionário Aurélio, entende-se “o conjunto de processos duma arte ou ciência” (FERREIRA, 2008, p. 768). Logo, um conjunto de atos da arte nipônica do boneco realizado por pessoas à vista do público, ou melhor, por três pessoas pode ser a técnica de manipulação direta.

No entanto, segundo Heidegger (*apud* SILVA, 2003, p. 28), existe “uma diferença ontológica entre técnica e essência técnica”. Por um lado, temos a técnica como instrumento, atividade humana, “meio para certos fins” e, por outro, a técnica “como provocação da natureza e do ser [...] um modo de desvelamento, um fazer-vir” (IDEM, *ibidem*). Se pensarmos a técnica em um nível mais profundo e essencial, fora dos agrupamentos do pensamento ordenador e calculador da ciência dos quais originaram a técnica dita moderna, encontraremos uma possível ampliação do seu sentido na origem grega da palavra técnica – *techné* – que servia para nomear tanto a arte como a própria técnica.

Portanto, existe a possibilidade de a poética e a técnica estarem relacionadas como uma maneira de desvendar algo pela produção de um artista, revelando aspectos de sua subjetividade. Nesse sentido, a técnica passa a não ser mais vista apenas como instrumento, mas uma provocação ao olhar. Assim, talvez seja possível enxergar a manipulação direta e o próprio boneco, além da fronteira do apenas instrumental, do exercício, do treinamento e alcançar o limite de uma poética. Neste cruzamento entre técnica e arte, encontra-se no caminho o artista como principal agente transformador.

5 ASPECTOS CONCLUSIVOS



Figura 78: Surdo na escada sobre a Lua bola. Foto de divulgação: Isabel Gouvêa.

Eu sei de muito pouco. Mas tenho a meu favor tudo o que não sei e, por ser um campo virgem, está livre de preconceitos. Tudo o que não sei é a minha parte maior e melhor, é a minha largueza. É com ela que eu compreenderia tudo. Tudo o que não sei é que é a minha verdade.

(Clarice Lispector, 2012).

Para reconstruir as pistas dos protocolos deste espetáculo lunar, foi necessário recordar experimentações, lembrar-me das antigas inquietações, engendrar novas questões e imaginar, na tentativa de fazer possíveis cruzamentos entre práticas. Assim, nesta rota de escrita, a todo momento era preciso “lembrar para esquecer. Lembrar para compreender. Lembrar para modificar. Lembrar para compartilhar. Lembrar para confirmar” (RANGEL, 2002, p. 174), pois, ao ativar a memória e a imaginação, elementos indissociáveis (IDEM, *ibidem*), pude recobrar as práticas dos laboratórios criativos, o contato com os colegas artistas entrevistados, o olhar delicado e generoso da orientadora e o diálogo com a teoria, condições indispensáveis que tornaram realizável este trajeto criativo de escrita.

Logo, retomo a questão norteadora desta pesquisa para que possa de alguma forma, nesta última parte do texto, sintetizar reflexões e resultados encontrados ao longo do estudo. Desta forma, destaco: como ocorrem os processos criativos do ator que constrói e anima seu boneco para cena. Aqui sinalizo que no teatro, como em qualquer outra arte, os resultados são múltiplos, diversos, e o caráter ímpar dos processos criativos de cada poética indicam caminhos muito particulares. Nesse sentido, ao mostrar minha prática em comunhão com a dos outros artistas entrevistados, tento compreender as recorrências dos Princípios e Procedimentos, que se aproximam e se distanciam na busca pela criação do personagem-boneco.

Nesta pesquisa pude identificar que tanto no processo de *Protocolo Lunar* quanto dos outros três artistas existia uma sequência de Princípios e Procedimentos que contribuía para criação do personagem-boneco, despertando criativamente a imaginação. Destarte, do texto ou pré-texto

desabrochavam os personagens que começavam a ganhar alguma materialização, mesmo que de maneira incipiente, a partir da pesquisa de imagens. Esta indicava possibilidades de forma, estrutura, tipo de técnica, e estimulava a criação de rabiscos, esboços, desenhos. No encadeamento, a matéria-prima era eleita e, no contato com ela, o personagem-boneco se revelava em seus contornos, dispositivos corporais e caráter particular e original. Deste modo, aspectos materiais e imateriais indissociáveis deflagravam a potência transformadora do ator e se agregavam ao processo de criação do personagem antes de dar início à cena.

Impregnado destas informações já construídas, o ator na cena passa por outra torrente de provocações oriundas do próprio objeto. A sua relação de troca com o corpo do boneco, no espaço, movido pela dramaturgia, na contracena e com sua presença visível na cena, são situações que provocam no ator novas contingências cênicas, desafios que incitam sua criatividade.

Ao considerar a presença visível do ator que anima em cena, imediatamente o tema “neutralidade” é convocado, reportando a um princípio da interpretação mediada por objetos. Em regra, para alguns artistas das formas animadas, a neutralidade refere-se a um estado de presença cênica do ator, a qual não é percebida pelo espectador na cena. Esse entendimento se estende a não utilização de maquiagem, adereços, cor em figurinos, e principalmente ao uso de movimentos corporais indelicados, exagerados, amplos, e expressão facial. Igualmente, existem concepções que consideram a neutralidade como uma condição que precede à interpretação. Entendo a neutralidade como princípio técnico que dirige o olhar do espectador ao personagem-boneco no exato momento em que ele é o foco da cena. Em processo de orientação, voltei a debater sobre essa questão, que perpassou o processo de criação em *Protocolo Lunar*, e obtive este texto-depoimento da Profa. Sonia Rangel (2014):

Compreendo a “neutralidade” como conceito flexível, não se pode tratá-la isolada, fora da situação-concepção, da cena mesmo, ou no absoluto, em forma genérica, ou como uma condição que antecede toda a prática ou treinamento para o ator-

animador, mas compreendê-la a cada passo, associada à noção de um foco flexível, mas rigoroso nos graus da sua intenção. Esta flexibilidade em considerar a “neutralidade” amplia em multiplicidades de percepções a pesquisa criativa das relações do ator e do encenador com os seus personagens-objetos.

Assim, talvez o conceito de “neutralidade” possa incluir a expressividade do ator que anima, quando a “situação-concepção” adota, no jogo da cena, sinais emitidos pelo personagem-boneco suplementado pelo personagem-ator, numa relação de duplo do mesmo personagem cênico, dentre outros modos de atuação. Neste caso, talvez o termo “neutralidade” não seja um princípio técnico adequado para alcançar toda a abrangência e complexidade da presença cênica do ator que anima.

Com este trabalho, compreendi que a presença cênica se realiza e se completa no envolvimento criador imaginado pelo ator que constrói e anima seu personagem-boneco. No entanto, vale frisar que esse modo de operar não é único e nem absoluto, pois não elimina outras possibilidades criativas. Logo, pude verificar na minha atuação e no depoimento dos colaboradores entrevistados que, ao construir o seu próprio boneco, o ator dispõe de um momento anterior quando, por meio de tentativas, encontra um modo de fazer singular para a criação do seu personagem.

Nesse sentido, observo que foi a partir dos laboratórios práticos de criação de *Protocolo Lunar* que pude descobrir por tentativas um modo próprio de dar forma aos personagens criados. Dessa maneira, recupero o pensamento de Luigi Pareyson (1993) acerca da *formatividade*, quando “dar forma” significa fazer, mas não um fazer predefinido, idealizado, de regras prefixadas, um fazer que a todo tempo cria o modo de fazer. Pareyson reporta-se a um formar que requer tentativas, execução, realização; por outro lado, exige inventar, descobrir, encontrar o modo de fazer, ou seja, a criação caminha junto com a produção, atuando com suas próprias regras no ato das tentativas. Estas tentativas, segundo Pareyson, levam ao bom resultado, ao sucesso. No entanto, não se trata do sucesso enquanto uma boa realização das regras, mas a descoberta de regras no

instante do seu emprego. Consequentemente, apoio-me em Luigi Pareyson (1993, p. 91) para compreender um processo por tentativas.

Tentativa e organização não são portanto incompatíveis e dissociáveis, pois até o próprio conceito de um resultado que seja critério para si mesmo as evoca ao mesmo tempo, íntima e inseparavelmente unidas, de sorte que se, por um lado, o bom resultado só se obtém como o fruto feliz de tentativas, por outro, não pode ser critério de si mesma a não ser orientando, urgindo, organizando as tentativas de onde há de resultar.

Nesse processo de descobertas por tentativas pude registrar que todo o processo prático-teórico de criação em *Protocolo Lunar* foi a partir de diversas tentativas, nunca incoerentes e abortivas, porém sempre com organização e resultados inventivos que iam se modificando no trajeto.

Nesta perspectiva, com o registro da memória de processos criativos em formas animadas, além da reflexão resultante desta pesquisa, espero contribuir com a discussão sobre o ator que constrói e anima o personagem-boneco. Sendo assim, termino com o intuito de colaborar com o aprofundamento, desdobramentos e ampliação das reflexões que já existem neste campo, articulando meu pensamento ao de outros artistas e autores interessados em Teatro de Animação.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ana Maria. *Teatro de animação: da teoria à prática*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.

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

ASSIS, Machado de. *Esau e Jacó*. São Paulo: Ática, 2011.

ASTLES, Cariad. “Corpos” Alternativos de Bonecos. *Revista Móin-Móin: revista de estudos sobre teatro de formas animadas*, n. 5, Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2008.

BACHELARD, Gaston. *A poética do devaneio*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BARROS, Manoel de. *Gramática Expositiva do Chão*. 3. ed. Rio de Janeiro: Record, 1999.

BELTRAME, Valmor. Princípios técnicos do trabalho do ator-animador. In: BELTRAME, Valmor N. (Org.). *Teatro de Bonecos: distintos olhares sobre teoria e prática*. Florianópolis: UDESC, 2008.

BELTRAME, Walmor; ARRUD, Kátia de. Teatro de bonecos: transformações na poética da linguagem. *Revista CEART-UDESC*, n. 2, Florianópolis: DAPesquisa, 2007.

BERTHOLD, Margot. *História mundial do teatro*. Tradução Maria Paula V. Zurawski et al. São Paulo: Perspectiva, 2001.

BORBA FILHO, Hermilo. *Fisionomia e espírito do mamulengo*. 2. ed. Rio de Janeiro: INACEN, 1987.

CALVINO, Ítalo. *Seis Propostas para o Próximo Milênio*. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Cia. das Letras, 1999.

CALVINO, Ítalo. *Todas as Cosmicômicas*. Trad. Ivo Barroso e Roberta Barini. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

COELHO, Teixeira. *Moderno pós-moderno*. São Paulo: Iluminuras. 2001.

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

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Aurélio: dicionário da Língua Portuguesa*. Curitiba: Ed. Positivo, 2009.

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

GLEISER, Marcelo. *Poeira das Estrelas*. São Paulo: Globo, 2006.

HEGGEN, Claire. Sujeito – objeto: entrevistas e negociações. *Revista Móin-Móin: revista de estudos sobre teatro de formas animadas*, n. 6, Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2009.

JARRY, Alfred. *Todo Ubú*. Barcelona: Bruguera, 1980.

JURKOWSKI, Henryk. *Métamorphoses: la marionnette au xx siècle*. Tradução de Eliane Lisboa, Gisele Lamb e Kátia de Arruda. Charleville-Mézières: Éditions Institut International de la Marionnette, 2000.

JURKOWSKI, Henryk; FOUC, Thieri (orgs.). *Encyclopédie mondiale des arts de la marionnette*. Montpellier: UNIMA/Entretemps, 2009.

KUSANO, Darci. *Os teatros bunraku e kabuki: uma visada barroca*. São Paulo: Perspectiva, 1993.

LISPECTOR, Clarice. *Clarice na cabeceira: jornalismo*. Rio de Janeiro: Rocco. 2012.

McCORMICK, Johon. Tradição e modernidade nas marionetes. In: ZURBACH, Christine. (Org.). *Teatro de marionetes: tradição e modernidade*. Évora: Casa do Sul Editora, 2002.

MESCHKE, Michael. Algumas reflexões impopulares relativas à moral titiriteira na UNIMA. *Mamulengo. Revista da Associação Brasileira de Teatro de Bonecos*, ano 0, n. 3. Rio de Janeiro: ABTB, 1974.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2011.

PAVIS, Patrice. *A encenação contemporânea. Origens, tendências, perspectivas*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. Trad. Maria Helena Nery Garcez. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PAREYSON, Luigi. *Estética: teoria da formatividade*. Trad. Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1993.

PIRAGIBE, Mario Ferreira. *Manipulações: entendimentos e uso da presença e da subjetividade do ator em práticas contemporâneas de teatro de animação no Brasil*. 2011. Tese de doutoramento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Centro de Letras e Artes, Rio de Janeiro, 2011.

RANGEL, Sonia Lucia. *Imaginário e Processos de Criação: Protocolo Lunar um espetáculo-exposição*. ABRACE VI Congresso - Artes e Ciência: abismo de rosas. São Paulo: Memória ABRACE Digital, 2010.

RANGEL, Sonia Lucia. *Olho Desarmado: objeto poético e trajeto criativo*. Salvador: Solisluna, 2009.1.

RANGEL, Sonia Lucia e turma 2004 a 2007 da Licenciatura em Teatro da UFBA. Ciranda de Histórias: construção coletiva de poesia e conhecimento. *Cadernos do GIPE-CIT – Grupo Interdisciplinar de Pesquisa e Extensão em Contemporaneidade, Imaginário e Teatralidade, do PPGAC-UFBA*. Salvador, n. 23, 2009.2.

RANGEL, Sonia Lucia. Processos de criação: atividade de fronteira. *ABRACE IV Congresso de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas*, 2006, Rio de Janeiro. ABRACE IV Congresso. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2006.

RANGEL, Sonia Lucia. *CasaTempo uma Poética: jogo, imagem e memória no percurso criativo de um espetáculo-exposição*. 2002. 214 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Universidade Federal da Bahia, Escola de Dança; Escola de Teatro, Salvador, 2002.

RANGEL, Sonia Lucia. Teatro de Formas Animadas: um pensamento visual. *REVISTA Repertório – Teatro e Dança*, Salvador: Universidade Federal da Bahia, Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas, Ano 2, n. 3, p. 53-55, 1999.

ROUBINE, Jean Jacques. *A linguagem da encenação teatral*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

SALLES, Cecília Almeida. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: Intermeios, 2011.

SILVA, Juremir Machado da. *As tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SOUZA, Alex. *Só, mas Bem Acompanhado: atuação solo e animação de bonecos à vista do público*. 2011. 173 f. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2011.

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

SOUZA, Marco. Tradição, modernidade, teatro, animação e Kuruma Ningyo. *Revista Móin-Móin: Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas*, ano 02, nº 2, Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2006.

VIANNA, Klauss; CARVALHO, Marco Antonio. *A dança*. São Paulo: Summus, 1990.

VIVÁQUA, Maria do C. Da manipulação. *Mamulengo. Revista da Associação Brasileira de Teatro de Boneco*, ano 3, nº 6, Rio de Janeiro: ABTB, 1977.

WASZKIEL, Marck. Profissão: bonequeiro. *Revista Móin-Móin: revista de estudos sobre teatro de formas animadas*, n. 6, Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2009.

APÊNDICES E ANEXOS

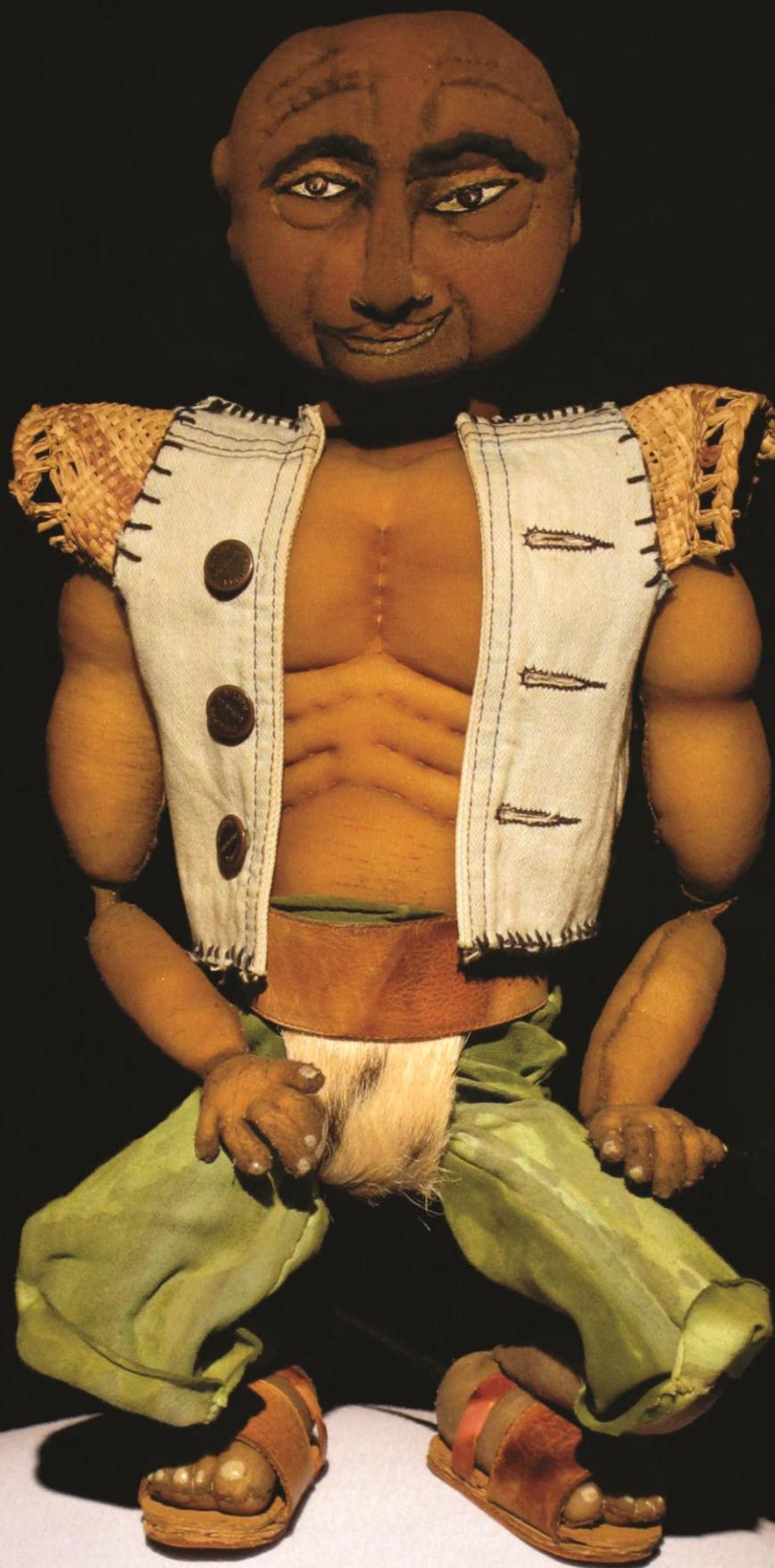


Figura 79: Capitão Veredê sobre a Terra bola. Foto de divulgação: Isabel Gouvêa.

APÊNDICE A – Entrevistas com os três artistas: Gil Teixeira, Anibal Pacha e
Marcelo Lafontana.

ENTREVISTA COM GIL TEIXEIRA

Salvador, 21 de Junho de 2012.

YL: Como você se considera: Bonequeiro? Ator-animador? Ator-animador-bonequeiro? Ator? Sei que você é ator formado pela Escola de Teatro-UFBA. Como você se categorizaria? Você anima e constrói bonecos?

Gil: Sim.

YL: Você viu no roteiro o termo que coloquei ator-animador-bonequeiro?

Gil: Sim, vi e achei muito engraçado, porque quando me aproximei do teatro de animação, o teatro de bonecos, conheci essa coisa em Recife, o bonequeiro, o titiriteiro, o manipulador e o ator que interpreta o personagem. Fui trabalhar com isso tudo e criei minha forma, que não é diferente de nenhuma outra, mas eu defendo algumas coisas que talvez não precisassem ser defendidas, sou ator de teatro de animação e faço bonecos.

YL: O que você entende pelo termo bonequeiro?

Gil: Pra mim bonequeiro é o ator que trabalha com teatro de bonecos. A confecção dos bonecos é uma consequência de teatro de bonecos é uma coisa de muito detalhe. Hakler trabalha muito isso no teatro em geral. Ele é carpinteiro e eu tive a oportunidade de conhecer um pouco desse Hakler carpinteiro no teatro de bonecos. Foi na década de oitenta, final de setenta, ele tinha um grupo muito bom com Elias Bonfim, com Edinéia, e confeccionou belos bonecos, inclusive Elias tem um guardo, o professor Astrogildo um boneco de manipulação direta, o primeiro que conheci. Talvez o professor Astrogildo foi o primeiro feito em uma oficina que Hakler ofereceu. Então, essa coisa da carpintaria que Hakler no teatro em geral eu acho que o teatro de bonecos é muito isso, detalhes. Você tem que está atento a tudo e se comprometer com tudo. Precisa de um retoque no braço pra conseguir fazer aquele movimento daquela cenazinha, tem que parar pra resolver ou então tira a cena, e aí vamos ver o que é que a gente faz.

YL: Você daria algum nome para a pessoa que constrói boneco?

Gil: A gente chama de bonequeiro, porque ele confecciona o boneco. Não conheci nenhum bonequeiro que faça o boneco pra alguém trabalhar, a não ser as pessoas que comercializam sem nenhum compromisso artístico. Inclusive já trabalhei com animação de festas e comprei bonecos de luva com articulação de boca pra resolver a demanda.

