

Cartilha Brasileira de Teatro de Sombras

*Estudos e propostas para criar
e experimentar um teatro de
sombras contemporâneo*

Alexandre Fávero





Essa cartilha é resultante da pesquisa Dramaturgia da Sombra - Conceitos, técnicas e estética na arte criativa do teatro de sombras, financiado através da Bolsa de Estudos Décio Freitas - Edital Fumproarte 2010, com apoio da Prefeitura Municipal de Porto Alegre/RS, Brasil. Um projeto de investigação artística sobre a teoria e a prática da arte das sombras no Brasil e no mundo, resumindo alguns estudos realizados durante as pesquisas de criação, de montagem e de formação da Cia Teatro Lumbra e da observação de obras e processos de artistas e coletivos.

O conteúdo trata do processo criativo, abarcando diferentes fases, desde a ideia inicial até a obra artística. É um recorte sobre as principais dúvidas e dificuldades dos curiosos e interessados em iniciar suas experiências com essa linguagem e uma tentativa de auxiliar nesse intrincado caminho na arte das sombras.

Caso os usuários desse material tenham interesse em divulgar os seus resultados ou enviar sugestões, críticas, fotos e outras curiosidades, na medida em que experimentam esses e outros conceitos, receberemos com muita curiosidade e gratidão, somando essas informações e colaborações à continuidade e ao desenvolvimento das descobertas do trabalho do sombrista.

Ficha Técnica

Autor
Alexandre Fávero

Ilustrações
Soledad García

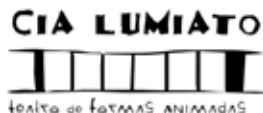
Design Gráfico
Jana Ferreira

Foto da Capa
Roger Lisboa

Produção e Edição
Alexandre Fávero , Fabiana Bigarella e Roger Lisboa - versão virtual
Thiago Bresani e Soledad García - 1ª versão impressa



Realização
Clube da Sombra e Cia Teatro Lumbra
Porto Alegre/RS - Brasil
www.clubedasombra.com.br



Apoio e parceria
Cia LumiatO teatro de formas animadas
Brasília/DF - Brasil
www.cialumiato.com



Esta cartilha faz parte do projeto de pesquisa *Dramaturgia da Sombra - Conceitos, técnicas e estética na arte criativa do teatro de sombras*, financiado através da Bolsa de Estudos Décio Freitas - Edital Fumproarte 2010, com apoio da Prefeitura Municipal de Porto Alegre/RS, Brasil.

Este material é exclusivo, autoral e gratuito. Pode ser impresso, divulgado e copiado desde que sejam citadas e respeitadas todas as fontes autorais, sob risco de cometer plágio e desrespeito ético com a propriedade intelectual. A comercialização será permitida mediante solicitação e autorização através do e-mail: clube@clubedasombra.com.br

Cia Teatro Lumbra
www.clubedasombra.com.br
Porto Alegre | Rio Grande do Sul | Brasil

Índice

Introdução aos educadores • 04

PRIMEIRA PARTE • 05
Reflexão sobre as sombras e sensibilização

SEGUNDA PARTE • 13
Necessidades para fazer teatro de sombras

TERCEIRA PARTE • 41
Encenando o teatro de sombras

QUARTA PARTE • 47
Bibliografia, Referências para a pesquisa

Introdução aos educadores

Essa cartilha é resultado da pesquisa e da investigação artística sobre a teoria, a prática, a estética e as dramaturgias possíveis na arte das sombras contemporânea. A maior parte do seu conteúdo foi pensado, elaborado e organizado a partir da necessidade de atender os curiosos, instigando novos interessados ao estudo e na utilização da sombra como ferramenta de expressão artística.

Contem um resumo dos estudos realizados durante as pesquisas de criação, de montagem e de formação, que trata sobre diferentes fases e fazeres do processo criativo. É uma tentativa de impulsionar a ideia criativa e fazê-lo existir para os espectadores, por meio de um recorte, pertencente a um sistema maior e mais detalhado sobre as incertezas dos processos, as possibilidades de desdobramentos conceituais, as alternativas expressivas e as formas de organização da força de trabalho nessa arte.