YL: Quais tipos de bonecos você já construiu?

Gil: Já trabalhei com a técnica de luva, manipulação direta, vara, bastão, bonecos de fio, apesar de nunca ter me interessado em montar nada com boneco de fio, porque é uma técnica muito complexa, não é difícil de fazer, na verdade a manipulação dele, a articulação requer muito ensaio. Imagine que tomei curso de desembaraçar boneco de fio.

YL: Você acha que a técnica de animação pode influenciar na criação do personagem-boneco?

Gil: Você constrói o boneco-personagem, como você chama, foi o que eu disse que eu não faço isso, pra mim eu construo o boneco-ator, que ele pode atuar em qualquer espetáculo. Você desmonta, tira figurino, tira maquiagem e ele atua em qualquer cena.

YL: Mas o que te pergunto é se a técnica influencia na construção do personagem, por exemplo, tenho o personagem-boneco Hamlet que será animado com técnica de manipulação direta. Você acha que mudando a técnica muda à construção do personagem? Como ocorre?

Gil – Sim, acredito que aí depende muito do manipulador, do animador, esse termo manipulador nem é muito mais querido entre os bonequeiros. Para mim depende do animador. São técnicas diferentes. O caminho que você vai buscar é diferente, algumas finalizações são diferentes. Vamos pegar o exemplo Hamlet, os caminhos que você vai buscar para solucionar alguns

pontos na construção desta personagem são diferentes em função da técnica. Tem coisas que você vai ser brilhantemente aceita e bem resolvida na técnica de manipulação direta, por você já está diretamente ali ligado com as articulações, com os membros, com a própria cabeça. Isso dá um conforto maior ao ator animador. Então, acredito que isso favoreça um pouco e você encontre coisas maravilhosas, por exemplo, na técnica de fios talvez você não encontre com tanta facilidade, o fio separa o ator do boneco, porém fio também tem coisas fantásticas que você consegue fazer, apesar de considerar que a técnica de fio tem algumas limitações em relação à técnica de manipulação direta. Para mim a técnica de luva é a melhor técnica que existe, porque você arrasa, não tem limite, quando você passa para técnica de manipulação direta você já encontra algumas barreiras, nada que impeça.

YL: Na sua experiência quais as etapas que você considera indispensáveis para ter o personagem-boneco criado?

Gil: É muito importante, não é indispensável, mas é muito importante que numa montagem de teatro de animação os atores animadores estejam envolvidos, isso em qualquer montagem e claro, mas quando falo de teatro de animação porque é uma coisa muito específica. Preciso que os atores estejam muito bem envolvidos na proposta, na ideia. Façam pesquisa de texto, a pesquisa desses personagens antes de pegar no boneco pra fazer trabalho de manipulação. Ele faça esse trabalho primeiro consigo e depois dele adquirir esse conhecimento teórico, psicológico, físico desse personagem ou desses personagens ele parta para o exercício da manipulação que cada situação requer, cada conflito, cada situação no espetáculo requer detalhes na manipulação. É preciso que você tenha algumas etapas, e para mim ela vem desde o ator pesquisando, trabalhando o seu corpo, trabalhando o texto até chegar ao objeto que deverá ser animado que no caso o boneco. Ele vai trabalhar já com o objeto passando esse conhecimento para o ator-boneco e a partir daí acredito que há uma parceria, uma troca, uma cumplicidade que não para mais até a estreia.

Olhe que não falei de um processo que é muito comum o da confecção. Por exemplo, graças a Deus no início da minha carreira com teatro de animação eu construía meus bonecos. Meu primeiro espetáculo foi “Alice no país das maravilhas”, fazia um chapeleiro maluco, confeccionei meu boneco.

YL: E como foi isso, você confeccionou e atuou?

Gil: Foi fantástico, era uma paixão! Aquela coisa que entendo no bonequeiro. Você vê muito isso lá no Recife, no Ceara também, tem essa coisa da paixão. O cara dá a oficina dele, mas ele não quer que você saia dali com aquele boneco pra lugar algum. – “esse boneco que eu atuei no espetáculo tal”, aquilo é uma coisa sagrada. O Elias tem boneco que ele só deixa pegar as pessoas da intimidade dele. Bom, como dou aula à parte didática passa por etapas. Numa oficina básica eles querem logo pegar no boneco, eu escondo tudo e digo vocês não tem que pegar no boneco, vocês precisa confeccionar.

Então, essa parte da confecção quando você confecciona é diferente. Fiz um espetáculo aonde eu cheguei lá, fui convidado, e para mim foi muito estranho entendeu, até mesmo porque eu não domino a técnica de madeira, que foi o espetáculo do grupo A Roda de Olga. Então foi assim, quando eu cheguei lá que vi a turma perguntei: você confeccionou o personagem? Como é que foi, a madeira era mole? Você fazia como? Quero pelo menos, nesse momento, ter o conhecimento de como foi feita aquela perna. Tirei as coisas, adereços que compunham e futuquei, tirei o que podia desmontar porque eu precisava entender aquilo, precisava me apropriar, me familiarizar. A partir daí pegava meu boneco botava naquele lugarzinho, tinha o lugar certo, chegava cedo, essa disciplina é fundamental, criei a maior paixão.

YL: Foi qual espetáculo?

Gil: “A cobra morde o rabo”.

YL: Para você o que define a origem do movimento do boneco, dando a sensação de vida?

Gil: Passa pelo o que o ator tem que fazer pra chegar há isso. Para que isso fique pronto, para que isso seja transmitido, para que exista essa verdade digamos assim. Acho que são etapas. O

ator tem que está muito consciente desse compromisso que o boneco é um ser inanimado, ele é um objeto e apesar de ser o boneco ele tem movimento próprio. Tem bonecos que você olha... tem um boneco que é um ventríloquo Bené, você assistiu “As rimas de Catarina”? Você olha para Bené tem um movimento, tem uma vida alí antes de tudo, do ator manipulador, animador. O boneco já está ali, você olha já transmite alguma coisa, mas assim ele é um ser inanimado. Então eu acho que o ator ele precisa ter consciência disso. Digo que o trabalho é muito minucioso, um processo de conscientização, o ator tem que está completamente aparelhado de conhecimentos do personagem, do onde, do quando, do por quê. A luva nós trabalhamos no teatro de animação muito eixo e foco, é fundamental. O boneco pode também afundar como eu disse e isso está dentro desse contexto do eixo e foco. O que me incomoda muito, eu já vi muitos espetáculos onde, inclusive espetáculo feito por bons profissionais, em que o ator às vezes por questões de necessidade, às vezes por displicência perde foco, não pode, eu acho que o ator ele precisa ter consciência. É fundamental não tem como não trabalhar isso em qualquer técnica.

YL: Para você o que difere animar um boneco e interpretar um personagem boneco?

Gil: Certo, eu acho que animar um boneco, antes a gente chamava manipular um boneco. Boneco não é objeto de manipulação, já dizia minha querida Denise Santos. Acho que animar um boneco é você pegar ele e brincar ou interpretar uma situação, seja num ensaio, seja numa demonstração, numa mostra. Você pega ali o boneco, como o ator faz, o ator ele vai a qualquer lugar ali e ele está conversando, ele resolve fazer uma encenação e ele faz. Às vezes ele está fazendo um exercício, uma aula, de repente resolve dentro daquele exercício, fazer alguma coisa...

YL: Improviso?

Gil: É, o ator se animou, o ator animou um boneco, é uma coisa pra mim. Isso tem características X. Pra mim é diferente de você animar um personagem no boneco, ou seja, animar o boneco já aí no seu personagem, porque eu entendo que o personagem ele pode ser do boneco-ator como pode ser do ator.

YL: Mas então, pra você interpretar é diferente de animar?

Gil: Não, não. É a mesma coisa sim, porém eu acho que você dar vida ao boneco você dá. Vou tentar clarear. Você pega o boneco, eu até pensei em trazer justamente pra... e você dá vida a ele. Quando você fala de um personagem em uma determinada situação, no espetáculo, por exemplo, pra mim é outra coisa, tem outra, digamos, importância, eu acho que a diferença está no contexto desse personagem boneco no espetáculo e dessa animação nesse boneco fora desse espetáculo e quando você fala personagem pra mim está dentro de um contexto cênico. Então, pra mim, animar o boneco é você pegar o boneco e manipular

YL: Fala sobre esse seu conceito do boneco-ator.

Gil: Por exemplo, você faz um boneco. Tenho bonecos que envelheci com cabelo, maquiagem, e fiz bonecos que já nasceram idosos e aí fica mais fácil, eles vão fazer com mais facilidade personagens mais velhos. Tenho o boneco Tuníco do espetáculo “Menina perdida”, por exemplo, é um boneco que até o olho dele eu mudava. Ele fez um menino de rua daqui a pouco ele estava fazendo... me lembro de um espetáculo que ele era um menino. Ele ficou muito querido o Tuníco, e foi difícil mexer nele. Ele usava um chapéuzinho para descaracterizar. Foi muita confusão, porque as pessoas se apegaram a ele o elenco. Na época, me lembro que o curso que eu dava ele era tempo indeterminado, então, peguei aluno com doze anos que saiu de lá com vinte e cinco, já adulto, era complicado. Fiz outro espetáculo que estou tentando lembrar aqui, “os olhos que não queriam dormir” parece assim, e então digo – Tuníco é a cara desse personagem – mas não pode ser Tuníco. Então, a gente vai mudar, tirar olho, porque Tuníco tinha um olho muito vibrante, ele era um menino muito... terminou esse boneco-ator fazendo um outro jovem que não era mais um menino de rua, mas era um cara que explorava uma senhora, gigolô. Então, ele era um intelectual, ganhou um paletó e ele chegava lá... Outra cara! Mais uma confusão, teve coisas que não pude mudar, tive que colocar provisoriamente e depois

ele voltou a ser Tuníco de novo, teve que voltar com tudo, ganhou o mesmo olho, ele era meio carequinha e voltou a ter o chapeuzinho que deixava meio a testa de fora.

YL: Qual foi o mais significativo espetáculo de manipulação direta no qual atuou como ator-animador-bonequeiro e porque é o mais significativo?

Gil: Pra mim o mais significativo, o mais interessante, todos foram muito importantes, fizeram parte de momentos fundamentais na minha carreira artística. Foi lá com o teatro de animação que apreendi a trabalhar com caricatura de voz é criar tipos, depois veio me ajudar muito na minha carreira de ator. Então, o mais interessante que marcou a minha carreira como ator-animador ou ator de teatro de animação foi o espetáculo chamado “Pinóquio”, porque foi o meu primeiro boneco de madeira. Era um boneco que tinha certa complexidade, porque tinha algumas articulações além das normais que conhecia como: cotovelo, joelho. Tinha algumas situações de cena que ele precisava atender e assim foi quando eu me aproximei da técnica de manipulação direta. Viajei muito... esse boneco na verdade talvez tenha sido meu primeiro boneco que fiz baseado nessa questão do boneco-personagem. Ele tinha o nariz grande como o Pinóquio. Ele começava com o nariz menor, mas esse nariz era enroscado e ele terminava com o nariz grande. Então, você olhava pra ele dizia: é Pinóquio. Não me lembro de ter usado ele pra nada, ele ficou lá. Foram muitos bonecos, mas me parece que era o único personagem, o único boneco de madeira no espetáculo. Eu confeccionei e era uma paixão muito grande por esse boneco e todo o processo de criação. Fiquei chamado de Pinóquio durante um tempão (risos)

YL: Qual foi o ponto de partida para construção desse boneco?

Gil: Pra construção do boneco o ponto de partida foi o texto. Os caminhos que o personagem no texto percorria, depois como eu iria solucionar é as dificuldades desses caminhos com a técnica que tinha escolhido. Escolhi madeira porque o Pinóquio na história é o boneco de madeira. Tive momentos de desistir, porque não conhecia. Então, dependi de outros profissionais como marceneiro que chama carpinteiro, pra fazer alguns detalhes que eu não iria conseguir fazer na mão. Ouve esse caminho de estudo de texto, o caminho que o personagem traçava na contracenação e depois a técnica relacionada a tudo aquilo.

YL: Quando você pensa em construir um boneco você pensa no formato final ou você pensa mais na estrutura?

Gil: Primeiro vejo o personagem, qual a técnica que melhor se encaixa. Então, olho primeiro cada personagem ali dentro daquele texto, e determino a melhor técnica, só que pra resolver é aquela coisa. De posse dessa determinação, é feita a concepção. Se for a técnica de manipulação direta a gente vai partir para o tipo de material que a gente vai fazer essa manipulação direta. No teatro a gente senta a mesa, espalha o texto e vamos discutir o psicológico. A concepção, o diretor às vezes já tem às vezes não tem e às vezes ele acha que os atores têm que ajudar naquilo. O teatro de animação, a gente pega o texto faz toda aquela discussão, às vezes o diretor é um diretor aberto senta. Gosto muito de discutir com os atores, depois eu digo: pensei em fazer com essa técnica. Mas eu tenho dificuldade eu gosto de tal. Bom esse personagem e aquele pode ser feito com essa técnica. Depois, a partir da técnica que vamos trabalhar discutimos o material. Tudo isso, acho melhor que seja feito antes de você partir para o ensaio. Então, você com aquilo determinado pode fazer um trabalho paralelo, a depender do teu conceito, se é personagem-boneco ou se é ator-boneco.

YL: Esse boneco Pinóquio que você construiu, além do carpinteiro ouve mais alguém construindo com você. Foi uma construção coletiva ou individual?

Gil: Não. Construí o boneco todo, o carpinteiro entrou na questão técnica de carpintaria, por exemplo, queria um boneco que não tivesse a cara redonda, nem tivesse a cara cumprida, quadrada. O que poderia ter? Vi varias situações, risquei varias situações, mas vi numa história um boneco que tinha uma cara que não era redonda nem quadrada, fiz uma espécie de não é um octogonal, como é que chama, não é um losango não era...

Então pra fazer chegar a essas ideias precisava de carpinteiro, precisava de maquina e de alguém que entendesse de manipular essa maquina pra recortar esse material. Mas juntei tudo, dei

acabamento de curva, trabalhei com compensado, porque ele precisava, mas o carpinteiro fez os cortes tudo diretinho.

YL: Foi você quem articulou e montou?

Gil: É. Porque já tinha visto muita coisa de boneco de madeira e de espuma. Já tinha feito o curso de boneco de espuma, não gostei muito. Tenho bonecos de espuma, precisava tentar fazer aquilo, o bom pra mim era justamente essa toda essa... foram meses de trabalho total.

YL: Para você como é a presença do ator animador na cena... visível ou invisível? Como era nesse espetáculo, do “Pinóquio”, que você fez de manipulação direta?

Gil: Comecei com o conceito de que o ator não podia aparecer, porque não era bom, não ajudava muito, a cara. Nessa época nós usamos aquela roupa preta pra anular o ator.

YL: E como você vê isso hoje?

Gil: Mudou de lá pra cá, desde a década de 90, já na década de 90, mudei completamente, porque primeiro queria me ousar a fazer coisas. Na verdade já tinha tentado me ousar com essa coisa do ator contracenar com o boneco. Mas tive momentos no teatro de bonecos fantásticos, que eu entrei em conflito comigo mesmo por conta de terceiros. Posso relatar aqui um fato marcante porque tive a sorte de ter um professor aqui dentro da escola que muitos não tiveram. Uma pena, quem não conseguiu ter aula com Nelson Araújo perdeu muito. Foi numa época muito boa, que conheci Nelson e peguei a matéria com ele. Estava muito vibrando com o teatro de bonecos precisava e tal. Quando ele falou do teatro de bonecos, só que ele falou do teatro de bonecos raiz, do teatro do mamulengo, ele viu muita coisa lá em Pernambuco e ele terminou sabendo que eu trabalhava com teatro de bonecos, pronto aí ele me pegou. Estava prestes a estreiar o espetáculo no ACBEU “O Atraso na festa da lua” me parece que a lua se atrasava. O que a gente fez, todos os personagens eram iluminados. Isso foi em 80, final de 87 início de 88. Estava muito encantado com tudo, com confusão e ia pra festival, no Rio de Janeiro, chegava lá via os bonecos na mão dos caras fazendo, um boneco nas costas do outro, os mexicanos faziam miséria com o boneco, fiquei meio enlouquecido com isso e a gente com esse boneco de luva na mão. Os meninos já viam coisas diferentes... professor porque o senhor só trabalha luva? Não tem uma coisa diferente? Tem o boneco de fio, o boneco de não sei o quê. Eles falavam! Nossa tradição aqui é boneco mamulengo, não posso largar isso pra ir atrás de uma coisa que está muito mais no sul. Isso me incomodou muito. Como era um espetáculo meu, do meu grupo particular eu podia me ousar, mas o espetáculo do curso que era do SESC que mantinha toda uma tradição que eu não podia mexer muito. Nesse espetáculo eu... foi o primeiro espetáculo, se não estou enganado, que me enlouqueci um pouco com ele. Coloquei luz na lua, luz nas estrelas, as estrelas piscavam, fiquei encantado com tudo, lindo. Estreei na verdade na Biblioteca Central, no Espaço Xisto que na época não era espaço Xisto.

YL: Era espaço X.

Gil: Foi lá dentro que estreei me lembro. Foi tão fantástico, que era uma coisa de luz, bonecos... A produção levou para o ACBEU, tenho jornal, matérias que guardo, porque os bonecos todos... que legal isso, o que funcionou? O que não funcionou? O que me incomodava, mas a coisa estava ali. E o ator contracenava. Tinha uma cena que o ator contracenava não sei se com a estrela, não sei se com o sol. E aí eu convidei ele. Arrasei na matéria, convidei o cara meu irmão pra ir assistir e ele foi teatro de bonecos e tal tarará.

YL: Nelson?

Gil: É e ele foi. Menino, ele viu o espetáculo. De repente quando eu cheguei na sala, não disse nada, não disse nada. Quando eu cheguei à sala, ele tranquilinho ali falava, aí eu falei e tal tarará, ele caiu matando no espetáculo. (Nelson) –“Teatro de bonecos?” Mas assim de uma forma delicada, defendendo aquela coisa do, do

YL: Tradicional

Gil: Porque trouxe bonecos, ele viu que trabalhava... (Nelson) –“pensei outra coisa do seu conceito de teatro de bonecos, aquilo ali nunca foi teatro de bonecos, você enlouqueceu transformou uma coisa.” usou termos assim que eu digo caramba. Alguns alunos tinham ido ver,

colegas, acho que dois, depois que ele foi ver, aí todo mundo se interessou. (os colegas) –“Gil que coisa linda eu não me canso de ver é teatro de bonecos, mas não é aquela coisa cansativa de tarará, tarará.” A partir daí, me desencantei um pouco, caramba será que eu estou sabe, mas era difícil botar público no teatro com boneco de luva, porque a luva eu conheci era muito uma coisa despojada, era uma coisa sabe, precisava muito desse contato com a platéia que era difícil. Mas o espetáculo continuou em cartaz, mas tive essa decepção achei que... aí eu comecei a trazer pra ele... fiz algumas cenas com boneco luva e tal pra puder aliviar um pouco e dizer aquilo foi uma tentativa, mas a partir daí eu comecei a trabalhar bastão, tinha vara em cena, também achei que estava fazendo tudo errado, por isso que não estava funcionando, mas aí eu mudei. Quando levei isso pro SESC todo mundo gostou, todo mundo e passou, eu me lembro eu tinha 8 alunos, 9 alunos, aumentou era 35 sabe e Ave Maria. Montei uma peça uma vez com 18, tinha 18 palhaços na peça, “Alegria de palhaço” eu montei. Era um grupo muito grande todo mundo tinha que participar então era uma loucura.

YL: Mas me diga uma coisa à presença visível desse ator que anima o boneco na sua perspectiva é uma presença funcional ou cênica?

Gil: Acho que sempre será uma presença cênica, sempre será uma presença cênica, porque é difícil, é melhor você não mexer com isso, essa coisa de você colocar o ator ali manipulando um boneco se escondendo é complicado eu já vi coisas berrantes. Então sempre será uma presença cênica, mas eu tenho dito aí antes que isso mudou. Eu assisti espetáculos que o ator, e você pouco olhava para o ator e ele não tinha roupa, era a cara dele e o boneco, andava e tal parará, parará. Nesse espetáculo “Atos em quadro” eu fiz isso, tinham um pássaro em cena que ele se desintegrava, voava e cabeça para um lado, tronco pra outro, rabo ia pra não sei pra onde, entrava na plateia. Eram três atores que manipulavam esse personagem e ninguém, nem quando ele se desintegrava, o público parava pra ficar olhando ator. O ator fazia uma coisa tão... era uma cumplicidade tão fantástica, eles se encontravam daqui a pouco ele estava inteiro de novo e eu me lembro que as crianças vibravam assim, diziam coisas para rabo, o rabo estava vivo em cena entendeu.

YL: E como foi em Pinóquio?

Gil: Pinóquio era a roupa preta, agente usava a roupa preta. Escondia, não era pra esconder, e era, na verdade assim era pra anular a presença do ator porque eu não tinha importância ali. Então, no caso de Pinóquio era Pinóquio que fazia tudo eu não precisava dizer nada a ele ou não precisava aparecer. Mas tem situação que assim é um movimento de braço... Por exemplo, eu acho que é válido a roupa preta quando você tem uma aparelhagem de luz muito boa. Eu montei “Memória de uma lagartixa” no Gamboa o espetáculo é muito fantástico eu adorei, só que eu dirigir eu não atuei. Mas eu tinha uma luz deficiente, mas mesmo assim eu consegui pegar detalhes porque eu trabalhei com um iluminador jovem na época que era Miro que trabalha no teatro SENAC Pelourinho, mas um menino muito interessado, ele estava muito interessado, então tudo que eu pedia ele buscou naquela limitação dar um jeito e a gente trabalhou. Não foi fácil, porque eu tinha bonecos que mediam... que eram do tamanho de um dedo de manipulação direta. Então, o ator manipulava com as pontas dos dedos. Por exemplo, tinham um personagem bêbado que ele andava pra uma praça então quando a luz acendia naquele boneco ali e esse bêbado depois entrava numa lata. Tudo feito dentro de um proporcionalmente, a praça, o banco, bosque ele encostava assim botava o pé e ficava ali, a plateia ia ao delírio, porque assim ninguém queria saber o que é que tinha naquele escuro, você via os dedinhos assim que aparecia longe no movimento, mas pra que eu ia botar o ator ali, a assombração, aquela coisa preta em movimento ou até o próprio ator com a cara, não é, não tinha importância.

YL: Em Pinóquio, surgiram elementos do personagem-boneco ainda na construção?

Gil: Sim, teve coisas. Eu digo, tenho muita coisa da personagem na cabeça. Então, estava confeccionando o boneco ator, é claro que Pinóquio foi um diferencial na minha historia porque eu estava construindo Pinóquio. Nessa construção teve muita coisa interessante como o nariz, por exemplo, como fazer essa troca, eu não consegui encontrar no ensaio o ponto cômico da

situação e construindo ele, por exemplo, a parte do rosto, no nariz, eu descobri nessa mudança de nariz... é interessante isso e isso eu somei lá na cena, na construção da cena, ganhei, em vez de botar, de ser uma coisa mecânica... pá! eu ganhei aquilo. Então o público ria pra caramba porque ficava um parafuso e ninguém esperava que Pinóquio tinha um osso no nariz entendeu (risos). Digo pó, isso não é um prego velho, isso não é um parafuso, isso é um osso, é o osso do nariz e isso quando eu levei pra lá funcionou. Outras coisas de pé, por exemplo, de gestual de pé, o gesto que ele tinha de manipulação de pé que era, acho que era, na cama e ele estava sentado, Gepeto chegava e ele tinha muita mania que escondia de Gepeto muita coisa assim que ele fazia o que Gepeto não queria. Ele precisava fazer umas coisas e eu precisava ganhar essa articulação de tornozelo.

YL: Voltou pra oficina ou você já construiu pensando nessa articulação?

Gil: Fazendo isso eu já aumentei, na perna direita, que me deu muito trabalho, na esquerda não precisei, deixei normal. Quer dizer, normal, fiz a articulação pra traz, porque poderia ter um momento que precisasse, mas não ia tanto quanto à direita, porque à direita encontrei ali uma coisa interessante confeccionando. Digo pó, isso pode vim, não fazer só o objetivo que era afastar um negocio lá para Gepeto não vê. Posso depois fazer esse movimento, ele vai perceber que eu fiz alguma coisa estranha, mas é uma parte visível, física e não falada, ele jogava a cara pra um lado e a perna pra outro ficava uma coisa... e o público ria, porque passava essa coisa da tapeação e Gepeto interpelava ele ali – “O que foi que você fez? E ele ham?” Entendeu? Era muito engraçado a perna vinha cá atrás e o pé como se ele quisesse coçar as costas.

YL: É uma coisa maior do que a própria articulação de um humano.

Gil: Exatamente, era o exagero. Descobri isso porque era uma coisa que eu fazia dentro de uma limitação pra resolver só aquilo e na confecção de repente eu disse ele pode ir mais e que tal de repente Gepeto perceber, ele não percebia porque eu fazia isso com o pé, era uma questão da lógica interna da ação que eu uso muito isso. Na hora o pé dele vai fazer isso. Para ele não ter que virar eu resolvi mecanicamente. Só que quando eu estava fazendo, a pergunta é essa na confecção você descobriu coisa que serviu pra cena? Exatamente, teve coisa que eu disse não ele pode ir além. Aí entra a questão que é bom você confeccionar, porque você vira lá pro cara e diz para o bonequeiro que só confecciona eu quero assim o cara vai lá faz, mas você perde a chance as vezes de... eu acho.

YL: Você já respondeu a última questão.

Gil: Ah... eu falo demais! (risos)

YL: Muito obrigada Gil foi muito bom conversar com você.

ENTREVISTA COM ANIBAL PACHA

Belém, 05 de Agosto de 2012.

YL: Como é que você se considera: Ator; Bonequeiro; Ator-animador; Ator-animador-bonequeiro? Para você, qual seria a nomenclatura pra esse sujeito que constrói e que anima o boneco?

Anibal: Eu hoje me considero, quando perguntam a minha profissão, eu sou um artista de teatro, eu tive um pouco essa fragmentação, um pouco do que eu faço dentro do teatro até por que eu dirijo, eu construo. Mas assim, vem um pouco da minha origem, venho das artes plásticas, sou artista plástico. Vim também da publicidade, tinha agencia com 35 anos de publicidade, entrei para o teatro a partir da fotografia e do documentário, do cinema. E ai quando entrei no teatro, larguei isso tudo. Dei uma resgatada na minha infância e entrei para o boneco. Foi o que me atraiu na verdade a construção do boneco na cena do boneco. Sempre conto uma história muito engraçada. Dos 20 primos, eu era o último, o menor, que não podia brincar com ninguém, por que era o menor. Ai me veio à ideia, não sei onde vi, não sei onde busquei um boneco, eu construir um boneco pra atrair a atenção dos meus primos. Fiz uma cena de bonecos e digo que

isso foi a minha vingança para com eles, por que na cena o boneco era um palhaço, o boneco era um palhaço que gritava, pulava, cantava e jogava bombons pra plateia e eu pegava os bombons e jogava neles com uma forma de me vingar de acertar eles. Quer dizer, eu acho que resgato isso como um embrião lá da minha história e hoje eu trabalho com isso. Bem, bonequeiro eu nunca me senti. Eu sou registrado no Ministério do Trabalho, minha carteira é de bonequeiro (risos), não sei como, como eles colocaram isso.

YL: O que você compreende como bonequeiro?

Anibal: É o que constrói. Entendo dessa forma.

YL: Aqui em Belém os artistas usam essa nomenclatura?

Anibal: Não tem, ninguém chama, não tem bonequeiro, nós não temos uma tradição eu até coloquei isso pra eles. Nós não temos uma tradição dessa figura que constrói. Nós nos chamamos de bonequeiro é uma influência mesmo do sudeste e do sul do país, não tem como, nós não temos. Porque é o brinquedo, na nossa região esse tipo de manifestação ou tipo de teatro, que é ligado muito à manifestação popular ao movimento popular são os brinquedos, são as brincadeiras. Nós não temos a tradição do teatro de bonecos aqui em Belém. O que se tem é muito vindo do nordeste na época da borracha e aí é o mamulengo que vem a estrutura, dramaturgia do mamulengo e veio, mas com vários tipos de bonecos de vara, de fantoche. No grupo agente sempre dividiu um pouco essa construção, assim minha trajetória é: eu entrei para o teatro, trabalhei na cenografia, entrei por essas áreas... figurino... e começou dentro do grupo... aí agente foi assistir a um espetáculo que veio de São Paulo, nosso grupo disse é isso que agente quer fazer, a "Cidade Muda", do Claudio Saltinho, é isso que agente quer fazer e desse grupo agente tirou uma facção, assim nós vamos trabalhar com teatro de bonecos e construímos o nosso primeiro espetáculo que foi "Virando ao Inverso" que ainda não era In Bust o grupo que eu trabalho e construímos nosso primeiro trabalho com bonecos, trabalho de bonecos depois te conto essa trajetória do que é "com e de animação" que foi uma mudança na In Bust. Construímos isso e foi um marco, esse espetáculo foi um marco do teatro de bonecos em Belém. O Paulo que é do nosso grupo que está fazendo licenciatura em teatro, o trabalho dele de conclusão, o TCC, é sobre o nosso grupo e ele está contando um pouco, tem um pouco desse histórico dos bonecos quem surgiu com quem surgiu e realmente esse é um marco, o nosso espetáculo foi um marco do teatro. Ocorreu uma mudança dos tipos de bonecos, antes era só mesmo fantoche e aí agente vem com um pouco da técnica do Bunraku, do teatro de pino, o boneco de pino.

YL – Então, você é ator?

Anibal: Entrei pra cena e sai dos bastidores, da plástica dos bastidores e entrei pra cena nesse espetáculo.

YL: Mas você só trabalha com teatro de bonecos? Ou você trabalha também sem bonecos?

Anibal: Só com boneco, no outro tipo de teatro trabalho como cenógrafo e figurinista, mas como ator, somente ator só... Eu sou um ator-animador (risos)

YL: Quais são os termos que você conhece e utiliza pra nomear a pessoa que constrói bonecos e a pessoa que anima? Agente tem ator-animador, ator-manipulador, tem é o titiriteiro...

Anibal: Isso não chega muito para gente, titiriteiro porque é uma coisa do Sul mesmo é uma influência do espanhol, não chega. O nosso primeiro é ator-manipulador.

Hoje, na academia falo um pouco do ator-animador, essa questão da animação eu acho que está mais próxima do que simplesmente a técnica de manipular eu acho que tem outra história, estou começando a desenvolver essa nomenclatura mesmo do ator-animador, quando eu cheguei aqui às disciplinas dentro do curso eram: Teatro de Formas Animadas, eu entendo isso como uma nomenclatura vindo do trabalho da Ana Maria Amaral que é específico e ela deixa isso bem claro e aí agente está começando a mudar a ementa está começando a reestruturar para só Teatro de Animação, minto, a licenciatura já era Teatro de Animação, mas as disciplinas do técnico, dos nossos cursos técnicos é que Teatro de Formas Animadas e eu estou começando a reestruturar e mudar um pouco essa nomenclatura e ficando mesmo com Teatro de Animação.

YL: E o que você entende de diferente dos dois, Teatro de Formas Animadas e Teatro de Animação?

Anibal: Vou seguir os conceitos da Ana Maria Amaral que é o que eu tenho e é o que eu acredito mesmo. Teatro de Formas Animadas é o teatro que mistura várias linguagens, ela mistura máscara, sombra, várias técnicas, mas e o Teatro de Animação é o teatro que se utiliza da forma enquanto anima, enquanto animação, ele pode ser puro, pode não ser puro, mas ele não tem muitas misturas eu acredito, ele trabalha teatro de sombra... é difícil hoje em dia separar isso, hoje é difícil, mas por exemplo pra mim na academia fica mais fácil enquanto metodologia mostrar, isso é teatro de sombra, isso é teatro de máscara, isso é teatro de fio, isso é teatro sabe, ligado ao Bunraku, manipulação direta, fica mais fácil separadamente, mas dificilmente acaba caindo mesmo no Teatro de Formas Animadas enquanto resultado de espetáculos.

YL: Quais foram os tipos de bonecos que você já construiu?

Anibal: Todos! Mas posso te dizer que construir muito mais bonecos de vara e fantoche do que qualquer outro, o de fio posso dizer foi muito pouco se construir foi uns quatro ou cinco, até porque construí muitos bonecos em função, não do nosso repertório de teatro, não no teatro somente. No teatro se eu fosse numerar é relativamente pouco, mas em função da demanda do programa “Catalendas”, porque produzimos o programa “Catalendas” que é um programa de televisão e que esse programa na época agente negociou a produção da TV Cultura veio ao nosso grupo, que já era In Bust, já trabalhava com Paulo, com Adriana já era esse núcleo discutindo essa linguagem com bonecos enfim que tem uma diferença assim o que é com bonecos, de bonecos e aí é essa produção veio e queria fazer esse programa infantil, nessa negociação agente meio que negociou essa forma que agente faz teatro, ou seja, o ator está presente o tempo todo, não vai está ausente. Escondido. Nesse sentido, agente queria levar para TV não um formato de televisão, agente não queria um programa apenas de televisão agente queria um programa de televisão com uma linguagem teatral junta, e nesse processo agente roteirizou um pouco a estrutura desse programa que no momento são dois personagens a preguiça e o preguiinho. Um personagem é uma preguiça e o outro é um macaco, eles estão no lugar da vó e do neto, mais ou menos, de contação de história, ela conta histórias pra esse macaco e essas histórias são contadas e quando entram nas imagens dessas histórias contadas entra o teatro que tem cortina é tudo muito aparente, as varas são aparentes, fio tem que aparecer às vezes aparece à mão manipulando, na cena às vezes aparecia o rosto do ator. Então, essa mistura agente levou, esse é o formato. Então, se eu for considerar a quantidade de bonecos que já construí acho que tem pra mais de mil bonecos, por que foram gravados cento e vinte episódios cada episódio tem uma media de cinco bonecos, mais cenário então nesse volume todo eu posso considerar que já construir muito mais pra lá que funciona muito mais nessa questão do teatro lá dentro daquela caixinha, o teatro de boneco de vara e o fantoche, já construir inclusive marionete pra lá enfim vários tipos de bonecos, mais ai agente muda a estrutura de como a coisa acontece. Mas é difícil essa técnica da marionete, “BricBrac” é um grupo daqui de Belém que é o único que é especializado em teatro de marionete é eles trabalham com fio.

Anibal: Eu estou enquanto bonequeiro, enquanto construtor, aqui na academia eu estou tentando levantar algumas questões, classificando um pouco os bonecos a partir dos seus extensores, eu não considero mais esses tipos de bonecos e considero a partir dos extensores que lhe permitem o contato entre o objeto que é o boneco e o ator-manipulador, então esse extensor eu classifico como flexível e não flexível. Os flexíveis são: fio, que mais? É eu acho que flexível só tem o fio. Não flexível: pino, vara e aí eu entro do não flexível é a mão do manipulador, quando o manipulador coloca a mão ele é um extensor então tem umas coisas que eu ainda estou puxando um pouco pra isso, e aí a relação de quem constrói e a relação de quem usa nessa relação eu to tentando dá outra classificação.

YL: Você acha que a técnica de animação pode influenciar na criação do personagem? Por exemplo, você tem a técnica de fios, essa técnica vai influenciar na criação do personagem?

Anibal: Influencia muito, inclusive nós da In Bust agente pra decidir que tipo de boneco agente vai utilizar agente tem que pensar primeiro quem é esse personagem de que maneira ele se comporta e ele é que vai responder qual é o tipo de manipulação o tipo de estrutura de manipulação e ai sim é adequado não tem jeito porque tem um tempo diferente, tem uma pulsação diferente, os bonecos distanciados do corpo manipulador eu acredito que eles tem uma pulsação diferente, eles tem um tempo diferente e eu percebo isso muito quando eu aprecio um espetáculo de marionete o tempo do boneco é totalmente diferente do boneco de fantoche daquele que não está dentro do boneco tem uma outra pulsação e tem agente pode até adestrar essa manipulação adestrar entre aspas de condicionar esse ritmo, esse tempo, enfim pode alterar, mas no inconsciente do manipulador aqui é mais do que aqui que tu precisas ter uma conexão mais delicada, tem esse sabe pode alterar isso mas pela naturalidade do que eles foram construídos eles têm essas características e diferenciam sim, mas tem uma vice e versa ai, eles influenciam lá e altera aqui, porque eu trabalho muito isso quando eu tenho um manipulador extremamente alterado vai fazer fio, eu jogo pra eles pra eles terem a paciência e a delicadeza do que é alterar esse estado daqui.

YL: Você está dizendo que a técnica de animar preparar o ator pra entrar em cena?

Anibal: Sim, sim. Tenho uma experiência agora, trabalhei com os palhaços trovadores eles queria trabalhar com boneco, boneco, boneco. Fui dirigir o primeiro espetáculo com eles e eu consegui alterar porque eles queriam clown com boneco, e ai tem uns clowns que são *speed* e ai eu alterei sim pra exatamente na cena as pessoas perceberem essa diferença e agora é o boneco não é mais o clown e eu consegui fazer com que os clowns percebessem o boneco e alterasse o estado do ator, do palhaço manipulador, tem outra classificação palhaço manipulador que é difícil, palhaço já é uma máscara ele já está um pé no teatro de animação que é máscara não tem jeito e ai uma figura com outra se batendo o boneco com o clown é uma bateção, foi um trabalho que o Marton inclusive vai defender o doutorado dele agora em cima disso. O Marton Moeis, aqui em Belém, eles todos doutores. Marton que trabalha com os palhaços trovadores eles vão defender a tese dele agora semana que vem.

YL: Na sua experiência quais as etapas que você considera indispensáveis para ter o personagem-boneco criado?

Anibal: É o texto primeira coisa, da onde vem e esse texto não é só o texto, esse texto pode ser uma imagem pode ser qualquer coisa escrita não necessariamente que seja escrita das letras, pode ser uma escrita das imagens eu acho que é lá. Mesmo que seja escrito é por isso que eu digo mesmo que esteja escrito não é daqui que parte é da imagem que tu crias a partir do que tu estás lendo, então é imagem o tempo todo é imagem, e eu amo o teatro de animação porque eu trabalho com a imagem.

YL: Qual seria outra etapa para construção desse personagem?

Anibal: Imediatamente partindo daí é descobrir qual é o corpo dele. O corpo do boneco. Na verdade eu não consigo me afastar das artes plásticas. Nesse segundo momento, porque pra mim entra imediatamente, agente tem uma diversidade dentro do grupo de origens, eu sou o único dentro do grupo que naveguei e navego pelas imagens plásticas de material, de cor, de luz o resto vem de outra origem então, veio da pedagogia, veio da psicologia enfim e aí agente percebe que essa construção a partir do material, eu proponho para grupo. O segundo momento imediatamente, e aí o que é que é? E aí o que eu gosto muito de trabalhar no segundo momento quando eu vou para artes plásticas que agente diz assim qual é a cor desse personagem? Porque pela cor, que é um principio meu que inclusive aqui na academia eu estou colocando devagazinho que eu gosto muito que a cor quando ele define a cor do personagem no segundo momento eu discuto a temperatura dele a pulsação dele a partir das cores quentes, frias, meio quente, meio fria, vermelha, vou jogando essas cores, vou descobrindo e vou formando essa personagem, dando forma a partir da cor para depois no segundo momento, digo então é metal, então é madeira, então é pano. Então, é pela temperatura que eu descubro essa personagem.

YL: Essa temperatura se materializar ou ela fica só na imagem?

Anibal: Sim, materializar no momento que eu descubro qual é o material, se vou para ferro, madeira, se vai ser esculpido em madeira, ou é todo costurado a pano, na mão e não tem nada tecnológico ou reaproveitamento de sucata plástica, assim se materializa essa temperatura. O terceiro momento é a materialização a partir da descoberta do material. O quarto, que eu acho, é forma. Como eu vou juntar isso, e aí eu trabalho com um ciclo de criação, o texto aqui, o texto embaixo eu vou construo, mas ele tem que dá a volta e tem que voltar pra cá, tem que conversar aqui porque se ele não conversar com aquela primeira imagem ele está errado, ele vai ter que voltar e redescobrir a temperatura dele a forma. Eu trabalho sempre num ciclo assim e esse ciclo pode ser o contrário inclusive eu posso tá aqui com a minha imagem o segundo momento pode não ser é a temperatura dele, pode ser como é que ele vai está na cena que é o ultimo estágio, tem que lê ao contrário também, quem é que vai manipular? Como é que ele vai ser utilizado? Qual o contexto da cena que ele está?

YL: Para você o que define a origem do movimento do boneco, dando a sensação de que ele está vivo?

Anibal: Eu acho que ele nunca está vivo, eu ator-manipulador eu acho que ele nunca está vivo. O estar vivo é a plateia que vai dizer que eu tenho técnica suficiente, pra fazer com que ele se movimente, pulse, fale, pisque o olho, tudo que eu construir pra dar a sensação de estar vivo. A sensação de anima. Ele vai está vivo sim na plateia, porque a plateia vai acreditar como eu quando estou na plateia acredito... “gente está vivo!” Mesmo sendo bonequeiro, sendo da área às vezes eu... “está vivo!” Primeiro eu acho que, é preciso ter uma relação muito próxima daquilo que tu vais estar contigo e isso eu coloco em todas as áreas, do boneco, ao figurino, ao cenário, nossa profissão teatral, nossa profissão do teatro ela não trabalha só comigo, ela trabalha com outros elementos que estão a minha volta e eu preciso ter exatamente essa intimidade com isso. Então, o primeiro momento do boneco com ator-manipulador é ele senti, eu não posso pegar o boneco... e fui... porque aí vai está eu aqui em cima, eu não reconheço ele, eu preciso reconhecer primeiro ele se não vai está a minha pulsação, a minha pulsação vai está tudo, eu preciso saber o que é. Preciso primeiro saber do que ele é feito se é mole, leve, pesado para poder entender a essência dele pra poder dizer... “vou andar!” Só vou poder andar assim... “me escuta!” Porque tenho inclusive alunos, enfim, que eles se batem com o boneco porque eles não escutam o boneco. Escutar no sentido mesmo daquele tempo que eu tenho de relação, de percepção. Depois sim, todas as técnicas, que agente assim... pelo menos que agente aqui em Belém desenvolveu no nosso grupo, agente tem alguns princípios técnicos que são: os meridianos. Nós temos os meridianos de trabalho, então nós temos três meridianos que agente considera. O primeiro meridiano é o meridiano do boneco. São linhas que agente marca em relação a quem está assistindo. A primeira linha muito próxima do publico é a linha do boneco. A segunda linha logo depois dessa primeira é o do manipulador apenas do manipulador não é do ator manipulador, então, quando ele se coloca atrás do boneco ele é manipulador somente. A terceira linha que é uma linha que está lá atrás, mas que ela pode vim pra frente, pode vim pra trás que é apenas do ator, eu posso juntar essas duas linhas ator e manipulador, mas essas duas linhas quando se juntam elas entram na linha do boneco. O boneco está aqui do meu lado e estou contracenando com ele, então eu sou o ator, sou manipulador e estou contracenando com ele, se eu vou pra trás dessa linha é ele, eu não tenho mais nada a ver com isso, é ele que vai está toda pulsação, todo tempo, todo olhar, todo foco. Ou eu saiu largo dou pra outro manipular e vou ser o ator em cena. A partir do que agente trabalha In Bust teatro com bonecos, agente percebeu, porque foi difícil pra gente, agente não veio do teatro de bonecos, agente veio do teatro de ator, todos nós, eu não, eu vim das artes plásticas, vim entrei, mas foi difícil um certo ano uma briga, do boneco com ator o tempo todo, o ator querendo vir e o ator contracenando e interferindo desqualificando o boneco muitas das vezes e agente começou tentar ver de que mais isso poderia acontecer tranquilamente e agente descobriu essas linhas e que formam um diálogo entre o manipulador e o boneco. Trabalhar nisso com precisão é um princípio, mas não é uma regra, não é um engesso, sabe não é um engesso mais é um princípio de descobrires como

tu permites que o boneco esteja na cena como um ator, que às vezes é meio desleal, contracenando com ele, até por causa do tamanho, se agente não tem uma iluminação própria que redimensionar esse boneco, o ator ele tem uma dimensão muito maior do que o boneco. Temos alguns princípios técnicos que agente trabalha que eu acho que vai pra esses princípios depois por ultimo, de tanto trabalho, tanto trabalho e você criar um corpo único desse ator manipulador e boneco que essa pulsão vai dar anima.