Solicitamos que os usuários e estudantes desse material informem e divulguem os seus resultados, enviem sugestões, críticas, fotos e outras curiosidades na medida em que experimentam esses e outros conceitos. Dessa forma, garantimos a continuidade do desenvolvimento, o intercâmbio das descobertas, a amplitude dos estudos e a evolução quantitativa e qualitativa desse raro ofício que é o trabalho do sombrista.

Alexandre Fávero
Sombrista, pesquisador e diretor
Cia Teatro Lumbrá
Porto Alegre/RS - Brasil 2016

PRIMEIRA PARTE

*Reflexão sobre as sombras e
sensibilização*

Para começar, pense nisso

A reflexão teórica é importante uma vez que estará associada diretamente com a prática, tornando a experiência mais consciente e produtiva. Pensar sobre como fazer, organizando as ideias no processo trás uma economia de tempo e recursos. As ideias incertas podem ser armazenadas, deixadas de lado, ficando sempre à mão para uma eventualidade. A arte é feita por cada um, mas direcionada para o outro. É fundamental para os aprendizes aprenderem a pensar sobre as dúvidas, estudar cada passo, organizar os recursos, avaliar os erros e buscar as soluções. Diante de algo novo é fundamental que o educador pense junto, incentive os aprendizes. Por isso é importante que tu busques os conhecimentos, pratique a reflexão e se prepare para encorajar os colaboradores diante das adversidades. Isso faz parte do processo de ensinar aprendendo. De aprender a empreender. No final, todo esse trabalho valerá uma comemoração pelo reconhecimento e por merecimento de cada esforço colocado no processo.

Sugestões de exercícios reflexivos sobre as sombras

Estimule a imaginação criando conceitos e discussões. Acione o teu espírito criativo e do teu aprendiz!

Pergunte:

- o quê é uma sombra e para quê servem?
- O quê é a luz e qual é a sua velocidade?
- Qual a maior sombra do mundo e qual a fonte de luz mais potente?
- Quantos tipos de luz existem?
- Leia para o grupo conceitos do dicionário e das enciclopédias.
- Conte uma história onde existe sombra e luz.
- Como o corpo reage quando não é possível ver nada?
- Brinque de cabra-cega com a turma. Liste as sensações que tiveram durante a brincadeira.
- Por que sentimos medo quando está escuro? Relate um caso de medo do escuro. Quais as formas de lidar com esse medo?

Brincadeiras, jogos e atividades para explorar as sombras

- Vá até o pátio ou no quintal, em diferentes horas do dia e da noite e verifique a variação da sombra do corpo em termos de tamanho, com o sol e com a luz elétrica. Escreva, desenhe e fotografe as suas impressões.
- Escolha a sombra do corpo do colega e desenhe ela com giz no chão. No outro dia tente recolocar a sombra dentro do desenho.

- Desenhe no papel branco as silhuetas das sombras negras.
- Procure em revistas, livros e na internet a presença da sombra em imagens, recorte-as e crie um banco de imagens.
- Encontre em textos, citações sobre a sombra.
- Fotografe as sombras
- Escolha objetos que considera interessante para projetar sombras. Alguns desses podem projetar sombras muito diferentes de suas imagens. Faça um jogo de adivinhação com os participantes.
- Assista vídeos, filmes e espetáculos que tenham as sombras como protagonistas.
- Puxe os livros da estante, investigue na internet, solte a imaginação e desperte a curiosidade aos poucos.

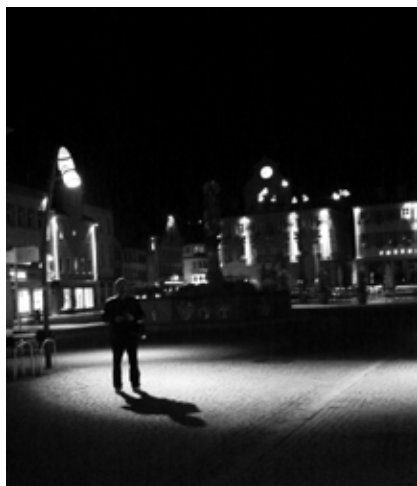


Foto 1 - Lâmpada de Poste



Foto 2 - Sol

Exemplos de fontes luminosas que geram sombras

- sol;
- lâmpada do poste da rua;
- lanterna de pilha;
- vela;
- farol do carro;
- monitor do computador;
- lâmpada da sala de casa.