YL: É uma dança?

Anibal: É uma dança, é uma dança. Só ai a anima acontece, só ai o público vai acreditar quando essa coisa já entrou, já se misturou e que eu consigo desaperceber o ator ou perceber quando eu quero ir nesse jogo que é essa cena da animação pra gente In Bust acontece.

YL: Para você o que difere animar um boneco e interpretar um personagem boneco?

Anibal: Como é interpretar um personagem boneco?

Anibal: Ai eu fico, pergunta difícil (risos) É eu não consigo ver essa diferença, eu acho que dentro disso do que eu te falei que existe um processo eu acho que ele está lá já. É incrível que às vezes da vivência que eu já tive essa área que cada dia eu tenho uma surpresa, com vocês vindo aqui outro grupo, das oficinas que eu dou, dentro da escola às vezes umas surpresas tão boas, com coisas que gente o que é isso sabe, são detalhes que na verdade isso não, isso não eu não consigo ver essa diferença muito, eu acho que pra te é uma questão metodológica mesmo.

YL: Porque agente diz que animar é dar vida. Dar vida você já compreende como um personagem?

Anibal: Dar vida é um personagem? Não necessariamente porque eu posso, isso que tu fizeste, pegaste um objeto e animaste, criaste um movimento, trajetória enfim aqueles princípios básicos e foi ele está lá ele vai está o seu a sua personalidade. E não é um personagem é um objeto. Agente anima tanta coisa, um pedaço de papel. Essa pulsação de vida que eu acho bacana, não o personagem. Personagem dentro dos conceitos um pouco vindo do teatro de ator o personagem que aquele ator trabalha, eu acho que isso não tem muita separação na pratica, mas eu acho que pode separar na questão metodológica para compreender. Acho que quando tu falas assim um pouco o personagem da anima eu acho que quando cria o personagem fica uma coisa muito seca, muito... Quando tu falas personagem eu acho que parece que é uma coisa muito técnica, o personagem que eu vou criar é aquele personagem, esse um personagem é um cavaleiro é um cavaleiro... Acho muito técnica, muito fria, quando tu dizes assim animar ai já fico mais animado. Porque acho que tem outra pulsação que não vai ter no criar um personagem, porque ai eu remonto quando tu falas criar personagem eu remonto o trabalho do ator. Não que eu não diga que o ator não tenha alma da personagem não é nada disso, mas ele tem técnica de construção do personagem, corpo, a voz, a forma o movimento tem técnica ai que ele utiliza. Inclusive tem algumas escolas que são técnicas puras, tem que construir essa cara... essa cara é assim de choro... essa cara trabalha isso dentro da cena. Levantar a mão tem partituras corporais do ator para trabalha isso eu não sei se tem com o boneco. Sim, tem partituras corporais... tem gente que trabalha... tem alguns bonecos que precisa dessa partitura... dizer levantou a mão é isso que significa mexeu aqui... se constrói, mas depois eu acho que essa pulsação da anima é tão forte que isso é automático no boneco, não sei se eu to falando besteira, mas eu acho que é um pouco isso.

YL: E qual foi o mais significativo espetáculo de manipulação direta no qual atuou como ator-animador-bonequeiro e porque ele é o mais significativo?

Anibal: É o “Sirênios”, eu acho que até coloquei isso lá, eu não sei tem tantos, mas o “Sirênios” foi um boneco, foi um espetáculo desafiador primeiro que foi um espetáculo encomendado de um grupo que agente ama que é o grupo de música Pavulagem. Eles queriam falar sobre peixe boi. Eles: -“poxa vocês já trabalham há tanto tempo com agente vocês não querem colocar boneco em nosso cortejo?” Eles fazem cortejo com música, ai eu construir um peixe boi monstruoso, mas para rua ser manipulado por várias pessoas, é linda a cena. O peixe boi navega por cima das pessoas nesse cortejo, na cena queríamos falar um pouco mais, queríamos falar

desse momento sobre ecologia, sobre a natureza, vamos falar sobre a lenda do peixe boi, montamos um espetáculo com bonecos gigantescos de paneiros, toda cestaria amazônica, paraense, fomos atrás. Paneiros, peneiras tudo que os índios constroem e o que a população constrói em termo de palha e construímos bonecos grandes de manipulação direta preso no corpo do manipulador. Não é vestido, ele é grudado, tem vara, mas está grudado no pé, ele anda com agente. Foi primeira montagem com máscaras, seres vindo de dentro das águas trazendo essa lenda com uma dimensão de rua mesmo uma dimensão pra cortejo. Ai agente diz acabou! Mas agente queria isso pro nosso repertório, como temos alguns princípios o grupo tem alguns princípios de espetáculo que entra para repertório como: ter facilidade de viajar, ser prático, porque agente vai de barco, de caminhão, de ônibus, vai apresentar, enfim, nossa meta é apresentar em todos os municípios do Pará que são 135 e já apresentamos em 48. Então, precisamos que o espetáculo chegue nesses lugares a custos muitos baixos com apenas quatro manipuladores que são nós quatro do grupo. Tem outros espetáculos maiores que agente encomendou, mas eles não entram em repertório porque o nosso repertório tem que ser desse formato e resolvemos pegar esse espetáculo e jogar para o repertório que significa o quê? Reduzir os bonecos, redimensionar o espetáculo inteiro porque tinha um trapiche gigantesco de bonecos em cima de trapiche, trapiche é aquilo que entra na água. Enfim, trapiche na cenografia, tecidos imensos que formavam o rio embaixo do rio, foi uma dimensão mínima e ai eu redimensionei ele sozinho porque o anterior tinha uma equipe que trabalhou na construção, precisamos jogar esse espetáculo para repertório... – “Anibal, tu te prendes lá no casarão e redimensiona”. Significa o quê? Eu enquanto bonequeiro olhar pra aquilo que agente construiu grande e ver... – “nós temos cestaria menor?” E construir tudo novamente em cestaria, que são três bonecos índios, a menina que se apaixona pelo rapaz índio, o pajé e os dois peixes-bois que são transformados depois que eles se apaixonam dentro d’água... redimensionar isso para micro. Eles saíram do corpo e foram para os extensores próximos da mão só. O desafio era como quatro pessoas manipulam bonecos menores de manipulação direta cada um manipula só um boneco. Até hoje agente está se batendo um pouco nesse espetáculo que eu acho que ele vai ser um foco, se der certo ele vai ser meio objeto de pesquisa (risos).

YL: Um ator manipula um boneco?

Anibal: De manipulação direta. Sabei da dimensão de lá, que era todo no corpo do ator, que tu andavas com ele, que ele tinha o andar do boneco, para vim para cá um boneco que foi de um metro e que tenho que dá conta da cabeça, das mãos e dos pés.

YL: Você criou uma estrutura com travas para poder fazer isso?

Anibal: Que nada, não consegui criar, com esse boneco não, esse foi o grande desafio à estrutura deles são as próprias cestarias...

YL: o que é cestaria?

Anibal: Paneiros, palha trançada, cestarias... é peneiras de palhas, tudo de palha. Então, não tem como porque eles são encaixados e eles ficam com se fossem molas. É muito água para gente. Isso que queremos falar também, que o espetáculo tem uma pulsação meio, sabe?

YL: Fluída

Anibal: Aí vêm os tecidos que eram rios enfim, viramos seres de dentro d’água. Então, esse espetáculo foi para outra dimensão e ele é um marco pra mim, dentro do meu amadurecimento de bonequeiro, amadurecimento profissional dentro do teatro. Temos vários espetáculos de repertório desafiadores, mas esse pra mim me marca, ele me deixa muito... não sei... ele me marca, mas ele me deixa muito me batendo com ele. Tu sabes aquele espetáculo que tu estás olhando com ele o tempo todo toda hora, tu dormindo ele volta.

YL: Ele é recente?

Anibal: O resto está resolvido, está pronto! Meio ele fica se modificando com o tempo, também tem essa característica agente nunca acha que está pronto. Sempre vão entrando coisas, mas esse é ainda um espetáculo que está pulsando dentro do meu ser criador. Eu amo esse espetáculo é uma delícia tem dança, tem musica.

YL: Mas ele é recente?

Anibal: Não ele não é recente, ele tem um tempão...

YL: E você não pensou em colocar outros atores? É porque tem várias cenas com vários bonecos e aí não tem atores manipular todos os bonecos, é isso?

Anibal: Não agente faz, já está pronto, agente apresenta ele direto, não... é um espetáculo que já está pronto. Mas ele tem problemas dentro dele, que eu não sei se eu tenho que resolver ou se é essa pulsação mesmo da água, do fluído. Mas a cestaria é muito dura e agente tenta fazer com que ele seja sabe aí tu te bates... tu estás falando de água, mas tem a palha que é dura, que é trançada, que é sabe?

YL: Ainda não está resolvido pra você.

Anibal: Por isso que eu gosto muito dele, que é uma coisa que ainda me inquieta, me inquieta muito, muito e eu amo fazer, me divirto muito, que é um dos nossos princípios é se diverti. A In Bust se você não se diverte na cena agente tira o espetáculo de repertório porque pra gente tem que ter um prazer, é o nosso primeiro ponto, o prazer de estar em cena, e aí se agente não ver o prazer na plateia porque agente não está, num está rolando.

YL: Qual foi o ponto de partida pra construção desse espetáculo?

Anibal: Como eu te falei, foi uma solicitação desse envolvimento que agente tem com esse grupo de músicos, que agente utiliza as músicas deles muito nas nossas cenas, nos nossos repertórios tem uma relação íntima, foi o amor por eles, uma relação de troca muito bacana com esse grupo de música que é o Ronaldo, enfim... Mas agente foi, e é essa coisa que o grupo tem, agente se preocupa com o que está a nossa volta, com ambiente, com que agente está, não é uma preocupação... Ah! Levantando bandeira, mas uma preocupação como está a nossa terra, como está as nossas águas. Fizemos turnê pelo rio Amazonas de barco, com um barquinho foi apresentou aqui, escalava lá, agente já fez até Manaus apresentações direto. Nós, eu, Adriana, Paulo, Cristina temos uma temperatura bacana, viajamos no rio e ficamos olhando o rio e aí um olha para cara já sabe que isso é um espetáculo vai dar alguma coisa, agente traz isso. Fizemos esse projeto que é bonecos na estrada, não só para levar o espetáculo, mas para dialogar com os municípios porque são nossas fontes. As fontes dos municípios que alimentam a nossa escrita, que alimentam a nossa forma, que alimentam o nosso material, que alimenta a nossa vontade de estar na cena. Fomos pelo rio Amazonas e vimos essa água suja, essa água boiando de pets, queríamos falar um pouco sobre isso. Então, queríamos falar o que é isso na água e agente trouxe um pouco, então isso que motivou. Depois, fomos buscar qual é o mito, a lenda do peixe boi, foi a coisa mais técnica. Como é que casa o peixe boi? Como é que o pescador pesca o peixe boi? Por quê? Isso realmente está acabando com o peixe boi. Fomos atrás de pesquisadores lá do Goeldi pra saber, qual é o som do peixe boi? Fomos buscando e colocando dentro desse espetáculo. Mas o primeiro é, sempre foi, no In Bust, esse tesão de alguma coisa que mexeu com agente, pode ser um embrião. Já criamos roteiros de espetáculo dentro de avião (risos), assim vimos alguma coisa em algum lugar e chegou no avião... – “gente é um espetáculo um vamos lá!” Na fila... – “quem pega um papel, vamos anima.” – “Anibal, que imagem tu vê?” Aí foi, foi, chegamos aqui com um roteiro já do espetáculo que foi o “Olho de peixe boto”. Que foi olhar para o peixe boto, para o boto da Amazônia.

YL: Esse espetáculo que você falou, “Sirênios”, a construção dos bonecos foi coletiva ou foi individual?

Anibal: No primeiro momento, quando grande, foi coletiva, teve uma discussão... eu meio que orientando, porque esse protótipo desse boneco de cestaria já veio dum outro que eu fiz que foi o “Curupira”, que foi pra um evento que teve de música. Pegamos... – “lembra-se daquele boneco, vamos trazer pra cá, vamos desenvolver isso...”, foi um pouco coletivo. Aline Chaves que era do grupo na época, ela que desenvolveu todos os desenhos, de que maneira as cestarias iam está encaixadas, mas no segundo momento eu sozinho construí.

YL: E os outros animaram.

Anibal: Os outros animaram, o Paulo e Adriana saíram um pouco dessa construção. No início todo mundo construía, todo mundo construía e eles foram saindo. Na verdade precisamos separar um pouco. Então, Adriana hoje tem um olhar pra dramaturgia do grupo, ela que escreve, o Paulo a produção, eu nessa questão da visualidade do grupo e a Cristina faz a produção. São os quatro e não trocamos muito mais essas funções hoje.

YL: Eu to te perguntando isso, por que a manipulação direta ela exige um mínimo de pessoas para animar, às vezes não da pra você animar...

Anibal: Sozinho.

YL: Um dos personagens que animo até dá para animar sozinho por um breve momento, mas é muito breve, pois ela não pode levantar, ela não pode fazer muita coisa.

Anibal: Ela perde a alma dos pés, vai perdendo as partes que vai morrendo...

YL: A gravidade não atua, você não percebe a gravidade e essa sensação de vida não acontece. Se a criação é coletiva, como ocorre essa conversa entre quem construiu e quem animou?

Anibal: Quando é individual, tu vieste no processo, tu sabe o peso, tu sabe exatamente onde pegar, foi construído para tua mão.

YL: Quando coletiva... Como é que você pode aproveitar esse momento da construção pra enriquecer na criação desse personagem, desse personagem boneco que tem uma voz alongada, que tem uma marcar pessoal, como essa construção do boneco pode ajudar na criação do personagem?

Anibal: Costumo separar um pouco assim: o coletivo e o grupo. Tem uma coisa do coletivo que tu precisas ter a pulsação do grupo, o grupo precisa sacar de tudo, da pulsação, o peso, medida mesmo que não seja construído por ele, tu não podes ter caído de paraquedas... É um tempo maior, o grupo leva muito mais tempo de construção porque tudo é discutido, tudo é visto, tudo é repassado, tudo é pensado por cada um. O coletivo, eu posso chamar alguém para aquela especificidade constrói isso pra mim, faz aqui, pinta aqui, traz aqui, não necessariamente que ele vá, depois no processo de manipulação ele vai ter a sua intimidade no processo da animação lá, da manipulação, mas eu trabalho assim. Então, às vezes eu construo no coletivo, porque aquele tem uma habilidade no metal vem fazer os aramezinhos, aquele vem, existe uma pulsação coletiva, mas esse é atuação de grupo, eu falo isso vindo de experiências que eu já tive de oficinas ou assim fui chamado para trabalhar construção de bonecos numa comunidade quilombola. Que é o coletivo, eu digo num sentido que, vamos construir esse boneco, vamos construir eu digo vamos, está todo mundo lá costurando e está todo mundo conversando e está todo mundo, é um coletivo que se desprega, aí conta sua história, conta sua vida isso vai se impregnando aqui ele vai dando um outro corpo aqui e essa intimidade com a forma já está, é diferente de eu está numa oficina, vamos construir o boneco, tu és bom em que? Há eu quero pintar, eu vou fazer a costura, eu vou costurar tem um envolvimento mais é diferente, não é o grupo, eu considero assim, não sei se te explica, se é isso.

Então tem uma diferença sim então quando eu pego aquele boneco pra cena eu já to muito mais próximo, o grupo já tá muito mais próximo daquele objeto, do que esse outro que foi no coletivo, num está tão próximo, tanto que as pessoas ficam esse fui eu que pintei, fui eu que fiz tem o separa, tem o que separa aqui as partes de construção quando é no coletivo que eu acredito, eu não sei se a nomenclatura é essa, mas tu entendes o que é a essência de cada agrupamento, é o agrupamento é diferente sabe, qualquer um deles podem pegar porque já tá lá. Conseguir esse estado é muito difícil e é um êxtase porque eu já conseguir algumas vezes, algumas muito, muito raramente é um êxtase e quando ele vai pra cena ele está, tem um corpo, eu fico até arrepiado, tem um corpo que vai, que pulsa junto.

YL: Para você como é a presença do ator animador na cena... visível e invisível como era nesse espetáculo, esse último espetáculo, "Sirênios", que você fez de manipulação direta?

Anibal: Nós só trabalhamos com visível (risos) o invisível agente não trabalha... (risos)

YL: Como era esse corpo dentro da cena, era um corpo funcional ou era um corpo cênico, era um corpo pra atender as questões técnicas, ou era um corpo que por estar em cena consequentemente precisa de um tratamento estético?

Anibal: Eu posso, tu tens tempo para mim contar uma historinha rapidinho.

YL: Eu acho que eu tenho... (risos)

Anibal: O nosso grupo quando começou... não aquele primeiro espetáculo, mas quando juntou eu, Paulo e Fernando que construímos a In Bust, eu, Paulo, Adriana e o David Matos que estava até assistindo hoje vocês aí muito lindo rever ele, ele saiu do grupo faz tempo. Demos In Bust Teatro de Animação. Isso implicava aqui em Belém que nós éramos os animadores de festa. Fazíamos festa, mas deixamos de fazer festa, porque era outra técnica, outra história. Bacana para quem gosta. Então, vamos tirar a animação porque vão nos contratar. Primeiro, resolvemos viver disso, todo mundo largou suas coisas e foi viver de teatro. Tínhamos um objetivo sim. Precisávamos vender espetáculos, viver disso, então esse nome... Como eu vinha da publicidade, agente aproveitou disso, esse nome não vende, vende pra isso, não vende pra aquilo então vamos lá, In Bust Teatro de Bonecos. Lindo! Estamos enquadrados dentro do teatro de bonecos. Bacana, na época que formamos isso montamos alguns espetáculos que o ator já tinha o seu espaço junto do boneco. Já vínhamos discutindo isso, já era de uma cara diferente. Agente sabia o que era, mas tinha uma pulsação... porque é aquilo que eu te falei, vinha das origens de cada um que veio do teatro de ator mesmo, da cena, meu corpo, eu centrando em mim, com o outro, contracena com o outro. Isso começou a ficar muito claro pra gente, dentro da nossa cena. Vamos mandar o espetáculo para o festival de bonecos, mandávamos a fita. Aí vinha a resposta de lá: -“não... vocês não são teatro de bonecos, vocês são teatro de atores porque vocês trabalham o ator, trabalham o boneco...” Numa época que isso tinha um pouco essa... Haa! Não somos teatro de bonecos, bacana então vamos jogar pra teatro de ator, vamos pra festivais de teatro de ator. -“Não vocês trabalham com bonecos não é aqui!” Nessa medida nós somos o que cara? Não conseguimos ir para festivais, vamos larga a classe teatral, vamos viver com o nosso publico... -“Esqueçam! agente não vai mais sobreviver de classe teatral, de festival, de dar conta da nossa linguagem, vamos para o nosso publico.” Viramos as costas para categoria e fomos à busca do publico. No sentido de cada espaço que o publico estava agente levava o espetáculo da gente e começou a formar plateia. O nosso objetivo era conquistar todos os município pra depois conquistar o Brasil. Então, no sentido inverso de vê aqui pra lá e aí resolvemos mudar o nosso nome e ficou: In Bust Teatro com Bonecos e agente faz teatro com bonecos. Então isso é um pouco dessa relação entre então nós sempre tivemos o ator manipulador visível como personagem inclusive com figurino sempre, todos os nossos espetáculos são assim.

YL: Esse ator-animador é o mesmo do personagem boneco?

Anibal: Que manipula o boneco.

YL: Esse personagem que ele criou é o mesmo que o boneco.

Anibal: Às vezes sim, às vezes não... muitas vezes não, tem poucas vezes que agente tem esse duplo que agente transporta, vocês tem isso ela vai... é lindo eu adoro esse negócio de transportar, não! Tem poucas vezes, porque dentro da nossa dramaturgia agente tem uma história dos atores e é uma história dos bonecos e que elas não tão separadas, uma conduz a outra, essa interfere aqui, aquela interfere lá e ai agente tem alguns princípios eu todo vestido de personagem com todo o meu figurino “coloridérrimo” às vezes vou manipular um boneco. O que eu preciso para eu não roubar, porque enfim já estou roubando na forma, na imagem... o foco! Não olhamos para lugar nenhum. Não temos outro gesto que não seja o gesto contidíssimo dentro daqueles meridianos, que te falei, de respeito aquela imagem mínima que esteja aqui porque eu preciso que o publico não faça assim... para mim que estou piscando aqui, percebe? Então, é mais difícil porque tu tens que... e também tem outro tempo o tempo do negro é muito imediato para o publico tu tens que entende, não é para te que eu tenho que olhar é para cá. Já o

tempo do colorido é um tempo maior então eu preciso entender desse tempo enquanto técnica para perceber que ele esgotou aqui de mim e ele vai ficar aqui, ele fica lá se eu não fizer isso.

YL: Não puxar o foco.

Anibal: Ou, o cotovelo que... para gente é uma desgraça na nossa dramaturgia porque isso desqualifica aqui imediatamente, tu roubas pra te lá atrás, às vezes é simultâneo, mas é um pouco esse umas coisas que agente já criou e vendo isso possivelmente o olhar do diretor que ta aqui de fora e descobrir olha não isso. Agente faz esse revezamento Adriana às vezes dirige o espetáculo eu e o Paulo sempre somos os diretores de nós mesmos num revezamento dentro do repertório, eu dirijo um espetáculo, ela dirige outro, agente sempre sai e faz isso.

YL: Existe um corpo cênico?

Anibal – Existe, existe forte.

YL : Não é um corpo funcional?

Anibal: Não, de jeito nenhum, ele é funcional no momento que ele tem que ser funcional, mas ele cênico o tempo todo.

Anibal: Nunca funcional tiramos o preto da nossa vida. Ele quando é preto ele tem a forma que não é esse básico, sabe (risos). Chamaram pra fazer num dos doutorados que fala sobre a Matinta Pereira. Ele disse: -“Anibal o meu orientador disse... não tem um boneco... tu precisa colocar o boneco nessa minha área da pesquisa... faz um boneco.” Fui e ele me chamou para cena. Eu disse: -“deixa eu me oferecer!” Fui fiz o boneco. -“Puxa eu queria tanto manipular... o bailarino não vai ter tempo... deixa eu manipular.” Ele disse: -“Tu queres, tu queres, vai manipula.” Eu pensei: -“Eu preciso ser neutro.” Não dá, não tem personagem, não vou ser uma Matinta e manipular a outra Matinta, não é isso a pesquisa do cara. Tenho que ser neutro, eu fui o máximo neutro... te juro, mas eu construí... o meu figurino neutro: tem a calça, tem a blusa manga comprida. Eu disse: -“Mas tem que ter uma saia, porque a Matinta tem uma”. Coloquei uma saia. Disse: -“Não a Matinta é cabeluda, ela tem um cabelo grande.” Construí um negócio de faixas assim cobrindo o meu rosto todo como se fosse o cabelo da Matinta. Esse é meu neutro, mas tem uma forma. O rapaz ficou louco porque bate como ele queria a Matinta, mas é neutra. Então nosso neutro, quando agente pensa em neutro, agente pensa na forma, é forma, é uma relação. É forma, cor, tu pensas de que maneira isso vai se comportar na cena.

YL: Para o boneco de manipulação direta criado nesse espetáculo que você falou “Sirênios”. Quais foram os materiais e estrutura utilizados neste espetáculo?

Anibal: O que une isso tudo, o eixo disso tudo. Barbante (risos) barbante, o principal é o barbante e eu tenho algumas cestarias como os tipitis que são cestarias finas que tiram o líquido da macaxera e que elas servem de eixo do corpo do boneco, mas elas são flexíveis porque elas são cestarias que são flexíveis é um tubo assim todo trançado que eles colocam a massa dentro e puxam pra tirar o líquido então é uma cestaria que inclusive ela é redonda aqui em cima que vem pra cá serve de pega, pega da cabeça do boneco então fica uma parte aqui outra aqui, o resto é tudo fio que une isso.

YL: Como você controla a articulação?

Anibal: Não controla, por isso que eu te digo ele é todo... e eu manipulo sozinho... nós três cada um manipula um personagem. Então tu tens que dá conta com os pés fixos aqui de que maneira que tu joga e pega pra cá e tem outro tempo também, os bonecos tem outro tempo. Ele vai... ele anda, às vezes se bate, mas ele fica nessa energia, garante o público nessa forma estranha que é uma forma vazada, porque cestaria é vazada, ela toda vazada e agente num figurino meio limo, meio água por trás disso, então garante um pouco esse vazamento. Ele vai devagar e agente vai... é uma dança mesmo! Esse espetáculo é todo meio dançado, a mão vai e agente coloca aqui e vai senta, as partes que mais tem movimentos quando eles estão sentados que eles olham, que eles choram que então é um choro mais, é um espetáculo nervoso inclusive, tenso pra gente porque é tudo descontrolado, os bonecos são todos... (risos)

YL: São todos fluidos

Anibal: O Paulo que dirige. O Paulo nesse espetáculo saiu da cena, ele me deixou e Adriana. Convidamos outra pessoa o Milton que está em São Paulo trabalhando lá. Precisávamos uma pessoa completamente fora, completamente fora por causa disso, por causa disso que ele dizia: –“Ei está descontrolado, coloca no lugar!” (risos) Agente acha que não sabemos manipular esses bonecos ainda. É porque agente precisa de outra relação, eu acho que é meio a trajetória dele. Saiu de uma dimensão que tava no corpo dos atores, veio pra outra dimensão e aí agente acha que agente ainda não sabe, aquela coisa que fala a intimidade ainda não chegou, porque eu me isolei e construí, porque precisava enquadrar no repertório. Está aí um exemplo!

YL: Como você sozinho construiu os bonecos, antes de ir para o processo de ensaio com o boneco surgiram elementos do personagem na construção?

Anibal: Ele já estava lá! Subdimensionei para cá, surgiram outras mudanças, outras coisas.

YL: Outras?

Anibal: Surgiram...

YL: Quais?

Anibal: Todo o rosto do boneco lá foi feito de cuia grafitada aquelas cuias que agente tem aqui, chegaste a ver. Então, isso foi feito pra lá, eu tive que redimensionar pra sementes, então modificou um pouco a boneca que tinha um olhar diferente, aqui tem outro olhar, esses detalhes da personalidade de cada um que eu tive que redimensionar, mudou.

YL: Mudou

Anibal – Entraram coisas, saíram cuias, entram sementes, entram cuias em outros lugares...

YL: E a energia do personagem é outra?

Anibal: É diferente, é outra energia, bem diferente. O personagem Pajé lá não tinha bastão, esse precisou dum bastão, um bastão cheio de coisas, ele chocalha. Não tinha lá porque era feito pelo ator essa cena do chocalho. Aqui, tirei do ator e foi para boneco então esse elemento que era do ator que fazia a cena ele foi para um boneco.

YL: Ainda tem a questão da estrutura, porque como eles vestiam o boneco como era grudado no corpo deles a estrutura era rígida, enquanto o boneco subdimensionado tem uma estrutura fluida.

Anibal: Exatamente

YL: No processo de ensaio surgiram novos elementos para criação do personagem boneco nesse espetáculo?

Anibal: A pulsação. A diferença do andar, a diferença do tempo da cena... tudo mudou, lá no corpo dos atores está: pá, pá, pá, pá, até porque era um cortejo então agente vinha os bonecos vinham tu, aqui não é.

Anibal: Agente diz que esse é o nosso espetáculo mais poético. Tu nunca assististe a In Bust? Temos um pique ta, ta, ta, ta, todo nosso espetáculo é uma doidera. Esse é poético. As pessoas que falam isso, que conhecem o nosso repertório, que sempre acompanha agente... –“poxa esse espetáculo de vocês é uma poesia porque todo ele é uma pulsação mais lenta.” Temos algumas gracinhas dentro do espetáculo, mas tem esse mito da lenda, ela se joga no rio pra ir atrás dele, ela morre afogada e ele vem e a busca. É muito lindo! Eles vão pra baixo d’água e criamos um rio... é muito poético. O espetáculo saiu de um pulsar de tambor, que agente tinha tambor lá e agente tirou o tambor desse espetáculo, aí só tem sons, até a musicalidade dele foi modificada, outra dimensão. Uma dimensão menor também não é uma dimensão de rua, também tem isso, agente já não é um espetáculo de rua ele foi redimensionado pra dentro de um enquadramento diferente.

YL – Qual seria o nome para a pessoa/ator que dá anima ao boneco? Porque pra mim animador é esse animador que vocês recusaram lá no início do In Bust. Estou em Salvador e ouço a mesma comparação. Entendo animador está relacionado com anima, mas também animador é esse animador de festa. Não quero desqualificar nenhuma atividade, porém acredito que são coisas diferentes, sendo assim devem ter um nome diferente.

Anibal – O Paulo defende, agente defende também, estamos tirando o nome ator e estamos colocando interprete. Não é mais ator é o interprete, dizemos que somos interpretes do teatro de animação. Também nos incomodam um pouco algumas nomenclaturas assim sabe, porque não gosto também do ator.

YL: Por quê?

Anibal: Porque eu acho que tem o ATOR essa palavra.

E como eu trabalho aqui dentro num curso, sempre trabalhei eu estou agora na academia, mas eu já dei aula como professor convidado no curso técnico de ator. Essa disciplina sempre foi teatro de animação no curso técnico em ator. Sempre lidei com ator pra trabalhar no teatro de animação e é difícil, o ego é diferente. Dizemos, a generosidade é a primeira coisa a ser trabalhado no teatro de animação e o ator não é generoso. Precisa primeiro trabalhar a generosidade dele pra ele poder dividir a cena com um... Principalmente com algo que ele diz isso aqui, isso é objeto, isso não tem alma, isso é um bonequinho, não tem alma, eu sou a alma. Trabalho com isso muito tempo e digo a eles: -“sai o ator, sai o ator, olha o pé, o pé fica.” Brigo com eles, não porque desqualifico o trabalho do ator, não é isso, é outra dimensão. O interprete eu acho interessante. Estou interpretando um personagem, como estou interpretando um objeto. Interpreto. Não sou o ator daquele objeto. Como tu vais classificar quem manipula aquele objeto? Quem dá a voz é o interprete não é o ator, o ator eu acho que é uma profissão, eu estou interpretando aquele boneco na pulsação, na energia e na voz porque se não a minha voz fica pra mim, não fica pra ele, eu acho que interpretar, fica mais fácil de tentar convencer os atores, tu és um interprete disso, interpreta isso aí, ele vai interpretar agora lá.

YL – Ah, meu amigo muito obrigada. Foi muito bom, muito bom mesmo. Obrigada!

ENTREVISTA COM MARCELO GILABERTE LAFONTANA

São Paulo, 02 de Junho de 2012.

YL: Fiz contato com você por muito tempo e não conseguia resposta, quando consegui foi uma alegria.

Marcelo: Temos estado muito ocupados, com muitos espetáculos em digressão por Portugal, Espanha e França. Além disso, estivemos recentemente na Colômbia. Muito trabalho e muito esforço para garantir a nossa sobrevivência e a do nosso projeto. Vivemos, nesse momento, uma situação econômica e social muito delicada na Europa, especialmente em Portugal. Trata-se de uma conjuntura adversa à cultura, que nos obrigou a mudar profundamente a dinâmica do nosso trabalho. A nossa companhia chegou a contar com três atores, mais técnicos e produtores. Tínhamos parcerias de criação com várias entidades, até mesmo com o teatro nacional. Nesse momento, estou trabalhando, muitas vezes, sozinho, com a colaboração de profissionais que eu contrato esporadicamente, quando necessário. É o caso do músico no espetáculo “Prometeu”. A Silvia, que é minha namorada, trabalha comigo e também viaja com a gente. Ela é cenógrafa e está na companhia em um regime de meio tempo, uma vez que ela está acabando o Mestrado em Belas Artes. É assim, estamos em contenção de gastos, tentando reduzir custos ao máximo, tornar os espetáculos todos mais leves, mais transportáveis, mais dinâmicos.

YL: Minha pesquisa é justamente uma análise reflexiva dos processos criativos que envolvem a construção e animação do personagem boneco na cena realizada pela mesma pessoa.

Marcelo: Sim, é o modelo que eu defendo também. Acho que funciona melhor.

YL: Como você se considera: Bonequeiro? Ator? Já vi que sim, pois consta em seu currículo. Ator-animador? Ator-animador-bonequeiro? Ou outra categoria?

Marcelo: Faço teatro. Dizer teatro de bonecos é quase uma redundância, porque os bonecos fazem parte deste universo do teatro. Há muitas formas de fazer teatro. Antes de tudo, sou ator e tenho uma valência específica dentro do universo do teatro, o que em Portugal conhecemos com o nome “marionetista”. Esta é uma nomenclatura que segue a linha da escola francesa, que

assume que todos os bonecos podem ser designados como *Marionette*. Na França, esse nome acaba por abarcar todos os tipos de figuras animadas, manipulações e técnicas. E o mesmo acontece com o termo inglês *puppet*. No Brasil, seria o mais equivalente a dizer “teatro de boneco”, não é. Então, eu diria que o meu papel é o de ator, bonequeiro ou mesmo ou ator-bonequeiro. Eu não me preocupo muito com estas classificações. Na verdade, não faço só teatro de bonecos, tenho trabalhado em projetos performativos cujo interesse recai na biomecânica e no movimento expressivo dos seres vivos, especialmente o movimento humano. A forma animada representa um duplo do ator e não há (nem pode haver) teatro de bonecos sem ator. O que acontece é que, no caso específico desta duplicação do intérprete, o ator não está em primeiro plano nem é o seu corpo que está em destaque. O signo teatral é o boneco, mas o ator está presente sempre, naturalmente! Ele está lá e é ele quem alimenta esse duplo, seja uma silhueta/sombra, um fantoche, um boneco de fios, vara ou qualquer outra forma animada, os quais expressam um objeto real ou virtual. Com o advento das novas tecnologias, esbatem-se ainda mais as fronteiras dentro dessas categorias, por isso eu diria que sou ator e bonequeiro. Existem atores que não são bonequeiros, mas não creio que existam bonequeiros que não sejam atores.

Pegando na sua pesquisa, que é o motivo desta entrevista, devo dizer que eu gosto de construir as minhas formas animadas. Apesar de gostar, não o faço sempre. Existem casos em que partilho com outros colegas esse processo criativo e técnico. São, geralmente, profissionais com capacidades técnicas especializadas, cujo trabalho é muito bom e necessário para o sucesso de um determinado projeto em que estamos trabalhando. Mesmo quando isso acontece, estou presente e participo do trabalho, de uma forma ativa e colaborante. Eu construo ou partilho o processo de criação plástica porque acredito que a questão da alma do boneco, a sua alma ou, mais estritamente, a ilusão da vida, começa a instalar-se na relação que se estabelece com a manipulação das matérias-primas. Isso acontece com a escultura da madeira ou do plástico, na modelagem do barro ou da plasticina, no tratamento do couro ou de qualquer outro material que você está transformado com as suas mãos, com o seu trabalho e, especialmente, com o seu afeto. Esta matéria vai ficar imbuída de você, da natureza da sua alma de artista. Os maiores e os melhores bonequeiros que eu conheço no mundo são aqueles que alimentam esta relação profunda entre o teatro e as artes plásticas. São artistas que fundem, de maneira exemplar, única talvez, o universo cênico e o universo plástico. Se uma pessoa articular bem uma determinada linguagem, não é importante que domine todas as técnicas das artes plásticas, nem é necessário, basta que, dentro de um determinado vocabulário técnico, o ator-construtor ponha – literalmente – a mão na massa e comece logo nesta situação a investir na sua relação com o boneco. Não é uma regra absoluta que os bonequeiros tenham que construir os seus bonecos, mas eu acho que é a melhor situação.

YL: Você falou que em Portugal o nome seria marionete. Por que engloba várias técnicas de bonecos ou várias técnicas de animação?

Marcelo: Ambos os casos. Portugal calcava-se, até há poucos anos, no modelo francês quando se referia ao teatro de bonecos. O termo “marioneta” englobava todas as técnicas e todas as tipologias de bonecos manipulados. Quando cheguei a Portugal, vindo do Brasil, no ano 1990, todos os eventos que envolviam o teatro de bonecos eram designados desta maneira: Festival Internacional de Marionetas do Porto, Bienal de Marionetas de Évora; as companhias de bonequeiros possuíam (e ainda têm) nomes como: Marionetas do Porto, Marionetas de Lisboa, SA Marionetas, etc. No entanto, ao longo das últimas duas décadas, isso mudou bastante. No que me diz respeito, tenho alguma vaidade quando afirmo que colaborei para que isso acontecesse. Eu comecei a introduzir em Portugal o termo Formas Animadas quando emigrei para este lado do Atlântico. Fiz questão de chamar o meu trabalho de Teatro de Formas Animadas desde o primeiro momento. Nessa altura, consegui que a investigadora brasileira Ana Maria Amaral viesse a Portugal, convidada pelo Festival Internacional de Marionetas do Porto, gerido pela Isabel Alves Costa, para lançar na Europa o seu emblemático livro: “Teatro de

Formas Animadas”. Criei o primeiro curso oficial para formação profissional em Teatro de Formas Animadas. Dou aulas na faculdade ensinando a disciplina Teatro de Formas Animadas. Hoje em dia, passados estes anos todos, depois de muito batalhar, esta designação já é um nome genérico em Portugal. Prova disso é que em breve vou mudar o nome da minha companhia, pois a atual designação vai tornar-se mesmo um termo genérico.

YL: Sim, porque aqui a gente tem esse grande guarda-chuva: o Teatro de Formas Animadas, que abarca a sombra, a luz, a performance, o teatro de bonecos, o objeto, etc.

Marcelo: Isso era a marioneta, no Portugal de então.

YL: Em Portugal é a marioneta.

Marcelo: Por enquanto, mas calculo que nos próximos anos a nomenclatura brasileira vai se impor definitivamente. Mais do que a ninguém, devemos isso à obra da Ana Maria Amaral. Tive o privilégio de conhecer essa senhora em São Paulo e pude também beber do seu primeiro e, em minha opinião, mais importante livro. Talvez seja a mais relevante publicação da nossa arte, não só do Brasil, mas de toda a zona lusófona, incluindo Portugal e os demais países de língua portuguesa. O Teatro de Formas Animadas abriu os horizontes do teatro de bonecos para o universo das formas animadas, influenciou uma geração e ainda hoje é uma obra de referência para nós todos.

YL: Vi no site, o que chamo de mascote do TFA Vila do Conde, que você trabalha com fios?

Marcelo: O velhinho a que você se refere representa parte da minha pesquisa sobre a técnica de manipulação com fios. Esta é a última das grandes técnicas sobre a qual me debruço. Eu sempre quis experimentar as técnicas tradicionais. Comecei com a luva, passei pelo teatro de sombras, pelas varas, pelo teatro de papel, pela manipulação direta, etc. Para estudar o fantoche, ainda quando estava na faculdade, escolhi a tradição brasileira, o Mamulengo. Foi uma questão puramente afetiva: é lindo, bom e é nosso! Na verdade, ainda não acabei de estudar essa técnica, que é muito mais exigente e complexa do que a maior parte das pessoas imagina. Pratico a manipulação com luva há mais de 20 anos, sem alcançar os resultados que gostaria. Por isso, aceitei o convite de Danilo Cavalcante para participar deste notável Encontro de Mamulengo de São Paulo. Não sei se você sabe, mas, aqui onde nós estamos, estão também alguns dos maiores mestres vivos de mamulengo: o mestre Saúba, o mestre Zé de Vina, o mestre Zé Lopes, o mestre Valdek, o mestre Gilberto do Calumba, Carlinhos do Babau; Isso sem falar em seus discípulos, novos e talentosos brincantes. Ui! Gente fenomenal. Eu estou aproveitando essa oportunidade para observar e aprender com eles algumas das bases desse fantoche tradicional, os seus mecanismos de manipulação, formas de composição, ritmo, encenação, a sua estética e poética. São questões que emergem espontaneamente no trabalho de todos os grandes bonequeiros populares brasileiros, como aos que eu acabo de me referir. Mas também remetem ao passado, ao Polichinelo Napolitano da *Commedia Dell'Arte*. Não podemos afirmar com certeza, mas é possível, que o mamulengo tenha tido a sua origem nessa tradição renascentista europeia com a personagem do *Pulcinella*, que se desenvolve em Nápoles e depois se espalha por toda Europa, adquirindo nomes como *Punch*, na Inglaterra; *Petrusca*, na Rússia; *Casper*, na Alemanha; *Dom Cristóbal*, na Espanha, e *Dom Roberto*, em Portugal. Por outro lado, não podemos descurar as referências africanas; outra vertente possível no mamulengo, que também me interessa muito, seja lá qual for o seu grau de influência nesse folguedo. Como dizia, a última técnica que eu estou aprendendo, desde 2001, é o teatro com bonecos manipulados por fios. A minha primeira abordagem nesse sentido aconteceu em 1989, ano em que conheci um dos grandes mestres do fio, Harry Vernon Tozer, que vivia em Barcelona. Tive uma ou duas aulas com ele, o que é muito pouco, mas posso dizer que fiquei muito incomodado com a experiência. Trata-se de uma técnica na qual é extraordinariamente difícil obter resultados coerentes. Não deixa de ser interessante, pois apesar de ser a forma animada mais conhecida, praticada por muita gente, é aquela onde os bonecos perdem mais facilmente a sua força, ficam sem gravidade, sem presença. Esperei muitos anos para voltar a experimentar os fios. Visitei outras manipulações e voltei em 2001 à carga; desta vez sob a tutela de um notável marionetista

catalão, o Jorge Bertran. Ele foi aluno de Tozer e meu mestre. Depois, estudei o boneco de fios com outro expoente máximo, o Stephen Mottram, que com o seu trabalho ajudou a dignificar a arte dos fios. Mas, mesmo assim, eu não me senti capaz de arriscar, usar essa técnica em cena. Ainda só tenho o Dom Alberto, o boneco que você viu na minha página da internet, os demais são para além de uma legião de protótipos, uma coleção de membros e troncos experimentais, de comandos e fios sem alma. São meros exercícios. Ao longo dos últimos 7 anos, temos feito, em Vila do Conde, cidade portuguesa onde a nossa companhia teatral está sediada, uma oficina experimental sobre esse tema. Trata-se de um curso bastante completo, com 60 horas de duração, que aborda a construção e a manipulação de bonecos de fios. Para esta ação, temos contado com parcerias de peso, como o CEARTE – Centro do Artesanato, em Coimbra, a Prefeitura de Vila do Conde e a Escola Superior de Música e Arte do Espetáculo do Porto. A oficina tem ajudado a entender melhor as especificidades desta técnica, explorando também novas possibilidades para a sua evolução, com a adição de matérias inovadoras, além de procedimentos e tecnologias atualmente disponíveis para a sua transformação. Com tudo isso espero, muito em breve, arriscar fazendo um espetáculo de fios.