Um pouco de teoria, ciência, psicologia, filosofia e arte

A luz existe antes da existência do homem. Essa antiga dádiva, revela muito do que existe no mundo e ensina a humanidade a viver. A maior parte dos seres vivos deseja a luminosidade, pois é ela que fornece energia, calor, segurança e assegura o desenvolvimento das plantas e dos animais gerando alimento para diversas espécies. A luz também exhibe intrincadas manifestações como o brilho da Lua, o pôr do sol, o arco-íris, a aurora boreal, o eclipse, a miragem além de fazer parte da nossa vida através de equipamentos e instrumentos,

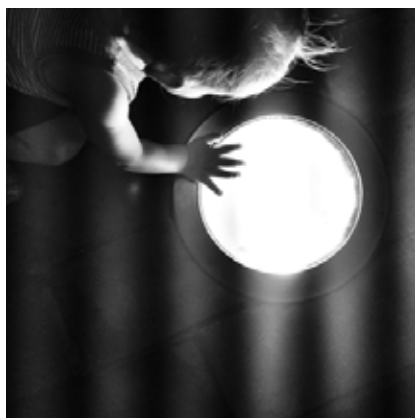


Foto 3

como o lampião, a lâmpada, a televisão, o raio laser e a fibra ótica. Os cientistas ainda não entraram em acordo de como descrevê-la. Ainda não sabem se é uma partícula ou uma onda, mas entende-se que é fundamental para a vida na Terra. Mesmo sendo tão antiga, de importância fundamental, ainda não existe uma definição clara sobre a luz. Sabemos algumas características que nos permitem não só percebê-la, mas estudá-la: ela não tem volume, não possui peso, suas fontes são as mais diversas, possui todas as cores do espectro e viaja a aproximadamente 300 mil Km por segundo. Da mesma forma que estamos tentando entender a luz, pensamos sobre a sombra, na esperança de encontrar conhecimentos e aplicações cada vez mais funcionais. O teatro de sombras é uma dessas formas, que utiliza esse conjunto de fenômenos para comunicar alguma informação.

Aprendendo com as sombras na natureza

A luz solar está sempre em movimento, a mercê do tempo, da órbita celeste e isso indica que algumas mudanças nas imagens das sombras dependem dessa dinâmica da natureza. Observe o movimento aleatório das nuvens no céu e das folhas das árvores sacudindo, tapando a luz do sol e movimentando as sombras. São dois exemplos provocados pelo vento. O poente e o nascente do sol distorcem as sombras e mudam o tom da luz. Essa indicação revela que o ângulo da luz também interfere em como vemos uma sombra. Ao cair da noite vemos outras fontes luminosas e sombras distintas das que observamos ao dia. A noite nada mais é que a sombra da própria terra, dela mesma, e isso provoca a condição de escuridão noturna, que permite a apreciação da lua, das estrelas e da luminosidade das lâmpadas que clareiam o lugar que vivemos. Essa é uma condição que propicia outros valores estéticos para as sombras. A luz deixa ver e as sombras modelam o que vemos. A luz em excesso pode nos cegar e a falta dela nos faz sentir cegos. A penumbra é uma variação entre a luz e a escuridão e existem naturezas distintas de fontes de luz que percebemos e que permitem essas variações de claro e escuro. A natureza é um campo de pesquisa muito amplo e rico para os estudos da luz e da sombra. Não é por isso que o teatro de sombras será feito nesse ambiente. Para que ele aconteça

de maneira plena e potente, configurando uma manifestação artística, precisamos preparar um espaço e um tempo onde seja provocada de forma consciente a realização de uma encenação, uma dramatização e por isso é necessário utilizar a escuridão, a luz e as sombras, transformando-as em ferramentas.

As metáforas da sombra

A sombra é muito utilizada como metáfora por poetas, filósofos e artistas, deslocando-a de seu contexto original para um universo simbólico. Esse tipo de uso oferece inspiração para a reflexão e traz novos significados a partir das associações imaginativas. Uma alegoria clássica é a do Mito da Caverna também conhecido como alegoria da caverna, parábola da caverna ou mito dos prisioneiros da caverna, registrado na República de Platão, publicada no ano 380 a.C.. O filósofo instiga o leitor a entender a realidade por meio de posições contraditórias, compreendendo-as como verdadeira e a outra falsa. As imagens simbólicas correspondentes, que a alegoria da caverna trata é a do confronto entre sombra e luz, sol e escuridão, claridade e trevas, caverna e mundo exterior.

TEATRO DE SOMBRAS ANTIGO E MODERNO

Teatro de Sombras Antigo

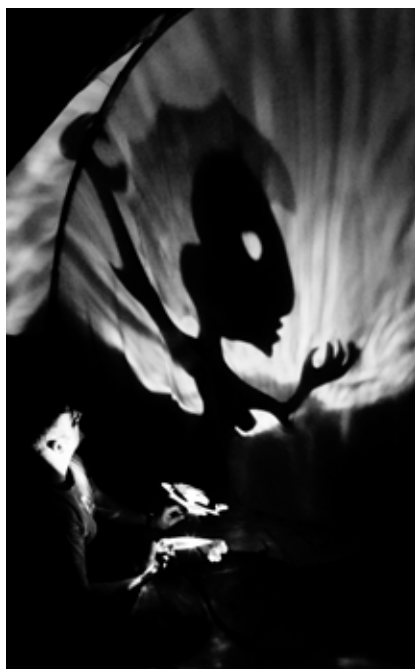
Existe a tese de que a primeira manifestação teatral da humanidade foi por meio das sombras. Elas teriam sido projetadas pelo movimento corporal dos homens das cavernas, iluminados pela luz do fogo, ampliadas nas paredes, enquanto comiam e contavam as histórias de suas façanhas ao redor da fogueira. Algumas enciclopédias afirmam que o primeiro teatro de sombras surgiu na China, onde um imperador chamado Wu'Ti, ordenou ao mago da corte que ressuscitasse a sua bailarina favorita, trazendo-a de volta do reino das sombras. Caso o mago não tivesse sucesso, ele seria decapitado. Estando com a vida em risco, utilizou a imaginação e fez da pele macia de um peixe a silhueta da falecida bailarina. No final de tarde armou uma cortina branca contra a luz do sol, no jardim do palácio e apresentou a bailarina ao imperador. Com movimentos graciosos e ao som de uma flauta, fez a bailarina dançar aos olhos da corte. Acredita-se que foi assim que surgiu o teatro de sombras e talvez venha daí a tradicional denominação ocidental de "sombra chinesa" para esse gênero de teatro. Assim como na lenda chinesa, em outros países do oriente as figuras também foram e ainda são feitas de pele de animais, como cabra, camelo, cavalo, búfalo e boi. Depois de raspadas, secadas e pintadas de forma a ficarem quase transparentes, eram habilmente trabalhadas com lâminas e tintas. A luz para projetar essas silhuetas nas apresentações era fraca e trêmula, proveniente da chama de uma lamparina a óleo. Essa combinação delicada das refinadas figuras com a luz exigia que as figuras fossem colocadas em cena de forma a ficarem coladas no tecido para serem vistas. Na maioria das vezes as projeções eram feitas durante a noite, na rua ou em salas para esse tipo de apresentação. O artista aprendia essa arte por meio do aprendizado familiar e se tornava um virtuoso que estudava, desde criança, a tradição da confecção e do movimento das figuras. Existem estilos variados e muito populares em cada país, com textos clássicos, formas tradicionais de confeccionar e manipular as figuras para interpretar.



*Foto 4 - Teatro de sombras antigo
Xu Ernan, o
herdeiro do de
Zhejiang Haining*

Teatro de sombras moderno

No Teatro de Sombras Contemporâneo a importação cultural da Europa foi fundamental para a transformação em uma arte contemporânea e popular no ocidente. O cultivo das artes clássicas como a pintura e o desenho colaborou para o surgimento dos primeiros apreciadores e das imagens negras e luminosas. Um dos vários pintores que estudou a sombra como processo de reprodução foi o francês *Étienne de Silhouette* (1709-1767), que teria iniciado o estilo de pintar *à la silhouette* (desenhos em traços do perfil da cabeça do modelo, executados seguindo-se a sombra projetada e dando a forma do rosto). Eram representados na forma de contornos mais ou menos nítidos em negro sobre um fundo claro. Uma forma rápida e segura de registrar alguém em uma época que a fotografia não existia e a pintura realista era cara e rara. Posteriormente, seguindo uma tendência natural e utilizando-se da técnica e da tecnologia, surgiram outras maneiras de representar a realidade das formas, do movimento, das cores e da vida humana como algo reproduzível e espetacular. Por volta de