YL: Qual foi o último espetáculo?

Marcelo: O último trabalho foi “Prometeu”. É o fruto de um ciclo de experiências sobre as sombras e a sua evolução, integrando recursos de multimídia, produzido com a Casa da Música, a Universidade de Évora e o Festival Internacional de Curtas Metragens de Vila do Conde. Sempre procuro encontrar parceiros apropriados para o desenvolvimento dos nossos espetáculos. A Casa da Música é uma estrutura prestigiada e muito ativa, localizada na cidade do Porto. Foi criada em 2001, por ocasião da Capital Europeia da Cultura, em um edifício projetado pelo arquiteto Rem Koolhaas. Eles têm um projeto educativo muito pulsante, muito forte. Esse departamento educativo tinha comprado recentemente um gamelão. Você sabe o que é um gamelão?

YL: Não.

Marcelo: Gamelão é um instrumento musical indonésio, muito conhecido em Java e em Bali. Trata-se de um sistema coletivo. Apesar de suas múltiplas peças, é entendido como um único objeto, composto por dezenas de gongos de diversos tamanhos, metalofones, xilofones, gamelas de bronze e tambores de vários estilos. Com bastidores de madeira trabalhada e policromada, o Gamelão ocupa uma área com quase dez metros de comprimento por quatro metros de largura. No caso da Casa da Música, é tocado por uma orquestra formada por uma dúzia de músicos, que aprenderam a tocar magistralmente o instrumento. A particularidade é que o gamelão, por regra, só é utilizado na Indonésia para acompanhar uma forma de teatro: o *Wayang*. O *Wayang* é essencialmente um teatro de formas animadas, com milhares de anos de história. Possui diversas expressões, utilizando por vezes o teatro de sombras, o marote, as silhuetas e a máscara. No caso das sombras, é conhecido por *Wayang Kulit*, que significa literalmente “teatro de pele”, porque os bonecos são feitos em couro. Pele de búfalo. As figuras animadas nos teatros de sombras orientais são tradicionalmente feitos de pele. Os chineses são mais requintados, utilizando peles mais finas e delicadas, os indonésios usam pele de búfalo e que trabalham com excepcional delicadeza. Existem outras expressões no teatro indonésio: *Wayang Topèng*, que é teatro de máscaras, o *Wayang Golek*, que é teatro com bonecos manipulados através de varetas, entre outros estilos. Depois de adquirir e estudar o Gamelão, a Casa da Música me contactou e perguntou se eu queria desenvolver com eles um projeto de apresentação pública desse instrumento, criando para tal um espetáculo de teatro de sombras. Aproveitando essa bela oportunidade, começamos um ciclo de exploração do teatro de sombras, que teve três fases diferentes. Na primeira, nós trabalhamos a relação sensorial da sombra manipulada associada ao gamelão. Isso que para nós ocidentais representa uma novidade, para os indonésios é bastante comum. O gamelão não só toca as músicas do espetáculo, ele faz parte do espetáculo. Como instrumento está permanentemente visível em cena, integrado nas ações da história, fazendo toda a sonoplastia da peça, todos os incidentes sonoros, instalando ambientes emocionais e

sugerindo os espaços da narrativa. É regido pelo próprio bonequeiro mestre, conhecido como Dalang. Ele é o “mandachuva” de tudo isso. Nós em uma primeira fase, trabalhamos essas questões com a colaboração de deficientes sensoriais de diversos tipos: surdos, cegos, deficientes motores e cognitivos. Eles divertiram-se muito conosco e nos ajudaram a entender melhor o trabalho com as sombras e o gamelão, em cada uma de suas especificidades. Não o fizeram através daquilo que lhes faltavam em termos sensoriais, mas pela acuidade que desenvolveram nos outros sentidos. Os surdos, tocando o gamelão, eram absolutamente extraordinários. Em se tratando de um instrumento muito intenso, a vibração produzida pelo seu toque percorre todo o corpo, fazendo tremer o peito, a cabeça, os braços; é uma coisa poderosa! Quanto aos deficientes visuais e motores, foi igualmente notável: eles criaram uma relação sensorial especial com o instrumento que, para além de ser muito fácil de tocar, possui uma sonoridade belíssima. Juntamente com a música, trabalhamos o teatro de sombras, feito por atores com Síndrome de Down. São pessoas que também contam com uma sensibilidade afetiva muito desenvolvida. Enfim, que dizer? A natureza compensa as nossas faltas. Quando existe uma deficiência, outra faculdade se desenvolve e vai suprir as necessidades de cada um. Desta feita, trabalhando com os deficientes, conseguimos descobrir novas e inusitadas maneiras de explorar sensorialmente o instrumento e as sombras. Em uma segunda fase, construímos uma primeira versão do “Prometeu”. Exploramos o mito grego do titã irreverente, elaboramos o texto e a estrutura dramática do espetáculo, embora não fosse ainda uma versão final. Era outro nível de investigação. Tratava-se de uma versão que ainda contava com o gamelão, um grupo de onze músicos e uma enorme tela de projeção. Essa proposta lançou as bases para uma aproximação da linguagem do cinema. A sombra, como já se sabe, está na origem do cinema, juntamente com o surgimento da fotografia e os avanços da física óptica no século XIX. Nós, nessa altura da pesquisa teatral, começamos a pensar que era possível devolver às sombras um protagonismo que esta arte perdeu no Ocidente, com o surgimento do cinema. Quando se inventou o cinema, o teatro de sombras deixou de ser o espetáculo de eleição dos espectadores europeus. Com “Prometeu”, procuramos fazer o caminho inverso: imbuir as sombras dos recursos tecnológicos disponíveis com a linguagem cinematográfica. Fizemos essa experiência e as primeiras impressões foram muito favoráveis. Resultou muito bem. No passo seguinte, construímos a versão derradeira do espetáculo: “Prometeu 1.3”. Nesta terceira e última parte do nosso projeto, que durou cinco anos, reduzimos o número de instrumentos musicais ao essencial. Para a sonoplastia da peça, usamos apenas materiais básicos, matérias-primas como vidro, metal, madeira, água. Um único músico lidava com um sistema de transformação informático de som, trabalhando com a captação e modulação do som gravado e produzido em tempo real. Para o público, “Prometeu” acabou por ter a aparência e a funcionalidade de um teatro de sombras, mas com características de cinema, ou poderia também ser interpretado como um exercício audiovisual produzido ao vivo; não sei. Depende das referências de cada um. De qualquer forma, não será o teatro de sombras simples manipulação da luz? Neste caso, o “Prometeu” é isso mesmo. Trabalho sobre uma grande mesa de luz e manipulo silhuetas, personagens, como você viu. São objetos iluminados através de um sistema RGB, cujo leque cromático podemos variar. A mesa de luz é grande, com uns dois metros de comprimento por setenta centímetros de largura. Eu trabalho sozinho em cena, utilizando uma camada de areia muito fina e uma areia de rio bem peneirada. Esta areia serve para criar espaços cênicos, cenários que surgem e se desfazem à vista do público, efêmeros, como é efêmero o teatro. Esta efemeridade me interessa muito, também. No entanto, apesar de utilizar esse material, não se trata de uma narrativa com desenhos em areia, não é isso, é teatro de bonecos, teatro de sombras. As personagens são feitas em acrílico com uma linha bem semelhante ao *Wayang* indonésio, só que com tecnologia atual, que nos permite trabalhar o material de uma forma muito delicada, eficiente e, o mais importante, rápida.

YL: Então aqueles bonecos são feitos de acrílico?

Marcelo: Bem, não é bem acrílico. Os bonecos são feitos em um plástico técnico muito sofisticado (e caro) cujo nome não me lembro agora. Tem um milímetro e meio de espessura, é muito fininho para bonecos que chegam a ter uns quinze centímetros de altura. Mas mesmo assim, cada silhueta fica muito resistente. Cada figura é desenhada no computador pelo nosso criador gráfico, o Luís Silva. Ele se baseou na estética visual do *Wayang*, que por sua vez tem uma ligação com a pintura dos vasos gregos da Antiguidade. Ele também se inspirou na lógica da frontalidade, patente na arte dos egípcios, que sugeriam nos seus desenhos uma terceira dimensão. O computador envia esses desenhos para serem tratados em uma fresa, que corta o material com uma precisão enorme. Conseguir-se grande precisão. O curioso desse plástico, digamos assim, é que ele é transparente, mas tem uma camada preta integrada. Melhor dizendo, ele tem duas camadas: uma transparente e outra preta, que é impossível tirar à mão; é mesmo muito dura. Esse sistema de mecanização permite criar peças muito interessantes: a fresa apenas raspa a camada de plástico negro onde nós queremos que o boneco fique transparente e corta para definir os contornos. Conseguimos, desta forma, criar uma enorme sensação de leveza, dando às silhuetas uma qualidade incorpórea. Por vezes, eu supus que os sombristas indonésios sempre perseguiram este resultado na sua forma tradicional, mas tal era impossível diante da tecnologia de que eles dispõem. Penso que é por esta razão que no *Wayang Kulit* as figuras de couro são tão trabalhadas, perfuradas, cortadas, mesmo rendilhadas. O objetivo é reforçar essa mesma leveza, essa coisa etérea, espectral, que é já uma característica do teatro de sombras. O mundo das sombras insere-se em um universo onírico, de sonho ou pesadelo, e possui uma enorme leveza. É quase imaterial. Nós, no “Prometeu”, intensificamos este efeito nas nossas sombras. Enquanto são manipuladas sobre a mesa de luz, as figuras são captadas por uma câmera de vídeo de alta resolução, situada em uma posição elevada sobre o espaço cênico, estática. Esta câmera capta toda a superfície de trabalho do manipulador, enviando as imagens para um potente computador, para processamento. Esse computador tem várias aplicações em funcionamento que fazem a gestão daquilo que acontece na mesa de luz. E que resultados temos? Podemos ter *zooms*, *travelings*, plano geral da cena, campo e contracampo, inserção de imagens pré-gravadas, efeitos especiais, etc. E tudo isso acontece em tempo real, comandado pelo próprio ator-bonecreiro, através de um pedal midi, que vai fazendo o lançamento da sequência programada. As imagens resultantes são projetadas em uma tela, cuja dimensão pode variar de acordo com o local onde o espetáculo é apresentado. O espectador vê um objeto performativo cuja linguagem se aproxima do cinema. As marionetes/sombras, manipuladas pelo ator, aparecem em imagem com efeitos de *zoom*, campo e contracampo, *traveling*, *chroma-key*, que são recursos próprios do mundo audiovisual. Chegamos mesmo a confundir o espectador, sem que ele saiba muito bem o que é real, feito ao vivo, e o que é pré-gravado. Tudo é misturado através das ferramentas da multimídia, em um universo digital, virtual. Isso só é possível com os avanços da tecnologia, na capacidade de processamento de informação dos computadores, no desenvolvimento de aplicações específicas em *software* e na qualidade de imagem atualmente disponível nas câmeras de vídeo - o *FULL HD*. Esses pequenos bonecos que eu utilizo na peça, de quinze centímetros, passam a ter uma dimensão gigante: posso projetá-los com três metros de altura. Isso é o “Prometeu”. Apesar dessa modernidade, o músico e eu trabalhamos em profunda sintonia, já que no teatro de sombras tradicional a estrutura dramática baseia-se na lógica do *Wayang* indonésio. Esta tradição aborda com frequência lendas, epopeias, poemas épicos como o Mahabharata. Este poema é o equivalente a nossa *Ilíada*, na Europa. Na dramaturgia do espetáculo, nós procuramos abordar essa profunda ligação entre as referências da Indonésia e as bases culturais da Europa. Na antiguidade, essas civilizações realizaram muitas trocas e influenciaram-se mutuamente. Encontramos na Grécia o berço da nossa origem ocidental, um bom ponto de partida para falar d’algo que é nosso, que é ocidental, mas faz analogia ao mundo oriental. Não tem sentido fazermos as mesmas peças que os asiáticos, por isso escolhemos o ciclo mítico do Prometeu, que é o equivalente aos ciclos

míticos orientais, com os grandes heróis, deuses, palhaços, vilões, criaturas tão empáticas como Prometeu e seu grande irmão trapalhão, Epimeteu.

YL: Em sua trajetória há algum espetáculo que foi de manipulação direta?

Marcelo: Fizemos um espetáculo ainda em um projeto anterior ao TFA, uma companhia teatral chamada Quinta Parede. Trata-se de um grupo com uma visão muito transversal sobre o teatro, cuja proposta passava por tentar romper com essa coisa da “quarta parede”, um conceito que separa o ator do público. O espetáculo em causa chamava-se “Cordel - histórias de uma escrita falante” e foi dirigido por Jose Caldas, que é um diretor e dramaturgo brasileiro muito prestigiado, residente em Portugal há quase quarenta anos. Na peça, nós construímos quatro bonecos de manipulação direta para uma história de literatura de cordel, “Os Quatro Irmãos Parecidos”. Eram quatro gêmeos, aparentemente iguais, mas cada um deles tinha uma característica especial, um efeito próprio, uma espécie de superpoder. Era muito engraçado!

YL: Você construiu os bonecos e animou-os também?

Marcelo: Sim, juntamente com outros colegas; nessa altura éramos seis.

YL: Na manipulação direta é necessário pelo menos três pessoas por boneco?

Marcelo: Depende. Não é sempre assim. No bunraku japonês, sim, mas existem outras situações diferentes. Com um *stand-up puppets*, por exemplo, temos um tipo de sistema que permite que você ponha o boneco em pé e ele fica parado, sozinho. Você pode mexer nele e depois deixá-lo quietinho, enquanto manipula outras personagens. Normalmente, ele tem um sistema de rótula de encaixe nas pernas. No caso de “Os Quatro Irmãos Parecidos”, nós manipulávamos 4 bonecos ao mesmo tempo, sendo apenas 4 manipuladores em cena. Os bonecos eram feitos de madeira e não eram muito grandes. Tínhamos a mãe, Salomé, vestida com uma saia comprida e os seus filhos, que saíam de dentro dela. Foi muito bonito, gostei muito daquela experiência.

YL: Para você o que define a origem do movimento do boneco, dando-lhe a sensação de que ele está vivo?

Marcelo: Isso foi muito discutido aqui, curiosamente, com os mestres do mamulengo. Essa gente sabe tanto! Mas nem sabe como sabem. Sabem! É fantástico! Quando eles não conseguem explicar, eles pegam no boneco e mostram. Então, você vê o que eles fazem e entende o que eles querem dizer. É importante definir isso do boneco vivo, da anima, digamos assim, ou o estado animista. A manipulação é logo à partida muito importante, pois cria a ilusão da vida junto do espectador. Na verdade, não gosto muito desta palavra: manipular; prefiro animar. Eu gosto muito também do termo utilizado no mamulengo: brincar. É fundamental dar atenção à maneira com que você anima ou brinca com o boneco, tentando que ele obedeça às mesmas regras que regem os seres vivos no universo. O colega marionetista Stephen Mottram define isso muito bem. O primeiro aspecto a ter em conta para criar a ilusão da vida é a gravidade. A gravidade é uma força comum a todos, todos nós passamos a vida toda a lutar contra essa gravidade, a tentar jogar como ela da melhor maneira, tirando algum benefício da sua força. No final, acabamos por perder o jogo: do pó viemos ao pó voltamos, ou seja, a terra volta a nos puxar. É nas marionetes de fios que vemos o poder da gravidade de forma mais evidente. É mesmo a vida presa por um fio; é o outono. Essas formas animadas estão sujeitas ao comportamento de um pêndulo complexo, sustentadas por um conjunto de fios, atados em um comando (uma cruzeta), perfazendo um equilíbrio perfeito. Trata-se de uma técnica de manipulação tão delicada como precária: basta que um dos cordões falhe (os que sustentam a cabeça ou os ombros, por exemplo) para que o boneco fique irremediavelmente incontrolável. Esta fragilidade, que nos fios é tão evidente, acontece também nas outras técnicas de manipulação. Vale para todas. Uma manipulação consciente deve respeitar a gravidade e a forma com que os corpos vivos reagem a sua presença. Senão fizermos isso, a ilusão vai por água abaixo.

O Teatro de Formas Animadas é uma arte que se equilibra entre a vida e a morte. A sua prática vai buscar uma memória atávica da nossa relação animista, primitiva, com o mundo. Trata-se de uma relação que nós criamos, provavelmente, a partir do trauma original da humanidade: sei que estou vivo, sei que vou morrer... mas eu não quero morrer! Então, como é que eu controlo isso? Como é que eu lido com essas forças incontroláveis da natureza, que jogam às vezes ao meu favor, às vezes contra mim? Eu penso que foi neste momento, a partir do qual nos apercebemos da nossa existência e da nossa transitoriedade, que desenvolvemos uma relação animista com os objetos e elementos da natureza. Começamos, então, a achar que as forças naturais, trovões, rios e oceanos, terremotos, vulcões, tudo o que nos ameaçava ou favorecia, tudo isso podia estar vivo. Nós temos memórias atávicas disso e das primeiras representações que fizemos dessas forças. Essas memórias são ativadas, inconscientemente, quando o nosso cérebro primitivo tem a percepção de um boneco animado. Na presença da forma animada, emerge um comportamento de perplexidade e atenção, uma prontidão. É como se nós fôssemos novamente a presa de algum animal selvagem e estivéssemos a lutar pela sobrevivência. Quando nos apercebemos da presença de alguma coisa que está viva, temos que perceber o que ela é. É amigo, é inimigo, é predador ou presa? É da minha tribo ou não? Esse tipo de leitura vai buscar informações na gestualidade, que é uma linguagem muito antiga e universal. Fizemos muitos filmes sobre isso e mais recentemente aquele seriado americano, chamado *Lie to Me*. Não sei como é a tradução no Brasil. A personagem desta série era um indivíduo que sabia ler e interpretar os gestos das pessoas, sabendo assim se elas estão mentindo ou não. No caso do bonequeiro, acho que ele também deve ter esta preocupação: o boneco não pode mentir ao público. Se a manipulação e a interpretação, coisas que advêm dos gestos dos bonecos, não são bem feitas, rigorosas, o espectador não aceita a convenção. Pode até aceitar intelectualmente, concluindo: “é teatro de bonecos”. No entanto, no seu íntimo, na sua base emocional, no seu coração, isso não acontece. Em conclusão, a primeira coisa a ter em conta é a questão da gravidade: todos os bonecos, sejam de luva, sejam de fios, sejam de vara, todos têm que ter uma relação coerente com a gravidade. O boneco de fios que flutua não é credível na generalidade dos casos, um fantoche que perde a sua verticalidade, que não se senta corretamente, que não se relaciona adequadamente com o seu espaço mágico da barraquinha, não funciona. Mesmo quando, às vezes, o comportamento do boneco parece irreal, a coerência tem que existir e é mais importante que a própria realidade. Nós criamos as convenções com base na criteriosa gestão das forças naturais e o público aceita: o boneco pode até desaparecer para baixo, caindo em um alçapão, ou pode descer uma escadinha, ou pode ir embora e sumir no horizonte. Há várias formas de estabelecer essa realidade, mas todas têm que ser coerentes. Se um boneco não tem respeito pela gravidade, ele não é credível.

A segunda questão da qualidade/eficácia da manipulação tem a ver com o foco. O olhar do boneco orienta a sua atenção e a atenção dos espectadores, tal como acontece com um ator em cena, só que de uma forma mais poderosa. Se um boneco não tem um foco claro, se não aponta adequadamente para o objeto de interesse, (ou é cego ou terá uma disfunção motora) em qualquer caso, confunde o espectador. O boneco é um signo que gera signos, ele é o portador de um vocabulário que deve ser muito claro, objetivo, justo e eficaz. Se o comportamento da forma animada não for bem gerida, ela não é credível. O foco é muito importante na maneira com que o boneco é construído, na definição do volume de cara, por exemplo. Os olhos não são, por si só, o foco. Foco é o ponto resultante das linhas de força contidas no volume do rosto: nariz, olhos, queixo, testa e até o cabelo. Mesmo a postura do corpo entra nessa equação. Qualquer que seja a fisionomia do boneco, ela deve estar a serviço de um foco bem definido, como um dedo que está apontando para alguma coisa. Depois, a manipulação deve tirar proveito dessa ferramenta expressiva, conjugando-a com a gravidade e o seguinte aspecto: o ponto fixo.

O terceiro aspecto, igualmente importante quando falamos em eficácia de manipulação ou animação, é o ponto fixo. Na escola francesa do mestre Jacques Lecoq, o ponto fixo aparece em uma máxima da expressão corporal: quanto maior a independência segmentar, melhor a capacidade de expressão corporal. Vejamos como isso funciona. Se eu sou capaz de mexer um segmento do meu corpo e deixar outro estático, maior é a minha consciência e melhor o meu controle sobre esse mesmo corpo. Isso é válido para o corpo humano e para o boneco, que é um duplo desse mesmo corpo. Por exemplo, se o boneco vai voltar-se e olhar para trás, terá de dar uma volta sobre seu próprio eixo de equilíbrio. O ponto fixo desse movimento são os pés dele, que fixam a sua figura no espaço e transmite a informação correta ao espectador. No caso do corpo do ator, isso é normal, pois implica um movimento cotidiano; na forma animada essa ação obriga a uma recriação consciente. Uma vez mais, há que respeitar, também no ponto fixo, a anatomia da expressão corporal. Igualmente ao caso da gravidade, a marioneta de fios ajuda a entender esse dilema. Nesse tipo de boneco, temos um conjunto de segmentos interligados, puxados apenas por alguns fios. O bonequeiro tem que ser capaz de manipular esses fios de forma a criar a ilusão da independência de cada parte do corpo. Se eu mexo um braço do boneco para coçar o nariz, por exemplo, não posso mexer o braço todo desengonçadamente. Tenho que fixar alguns pontos do corpo para que outros sejam isolados e, desta forma, o movimento possa adquirir sentido. O ponto fixo também existe na relação da personagem com os objetos exteriores ao seu corpo. Vejamos: se ele empurra uma caixa pesada, ela resiste e não se move, ele faz força e a caixa não cede: é o ponto fixo, motor de oposição, de conflito. O mesmo se passa entre personagens. Se um boneco mexe e fala, o outro deve estar fixo, para que o espectador entenda quem fala e quem está calado. A qualidade da expressão tem a ver com gerir o movimento, gerir o comportamento estático, gerir as relações entre o que move e o que não move. É isso que chamamos genericamente ponto fixo.

São esses os três aspectos fundamentais na relação de movimentação e expressividade de qualquer forma animada: gravidade, foco e ponto fixo. Se você aprender a gerir esses três princípios, domina qualquer técnica de manipulação e flui através dela. Você pode pegar em um boneco de fio, vai para casa e passa três meses trabalhando. Você vai saber o que quer tirar dali. Eu quero tirar dali este efeito: quero que o boneco ande realmente, olhe com clareza, mova o seu corpo com eficácia. Subjacente a tudo isso deveria estar, na formação do bonequeiro, uma preocupação com a consciência e a expressão do seu próprio corpo, antes mesmo de pensar no corpo do boneco. Tal como qualquer artista, ele tem que entender melhor o funcionamento do seu instrumento de trabalho. Como é que ele funciona, onde estão as vantagens e, especialmente, as limitações: o que eu não sou capaz de fazer e o que eu preciso trabalhar para conseguir superar tudo isso. Entender o que resulta mais fácil, o que é mais difícil e, depois, observar o corpo alheio, comparar resultados. Essa dialética deve ser um exercício permanente. Reparar como é engraçada a postura das costas dele, ou porque ele cruza as pernas assim, desse jeito, e não de outra maneira. Qual é a primeira parte do corpo que se move quando uma pessoa vai andar? A maior parte dos alunos, quando eu pergunto isso na faculdade, responde: é a perna! Errado. A primeira coisa a deslocar-se no andar é o centro de gravidade do corpo, é a cabeça e a coluna vertebral, que se deslocam para transferir o peso para um dos lados, libertando, agora sim, a perna para dar o primeiro passo. Isso é assim por causa da simetria axial do nosso corpo enquanto humanos. E uma galinha, como é que anda? Como é que anda uma avestruz? Como é que anda uma lagarta, uma cobra? Essa observação do outro corpo, sendo ou não da mesma espécie, permite-nos entender como é que a vida se organiza, como funcionam os organismos, estes mesmos organismos que eu quero reproduzir como bonequeiro em cena. Enquanto artista, vou conseguir criar, a partir desta observação consciente, uma ilusão cênica credível, requintada até. Os mestres do mamulengo, voltando ao exemplo que abordamos no início da entrevista, são grandes observadores do movimento expressivo. Estes homens, que parecem tão grosseiros na sua maneira de estar, são exímios observadores, requintados artistas na recriação do movimento expressivo das criaturas que constroem e animam. Isso é brilhante!

YL: Para você o que difere em animar um boneco e interpretar um personagem boneco? Por exemplo, nós construímos bonecos que podem tirar a roupa e fazer outros personagens, são bonecos de espuma com tratamento de meia fina pra dar o tom de pele e produzir uma textura mais delicada. Então, tirando a roupa daquele personagem, este boneco pode ser outro personagem?

Marcelo: É a mesma diferença ao vermos subir para o palco uma pessoa que vai fazer uma palestra e outra que vai interpretar uma personagem. Posso usar o seu exemplo de uma forma divertida, até. Tiramos a sua roupa e colocamos outra roupa, podemos deixar você sempre com a mesma roupa e até nua. Você será sempre a mesma pessoa ou muda? Mesmo disfarçada, não é a roupa que faz a diferença. Não completamente. Isso é só caracterização; uma “casca” de diferença. É preciso algo mais. É preciso ser um intérprete para criar uma personagem. Você pode conseguir mover bem o corpo e ser uma pessoa com uma boa expressividade corporal no dia a dia e ser, por exemplo, um excelente professor. Será uma pessoa que trabalha com a expressividade do corpo, em uma situação parateatral, mas que não é teatro. É semelhante ao teatro, mas não é teatro. Um professor ou palestrante não faz a construção da figura dramática, não articula a dramaturgia dessa personagem dentro de um determinado conflito cênico. No Teatro de Formas Animadas, como em todas as artes, você pode ser muito bom tecnicamente, pode conseguir mover perfeitamente um boneco, mas isso também não é o suficiente. Para além de ser um bom manipulador, você também tem que ser um intérprete. Para além de saber tocar piano, o músico tem que saber interpretar a obra. O artista tem que transmitir conceitos e emoções através da obra de arte, lidando com todo um conjunto de recursos técnicos, um vocabulário feito de ritmos, tempos, pausas, variações cromáticas, conflitos internos, tonicidade muscular, qualidades vocais, etc. Tantos e tantos teóricos tocaram nesse assunto, tais como Stanislavski, Meyerhold, Gordon Craig, tanta gente, até hoje, como o Eugenio Barba.

YL: Então, a gente pode dizer que qualquer pessoa pode animar um boneco, mas para interpretar teria que ser um ator.

Marcelo: Não qualquer pessoa, eu cheguei à conclusão que uma criança, por exemplo, não pode manipular um boneco, com sucesso.

YL: Não pode?

Marcelo: Não. As experiências que tenho com crianças, especialmente as menores, mostram isso. Os professores primários e os educadores do jardim da infância ficam horrorizados com essa afirmação. Eles têm uma tendência incontrolável de fazer fantoches com as crianças, colocando-as para manipulá-los. Desastre! O teatro de bonecos é uma arte muito complexa, muito requintada, muito difícil e que exige maestria. É preciso muito treino e grande dedicação, mas não só. A criança tem ainda que desenvolver uma série de aptidões em termos psicomotores, cognitivos e socioafetivos para conseguir chegar ao ponto de poder manipular o boneco, encontrando assim o seu duplo – a personagem. Só depois de atingir um determinado nível de descoberta pessoal, dela consigo própria, que é uma coisa que vem com o tempo e a maturação, é que ela vai encontrar o seu outro eu. É quase como uma célula, que a partir de certo momento tem tamanho e força suficientes para se dividir em duas, criando uma outra célula. A personagem é uma entidade feita da matéria dos sonhos, embora coexistente com a realidade. O boneco é isso, o meu outro eu, o *alter-ego*.

As pessoas confundem também a capacidade animista de uma criança com a capacidade para animar um boneco ou fazer teatro com ele. A criança é animista, sobretudo em uma certa altura da vida. Ela acredita que as coisas estão vivas, os brinquedos e mesmo as coisas inertes. Ela crê verdadeiramente que, quando bate a cabeça contra um móvel, ele agiu conscientemente contra ela, foi mal-intencionado. Esse objeto, na perspectiva animista da criança, tem vida. Isto é muito interessante no ponto de vista do espectador, por isso a criança costuma ser um público muito bom para o teatro de formas animadas. Os pequenos não fazem teatro, brincam com o jogo

simbólico. Recriam o cotidiano dos adultos para entender o mundo dos crescidos. Parece teatro, mas a brincadeira dela não é isso, é outra coisa. Você pode observar que no jogo da criança não há uma preocupação de manipulação coerente, contato com o espectador, nem qualquer dessas coisas de que eu te falei, que são importantes para termos um objeto artístico qualitativo. O que está presente no universo da criança é um conjunto de procedimentos lúdicos que a preparam para a vida.

YL: Este espetáculo “Cordel - histórias de uma escrita falante”, de manipulação direta, foi o mais significativo? Por quê?

Marcelo: Nessa técnica foi. Tenho procurado desenvolver um trabalho em cada técnica e esse espetáculo foi onde eu consolidei o trabalho de manipulação direta. Não havia nada entre o boneco e o ator-manipulador, ou intérprete de boneco. Não havia vara, nem luva, era manipulação direta. Esse espetáculo veio consolidar várias experiências anteriores. Serviu para explorar o que era essencial nessa técnica. Eram quatro bonecos absolutamente desnudos, figuras muito simples, muito básicas, através das quais nós podemos explorar a manipulação direta ao máximo.

YL: Nesse espetáculo, qual foi o ponto de partida para construção do boneco?

Marcelo: Vejo que lhe interessa particularmente a técnica de manipulação direta. Bem, com o “Cordel”, o ponto de partida foi uma dramaturgia que colocou em discussão a relação entre a literatura e a oralidade. A proposta do diretor, o Zé Caldas, foi construir um espetáculo que fizesse uma viagem transversal pela “escrita falante”. Por esse caminho, a oralidade começava com o universo não escrito dos índios, dos índios brasileiros, os índios *Kaxinawá*. Depois, entrávamos no universo europeu da literatura de cordel, que mais tarde também foi incorporada pela cultura brasileira. Estes livrinhos, suspensos em cordas, eram vendidos por cegos. Eles, obviamente, não os conseguiam ler, mas ouviam e decoravam as histórias, depois cantavam e apregoavam nas ruas. As pessoas que compravam essas histórias que os cegos cantavam também não podiam lê-las, pois eram analfabetas. Em um mundo virado às avessas, todas as pessoas queriam possuir a palavra, guardada na magia das páginas impressas. A lógica desse espetáculo era esta: uma escrita falante, uma escrita que estava completamente subjugada ainda à oralidade. No princípio, era apenas o verbo. No decorrer do espetáculo, chegamos à literatura de cordel. A literatura de cordel brasileira, cuja riqueza é notável. O cordel tropical apresentava-se através de uma história que eu propus, um conto de um autor pernambucano. Chamava-se “A história de quatro irmãos parecidos”, sobre quatro gêmeos. Isto da duplicação de uma personagem é um recurso recorrente no teatro de formas animadas. Deve ser por causa da facilidade com que os bonecos podem ser replicados. Uma das melhores obras literárias para bonecos de todos os tempos é “Anfitrião” baseado no *Amphytruo* de Plauto e que fala de um deus, Júpiter, que se disfarça de anfitrião, que é um general grego. Disfarça-se para possuir a mulher do outro, a Alcmena (que vai ser a mãe de Hércules). Eu procurei nesse espetáculo trabalhar essa característica única da dramaturgia das formas animadas. Na história dos quatro irmãos que pareciam iguais, cada um deles era na verdade diferente, pois tinha uma qualidade especial, mágica. O poema é muito bonito: “Leitores mais um trancoso da minha pena tracei, que foi passado em outrora, no tempo que havia rei/ para que o leitor saiba /nesses versos cantarei/ o quanto de quatro irmãos/ um Joaquim, o outro André, o terceiro Severino, o quarto era Tomé/ nasceram todos da saia de sua mãe Salomé/ nasceram todos dotados de um dom superior/ a mãe não disse a ninguém de cada um o seu valor/ guardou consigo o segredo com toda calma e amor/ pois Joaquim com um sopro secava um braço de mar/ somente por uns segundos que quem quisesse passar/ atravessava sem trabalho de um a outro lugar/ já André tinha seu pescoço feito de aço maciço/ ferro nenhum cortava, era bem grosso, roliço/ parece que a natureza fez muito bem o serviço/ já Severino fazia sua perna esticar quarenta ou cinquenta metros ela subia no ar/ e fazia todo mundo daquilo se admirar.” Ah, e finalmente havia o Tomé...Tomé tinha a capacidade de entrar no fogo e nunca se queimar. Ele virava uma bola de fogo! Nós tínhamos quatro bonecos aparentemente iguais, com uns quarenta centímetros, feito

de madeira, madeira e metal. As pessoas olhavam e viam quatro bonecos iguais, com quatro chapeuzinhos, sem roupas. Eram os quatro irmãos. De manipulação direta, cada um deles tinham mecanismos diferentes escondidos: um tinha molas nas pernas, outro tinha um pescoço embutido que esticava, outro esticava as pernas e outro pegava fogo em cena. Durante a narrativa, acontecia um conflito entre os irmãos e o rei, que quer mandar matá-los. Para sobreviver, eles vão trocando de identidade. Escapam assim da guilhotina, do afogamento, da morte no fogo. Uma história de efeitos mágicos só possível com os corpos reinventados dos bonecos. O boneco de fogo, que era o último, Tomé, era banhado com um líquido inífungo, feito para efeitos especiais de cinema, que o protegia do fogo. Nós calçávamos umas luvas de bombeiro e incendiávamos o boneco em cena (hehe). Ele virava uma tocha. Lindo! Depois se apagava e estava novo em folha, e era de madeira!

YL: Que ótimo! (risos)

Marcelo: Vestimos luvas de bombeiros, daquelas especiais. Era muito bonito. São umas luvas muito impressionantes. A gente começava a vestir e as pessoas pensavam: o que vai acontecer? A gente abria uma garrafinha de querosene, punha no boneco, acendia um fósforo e chuuuuuuu! Manipulávamos o menino diretamente com as luvas de bombeiro.

YL: Incrível!

Marcelo: Muito interessante!

YL: E a construção foi coletiva? Ou foi individual?

Marcelo: Eu orientei a construção, mas tive uma colega que trabalhou comigo, uma amiga e cenógrafa, a Cristina Lucas. Uma artista portuguesa muito interessante, uma moça fantástica.

YL: Você orientou, mas não construiu?

Marcelo: Construimos juntos.

YL: Então, foi coletivo.

Marcelo: Trabalhamos os dois, sim. O conceito dos bonecos era meu, mas ela contribuiu com muitas e excelentes ideias.

YL: E como era a presença do ator animador na cena, era visível, invisível?

Marcelo: Visível.

YL: Visível e para isso vocês fizeram um pré-trabalho de corpo? Como foi?

Marcelo: Trabalhamos com Ana D'Andréia, uma preparadora corporal, e com Tilike Coelho, músico, ator e especialista em movimento. Tivemos que fazer um bom trabalho de preparação corporal e vocal, pois os bonecos eram manipulados no nível do chão, não tinha mesa nem nenhum suporte. Era um espetáculo muito minimalista, com objetos muito simples. A primeira parte do espetáculo era baseada nos movimentos e na musicalidade dos índios Kaxinawá, muito telúricos, relacionados com a terra, com o mesmo chão onde estavam os bonecos e os elementos cênicos. Curiosamente, os bonecos africanos, os bonecos de Mali, por exemplo, são muitas vezes manipulados no chão, enfiados na terra, na areia. Essa também foi uma referência muito importante para nós.

YL: Fizeram um trabalho corporal para sustentar esse boneco, essa postura, esse corpo, ou trabalho corporal cênico?

Marcelo: Ambos! Primeiro, o trabalho físico, para habilitar os corpos dos intérpretes para tal situação, com exigências inerentes àquelas posições, que não eram confortáveis. Depois, o trabalho físico estético, que procurava encontrar soluções de movimento que fossem agradáveis e funcionais também. Havia muitos momentos que nós não queríamos que o corpo do ator fosse o protagonista. Mesmo quando trabalhamos com bonecos, temos que considerar que o corpo do ator é visível e um signo, ele está lá, mesmo quando o boneco está em primeiro lugar. O grande problema de muitos atores, quando fazem teatro de bonecos, é que querem ter um protagonismo exagerado, quando a forma animada é senhora e rainha do espaço cênico. Nesse festival, houve um espetáculo muito interessante, feito pelo Sandro Roberto. Ele mostrou um mamulengo sem barraca, sem pano. Nesse caso, ele estava visível sem barraca.

YL: Nesse caso, ele precisa ter um corpo cênico?

Marcelo: O corpo cênico não é só estético, é também funcional. Mesmo quando não vemos o corpo do bonequeiro, ele está lá e funciona na perfeição. É correto nos seus movimentos, na sua elegância, na sua harmonia. A nossa discussão com o Sandro e as nossas indagações foram muito no sentido de pensar se esse corpo deve deixar de ser apenas um corpo funcional para ser um corpo estético. É a dança do mamulengo. Quando trabalho escondido, muita gente vai ver os meus espetáculos pela frente, depois pede para ver por trás e diz: eu gostei tanto ou mais do que gostei pela frente (risos). Essa é a mecânica e a poética do movimento oculto do bonequeiro. O Sandro, nesse encontro de mamulengos de São Paulo, mostrou uma pesquisa muito consciente com a procura de entender melhor essa relação dos corpos do ator e do boneco, mesmo sendo através de uma forma tradicional. Ele apresentou o seu trabalho aqui em frente, no Largo do Anhangabaú, bem no centro de São Paulo. Tínhamos um público especial, que misturava escolas, crianças de rua, bêbados, mendigos, marginais, engraxates, prostitutas, gente que faz da rua o seu dia a dia e que viram o espetáculo do Sandro. Não é público de teatro, habituado a essas coisas. Passados cinco minutos, eles aceitaram perfeitamente a convenção da barraca desnuda, a presença do corpo do ator. Entraram no jogo e não se escandalizaram nem se desinteressaram pelo espetáculo. Isso reforça a perplexidade que eu sinto com a força e o impacto do teatro de bonecos. É muito forte, mesmo em uma barraca sem pano. O homem brincando, os bonecos só tinham cabeça, não tinham vestimenta e ele estava desnudado diante dos espectadores. Mesmo assim, tudo funcionou. Há pessoas que odeiam, há pessoas que rejeitam completamente. Eu acho que é interessante como objeto de pesquisa, e no caso dele, é assumidamente objeto de pesquisa.

YL: Mas, esse corpo era funcional?

Marcelo: Primeiramente funcional, mas que começou a ter valor estético, pois também estava presente.

YL: Por que estava visível?

Marcelo: Isso, visível.

YL: Mas você que fez com o pano da barraca, invisível, você tinha essa preocupação estética?

Marcelo: Não, absolutamente, eu tenho uma preocupação funcional, a minha preocupação estética é da empanada para cima.

YL: Ok! Para esses bonecos de manipulação direta, no “Cordel”, você utilizou madeira (esculpiu) e fez uma parte de alumínio, inclusive o boneco que pegava fogo. Como ficam as articulações?

Marcelo: Tinha articulações à maneira das marionetes inglesas. O pescoço era um tubo metálico feito de alumínio, era grosso e roliço.

YL: Os bonecos são pesados?

Marcelo: Não, era madeira leve e alumínio.

YL: Nosso grupo usa muito material reciclável. Como funciona com vocês?

Marcelo: Depende, se esse material reciclável oferecer a matéria-prima necessária, não vejo problema nenhum em fazer isso. Uso, por exemplo, rolamentos de precisão microscópicos, vindo dos discos rígidos de computador e leitores de CDs e DVDs. São rolamentos muito pequenos e muito leves, reciclo esses rolamentos e reciclo os magnetos dos discos rígidos também, porque são muito fortes.

YL: Antes de ir para o processo de ensaio com boneco surgiram elementos do personagem na construção? E quais são esses elementos?

Marcelo: Faço um protótipo, sempre. São experiências para ver se aquilo funciona, bonecos mais rápidos, ainda muito frágeis, com materiais provisórios, porque senão perco muito tempo. Se o boneco estabiliza, funciona, faço a versão definitiva, com materiais realmente resistentes, e aí perco mais tempo no processo.

YL: Quero dizer, na construção do boneco surgem elementos do personagem boneco?

Marcelo: Surgem, claro! Depende do ponto de partida, se é uma personagem literária ou se é uma personagem inventada. Às vezes, o processo é oposto: você faz o boneco e depois descobre

a personagem. No caso do cordel, eu sabia que precisava de quatro irmãos parecidos, jovens, idealizei quatro figuras que fossem bastante neutras, queria que fossem minimalistas, condizentes com toda a estética e a dramaturgia do espetáculo. Os bonecos apareciam desnudos, com madeira e metal à vista. Coisas muito rústicas, muito verdadeiras. Quando estou construindo um boneco e sei que personagem é essa, procuro tirar, como um escultor, prazer da forma. Eu acho que esse rei devia ter um nariz assim, um olho assado. Por que não uma sobrancelha levantada? Uma graça ali, um anacronismo acolá, pode ser que fique bonito ou feio, mas sempre procuro que seja expressivo. Por isso, eu acho que a anima vai aparecer na fase de construção. Claro que o ator que vai manipular a personagem terá que descobrir, ele próprio, a sua relação com aquele boneco. Vai ter que mexer com ele, descobrir, olhar e se relacionar sensorialmente com ele. Assim, vai acabar por descobrir muitas coisas interessantes, partindo da forma e da funcionalidade do boneco em questão. Mesmo quando a gente constrói acaba por descobrir coisas novas ao manipular, interpretar. Além disso, nada impede que o boneco volte depois para a oficina para exagerar alguma coisa, mudar um mecanismo, acrescentar ou retirar alguma coisa. Esse processo nem sequer acaba no momento em que ele vai definitivamente para a cena.

YL: É... Você acabou de responder a segunda questão.

Marcelo: Então, passa para a terceira. Ou já acabou?

YL: Já foi, já acabou. (risos) Não vou tomar mais tempo.

Marcelo: Espero que tenha sido útil para ti.

YL: Foi muito útil, muito bom. Muito obrigada!

Volume I – A Criatura sem o Criador, ou Todas as Lições desde que o mundo é mundo – uma esfera de isopor com articulação para abrir e fechar, com luz interna, revestida de papel, utilizando a técnica de papietagem.



Figura 1: Objeto em construção. Figura 2: Objeto Finalizado⁹.

Volume II – Retrato de artista quando coisa – um disco de vinil colado em uma espiral feito em folha de emborrachado, dentro de uma caixa de papelão.



Figuras 2 e 3: Objeto em construção.

⁹ Todas as fotos sem autoria são do acervo do Grupo *Os Imaginários*.

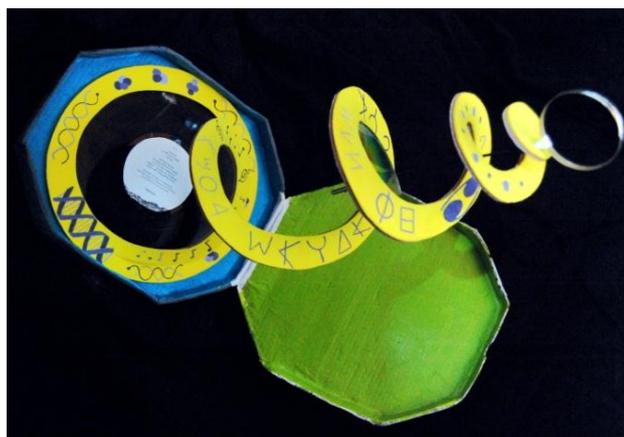


Figura 4: Objeto Finalizado.

Volume III – 29 Escritos para o conhecimento do chão através de São Francisco de Assis – um par de sandálias de couro, estilo franciscana, com páginas que se abrem em papelão.



Figuras 5 e 6: Objeto em construção.



Figuras 6 e 7: Objeto finalizado.

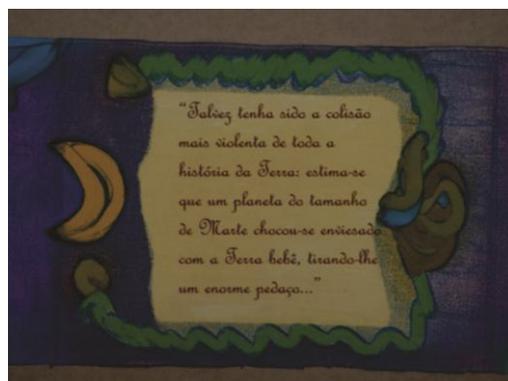


Figura 8: Objeto utilizado em cena. Foto Isabel Gouvêa.

Volume IV – Protocolo Lunar – livro título do espetáculo, enrolado em dois bastões, simula um pergaminho que contém informações científicas sobre a origem da Lua e histórias narradas em cena, figuras pintadas sobre lona por Sonia Rangel com extratos do título Poeira das Estrelas do físico Marcelo Gleiser (2006).



Figuras 9 e 10: Objeto em construção. Foto: Isabel Gouvêa



Figuras 10 e 11: Objeto finalizado.



Figura 12: Objeto utilizado em cena. Foto Isabel Gouvêa

Volume V – Labirinto das palavras invisíveis, outro pergaminho realizado com os mesmos materiais. Dando suporte à lona destes dois “pergaminhos”, foram utilizados quatro bastões de fibra de miriti com acabamento de madeira e apropriação de ex-votos em forma de pés humanos.



Figuras 13 e 14: Objeto em construção.



Figuras 15 e 16: Objeto finalizado.

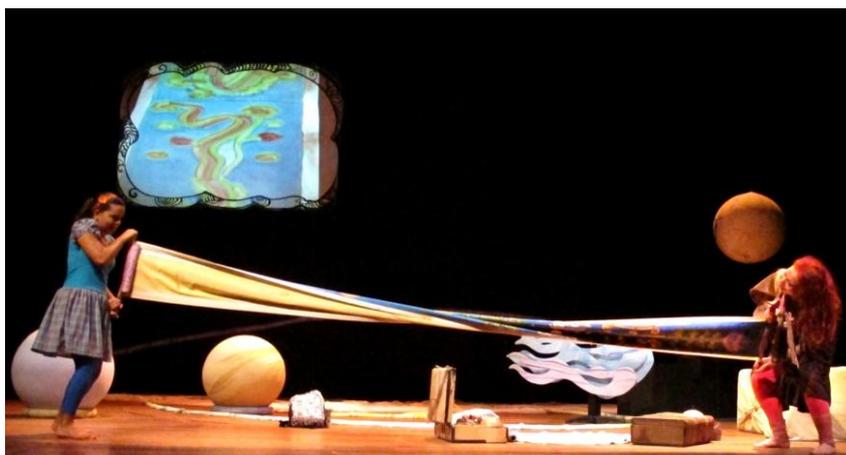
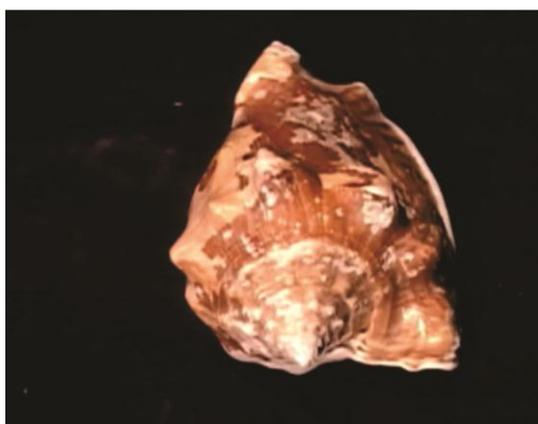


Figura 17: Objeto utilizado em cena. Foto Isabel Gouvêa.

Volume VI – Dicionário-Orelha – um caramujo do mar; este objeto foi apenas apropriado e não sofreu nenhuma intervenção.



Figuras 18 e 19: Objeto no plano das cenas projetadas.



Figura 20: Objeto utilizado em cena. Foto: Isabel Gouvêa

Volume VII – Livro da Lata, construído em uma marmitta de alumínio, redonda, contém três separadores com os títulos dos volumes pintados em tiras de algodão, finalizados com abridores de lata nas pontas – 1º Você é um homem, uma mulher ou um abridor de lata? 2º Para todas as vezes que dissermos adeus. 3º Saudade.



Figuras 21 e 22: Objeto em construção.



Figuras 23 e 24: Objeto finalizado no plano das cenas projetadas.

APÊNDICE C – Cenas criadas a partir do Laboratório Criativo para Cena III

CENA	NOME DA CENA	ESPAÇO
Zero	Quintal do Mundo	Foyer, palco e palco giratório
A	Balde de água fria	Lua pendurada e barco
B	A Valsa do abraço	Terra bola, Lua bola e Céu
C	Pega-pega no ar	Barco, Céu e fundo do Mar
D	Balão Menina Gisele	Céu
E	Menina Gisele montada no Peixe	Fundo do Mar, flor da água e Céu
F	Presente de Pérola, a Sereia	Barco
G	Presente de Menina Gisele	Terra bola
H	Surdo sozinho na Lua bola	Lua Bola
I	Surdo desce da Lua para barco	Lua pendurada e barco
J	Festa no Mar	Barco e flor da água
K	Olhos de diamante	Céu
L1	Triângulo na Lua	Lua mesa
L2	Seu Quintas desolado	Lua bola, Terra bola e palco
M	O exílio	Palco
N	“Fecharção” de Senhora Veredê na Lua	Lua bola
O	Dois irmãos olham a Lua	Palco e Terra bola
P	Agitar com folha de bananeira	Palco e Terra bola
Q	Brinquedo do Surdo com a Lua	Céu
R	Intimidade do Capitão Veredê com Pérola, a Sereia	Barco e flor da água
S	Meias e sapatos de Menina Gisele na moldura	Céu
T1	Sol protagonizando	Céu e Mar

APÊNDICE D – Modelo da ficha de cena

CENA: A	NOME DA CENA: Balde de água fria	ESPAÇO: Lua pendurada e barco		
BONECO: 03	Seu Quintas (Heyder e Jeane), Senhora Veredê (Yarasarrath e Claudio), Capitão Veredê (Ricardo e Isis) e Dona Domingas (Ruth e Claudio)			
ATOR: 07				
AÇÕES		CONEXÕES	OBJETOS	OBS.
<p>Senhora Veredê à esquerda está se abanando calmamente e olha a Lua;</p> <p>Capitão Veredê à direita joga uma linha de pesca (sinal para Seu Quintas entrar em cena);</p> <p>Seu Quintas à direita fora do barco nada no espaço e faz um som, sinal para Senhora Veredê e Capitão Veredê olharem;</p> <p>Capitão Veredê responde e fica em pé, caminha para o meio do barco e gira a escada;</p> <p>Escada diagonal direita em direção ao Seu Quintas;</p> <p>Seu Quintas cai de ponta cabeça na direção da escada e olha para Senhora Veredê;</p> <p>Capitão Veredê puxa, mas Seu Quintas se solta e cai no colo de Senhora Veredê – mão esquerda de Seu Quintas segura o seio de Senhora Veredê;</p> <p>Senhora Veredê olha a mão de Seu Quintas o empurra com o corpo e com a mão direita afasta a mão de Seu Quintas; simultaneamente o Capitão Veredê pega o balde no meio do barco (som de água);</p> <p>Capitão Veredê joga um balde de água fria e Seu Quintas levanta atordoado, olha para o Capitão Veredê, a Senhora Veredê se abana nervosa.</p>		Cena origem 16 página 10	Balde; Linha; Leque; Escada;	

APÊNDICE E – Lista das cenas dos bonecos no plano das cenas projetadas

CENA	NOME DA CENA	ESPAÇO
H	Surdo sozinho na Lua bola, joga a papa para o barco	Lua Bola
K	Olhos de diamante	Céu
L2	Seu Quintas desolado, descendo da Lua	Lua bola e palco
N	“Fecharão” de Senhora Veredê na Lua	Lua bola e moldura
T2	Todos os personagens-bonecos juntos	Moldura

APÊNDICE F – Lista das cenas no plano dos bonecos

CENA	NOME DA CENA	ESPAÇO
1ª	As três batidas de Seu Quintas	Cortina do teatro e palco das atrizes
2ª	Seu Quintas olha a Lua	Palco e Terra bola
3ª	Festa no Mar	Barco e flor da água
4ª	Balde de água fria	Lua pendurada e barco
5ª	Surdo desce da Lua para barco	Lua pendurada e barco
6ª	Menina Gisele montada no peixe	Fundo do Mar, flor da água e Céu
7ª	Balão Menina Gisele	Céu
8ª	Menina Gisele – pega-pega no ar	Barco, Céu e fundo do Mar
9ª	Menina Gisele brinca com o peixe	Terra bola
10ª	Presente de Menina Gisele para Pérola, a Sereia	Terra bola
11ª	O Peixe Voador dança com a música de Dona Domingas	Céu e flor da água
12ª	Intimidade do Capitão Veredê com Pérola, a Sereia	Barco e flor da água
13ª	Surdo e a Lua brincando no ar	Lua bola e Céu
14ª	A Valsa do abraço	Terra bola, Lua bola e Céu
15ª	Seu Quintas desolado; O exílio	Céu e palco
16ª	O abraço dos irmãos, personagem-boneco Seu Quintas e personagem-atriz Dona Domingas	Palco, plano das atrizes
17ª	Os personagens-bonecos assistem às personagens-atrizes	Palco, plano das atrizes

Algumas das cenas criadas no Laboratório Criativo para Cena III sofreram uma fusão, o que resultou em outra cena, a exemplo da Cena H (Surdo sozinho na Lua bola) com a Cena Q (Brinquedo do Surdo com a Lua) que se tornou Cena 13ª (Surdo e a Lua brincando no ar). Igualmente, no processo de ensaio com os personagens-bonecos outras cenas que não existiam surgiram como a Cena 1ª (As três batidas de Seu Quintas).

APÊNDICE G – Lista de vídeos

Artista/ Companhia/ Grupo	Espetáculo	Vídeos na internet
Cia Tato Criação Cênica	Tropeço	http://www.youtube.com/watch?v=ejtEPx1dHoU
Jeff Dunham	Walter, personagem- boneco ventríloquo.	http://www.youtube.com/watch?v=BWYp4adOV0g
Hugo&Ines	Pequeno Conto	http://www.youtube.com/watch?v=BK6qtk9VcVU
The Huber Marionettes	Animação Suspensa	http://www.youtube.com/watch?v=GLT1g6QHgIw
Cia. Viaje Inmóvil	Otelo	http://www.youtube.com/watch?v=6OhdN9pNCUE
Lafontana Formas Animadas	Prometeu	http://www.youtube.com/watch?v=M9X8_owZ_MY
Cie Philippe Genty	Ne m'oublie pas	http://www.youtube.com/watch?v=uml8zEw9GT4
Cie Philippe Genty	Pierrô	http://www.youtube.com/watch?v=SphHaiW7fzg
Trip Teatro de Animação	O Incrível Ladrão de Calcinhas	http://www.youtube.com/watch?v=jF89TVuTzx8
Morpheus Teatro	O Princípio do Espanto	http://www.youtube.com/watch?v=HE5p3LBeszo
Artista/ Companhia/ Grupo	Espetáculo em DVD	
Os Imaginários	Fragmentos	
Cie Philippe Genty	Uma Viagem entre Percepção e Interpretação	
La Tropa	Gemelos	
Teatro Oshúm	La Casa Tomada	
Ariane Mnouchkine e o Théâtre du Soleil	Tambours sur la digue	

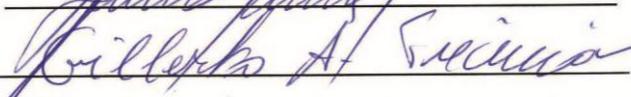
TERMO DE AUTORIZAÇÃO

Pelo presente instrumento, **eu**, abaixo firmado e identificado, autorizo, graciosamente, a aluna Yarasarrath Alvim Pires do Carmo Lyra, portadora do RG 05.117.721-81 e CPF 873.281.005-91, a utilizar minha entrevista, a ser veiculada, primariamente, no material em texto desenvolvido como Trabalho de Dissertação de Mestrado, ou ainda destinadas à inclusão em outros projetos educativos, organizados e/ou licenciados pela **Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia-UFBA**, sem limitação de tempo ou de número de exibições.

Esta autorização inclui o uso de todo o material criado que contenha a entrevista concedida no dia 21/06/2012, pela aluna e **Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia-UFBA**, da forma que melhor lhe aprouver, notadamente para toda e qualquer forma de comunicação ao público, tais como material impresso, CD (“compactdisc”), CD ROM, CD-I (“compact-disc” interativo), “home video”, DAT (“digital audio tape”), DVD (“digital video disc”), rádio, radiodifusão, televisão aberta, fechada e por assinatura, bem como sua disseminação via Internet, independentemente do processo de transporte de sinal e suporte material que venha a ser utilizado para tais fins, sem limitação de tempo ou do número de utilizações/exibições, no Brasil e/ou no exterior, através de qualquer processo de transporte de sinal ou suporte material existente, ainda que não disponível em território nacional, sendo certo que o material criado destina-se à produção de obra intelectual organizada e de titularidade exclusiva da **Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia-UFBA**, conforme expresso na Lei 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais).

Na condição de titular dos direitos patrimoniais de autor da série de que trata presente, a aluna e a **Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia-UFBA** poderá dispor livremente da mesma, para toda e qualquer modalidade de utilização, por si ou por terceiros por ela autorizados para tais fins. Para tanto, poderá, a seu único e exclusivo critério, licenciar e/ou ceder a terceiros, no todo ou em parte, no Brasil e/ou no exterior, a título gratuito ou oneroso, seus direitos sobre a mesma, não cabendo a mim qualquer direito e/ou remuneração, a qualquer tempo e título.

Salvador, 21 de junho de 2012.

Assinatura: 
Nome: 

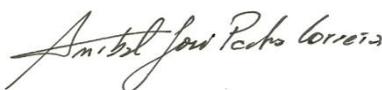
TERMO DE AUTORIZAÇÃO

Pelo presente instrumento, **eu**, abaixo firmado e identificado, autorizo, graciosamente, a aluna Yarasarrath Alvim Pires do Carmo Lyra, portadora do RG 05.117.721-81 e CPF 873.281.005-91, a utilizar minha entrevista, a ser veiculada, primariamente, no material em texto desenvolvido como Trabalho de Dissertação de Mestrado, ou ainda destinadas à inclusão em outros projetos educativos, organizados e/ou licenciados pela **Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia-UFBA**, sem limitação de tempo ou de número de exposições.

Esta autorização inclui o uso de todo o material criado que contenha a entrevista concedida no dia 05/08/2012, pela aluna e **Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia-UFBA**, da forma que melhor lhe aprouver, notadamente para toda e qualquer forma de comunicação ao público, tais como material impresso, CD (“compactdisc”), CD ROM, CD-I (“compact-disc” interativo), “home video”, DAT (“digital audio tape”), DVD (“digital video disc”), rádio, radiodifusão, televisão aberta, fechada e por assinatura, bem como sua disseminação via Internet, independentemente do processo de transporte de sinal e suporte material que venha a ser utilizado para tais fins, sem limitação de tempo ou do número de utilizações/exposições, no Brasil e/ou no exterior, através de qualquer processo de transporte de sinal ou suporte material existente, ainda que não disponível em território nacional, sendo certo que o material criado destina-se à produção de obra intelectual organizada e de titularidade exclusiva da **Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia-UFBA**, conforme expresso na Lei 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais).

Na condição de titular dos direitos patrimoniais de autor da série de que trata presente, a aluna e a **Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia-UFBA** poderá dispor livremente da mesma, para toda e qualquer modalidade de utilização, por si ou por terceiros por ela autorizados para tais fins. Para tanto, poderá, a seu único e exclusivo critério, licenciar e/ou ceder a terceiros, no todo ou em parte, no Brasil e/ou no exterior, a título gratuito ou oneroso, seus direitos sobre a mesma, não cabendo a mim qualquer direito e/ou remuneração, a qualquer tempo e título.

Belém, 05 de agosto de 2012.



Assinatura:

Nome: Anibal José Pacha Correia

TERMO DE AUTORIZAÇÃO

Pelo presente instrumento, **eu**, abaixo firmado e identificado, autorizo, graciosamente, a aluna Yarasarrath Alvim Pires do Carmo Lyra, portadora do RG 05.117.721-81 e CPF 873.281.005-91, a utilizar minha entrevista, a ser veiculada, primariamente, no material em texto desenvolvido como Trabalho de Dissertação de Mestrado, ou ainda destinadas à inclusão em outros projetos educativos, organizados e/ou licenciados pela **Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia-UFBA, Brasil**, sem limitação de tempo ou de número de exibições.

Esta autorização inclui o uso de todo o material criado que contenha a entrevista concedida no dia 21/06/2012, pela aluna e **Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia-UFBA, Brasil**, da forma que melhor lhe aprouver, notadamente para toda e qualquer forma de comunicação ao público, tais como material impresso, CD (“compactdisc”), CD ROM, CD-I (“compact-disc” interativo), “home vídeo”, DAT (“digital áudio tape”), DVD (“digital vídeo disc”), rádio, radiodifusão, televisão aberta, fechada e por assinatura, bem como sua disseminação via Internet, independentemente do processo de transporte de sinal e suporte material que venha a ser utilizado para tais fins, sem limitação de tempo ou do número de utilizações/exibições, no Brasil e/ou no exterior, através de qualquer processo de transporte de sinal ou suporte material existente, ainda que não disponível em território nacional, sendo certo que o material criado destina-se à produção de obra intelectual organizada e de titularidade exclusiva da **Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia-UFBA, Brasil**, conforme expresso na Lei 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais).

Na condição de titular dos direitos patrimoniais de autor da série de que trata presente, a aluna e a **Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia-UFBA, Brasil**, poderá dispor livremente da mesma, para toda e qualquer modalidade de utilização, por si ou por terceiros por ela autorizados para tais fins. Para tanto, poderá, a seu único e exclusivo critério, licenciar e/ou ceder a terceiros, no todo ou em parte, no Brasil e/ou no exterior, a título gratuito ou oneroso, seus direitos sobre a mesma, não cabendo a mim qualquer direito e/ou remuneração, a qualquer tempo e título.

Salvador, 21 de junho de 2012.

Assinatura:

Nome: Marcelo Lafontana