*Foto 5 - Teatro de sombras moderno
Diretor e encenador sombrista da Cia
Teatro Lumbra, Alexandre Fávero*

1780, um dramaturgo chamado Dominique Séraphin ficou conhecido ao escrever, desenhar *silhouettes* e encenar obras de teatro de sombras chinesas, introduzindo essa arte na França. Já na virada do século 20, enquanto o mundo da ciência global conquistava o controle da eletricidade por meio das revolucionárias ideias de eletromagnetismo de Nikola Tesla e do desenvolvimento de lâmpadas populares por Thomas Alva Edison, artistas e cientistas estudavam maneiras de captar e reproduzir imagens e sons. Através do teatro de sombras e aparatos óticos como a lanterna mágica conseguiram o movimento de figuras, apresentando-as em exposições e pequenos teatros como o cabaré Chat Noir francês, que por aproximadamente dez anos apresentou uma variada programação para os parisienses, tornando-se um ponto de encontro para amantes das artes. Esse auge do teatro de sombras como arte e entretenimento não durou muito, pois na mesma época, os cientistas e artistas americanos, franceses, italianos e alemães descobriam e inventavam, quase simultaneamente, os primeiros aparelhos óticos e sonoros, impulsionando a indústria e os primeiros serviços do entretenimento, oferecendo projeções com lanternas mágicas mais potentes, mecanismos que simulavam o movimento natural através de truques óticos, oferecendo fantasmagorias em aparelhos e máquinas de visualizar. Rapidamente as novas tecnologias da fotografia e a inventividade mecânica desses pesquisadores originaram a captação de imagens e as projeções de imagens sequenciadas dando início ao cinema como o conhecemos hoje. Isso foi por volta de 1895, quando os irmãos Lumière realizaram a primeira sessão de cinema da história.

O teatro de sombras moderno do ocidente levou tempo para se desenvolver. A principal referência é a companhia italiana Gioco Vita, radicada em Piacenza e atuante desde a década de 70. Mantém um amplo repertório, cursos sistemáticos e espaços culturais, mas a sua principal colaboração foi a pesquisa e a inovação



Foto 6 - Espetáculo “Il Cielo Degli Orsi” / Teatro Gioco Vita

com as possibilidades técnicas e expressivas através do uso e do movimento de lâmpadas de alta potência, distanciando as figuras das telas, ampliando o espaço, libertando o movimento dos padrões tradicionais e dilatando o tempo simbólico e cênico do teatro de sombras. Atualmente existem várias companhias na Europa, Estados Unidos e América do Sul que desenvolvem importantes investigações. Provavelmente existam artistas espalhados e trabalhando por todos os cantos do mundo e cada um, dentro de sua cultura, descobrindo diferentes possibilidades.

No Brasil existem representantes com mais de dez anos de trabalhos ininterruptos. A companhia de grande referência, que inova em pesquisa, investe em formação e produz em diferentes frentes de trabalho e linguagem é a Cia Teatro Lumbra, de Porto Alegre/RS. Reconhecida pela qualidade estética, técnica sofisticada e uma filosofia de trabalho que, além de valorizar a pesquisa e a dramaturgia da linguagem, busca difundi-la, ministrando oficinas em todo Brasil e compartilhando suas experiências em publicações virtuais, livros didáticos e parcerias com outros coletivos artísticos. Também se destacam no cenário cultural a Companhia Karagozkw, de Curitiba/PR, que atua desde 1995. A Cia Quase Cinema, que encena na rua e promove um festival na sua cidade sede, em Taubaté/SP. A Cia Luzes e Lendas, de São Paulo, capital, que investe na acessibilidade e pedagogia e a Cia Lumiatto que faz parte da nova geração de grupos que pesquisam essa linguagem. Na Argentina existem sombristas ainda pouco conhecidos no Brasil como Gabriel "Von" Fernández, que atua, constrói equipamentos e ministra oficinas. Alejandro Szklar, que promove seminários periódicos e publica materiais de difusão conceitual sobre a linguagem. O exótico trabalho de Alejandro Bustos, que pesquisa imagens de alta sofisticação técnica, desenhadas com areia em mesas de luz e Valéria Guglietti, que utiliza a técnica de sombras com as mãos, vivendo na Europa e apresentando o seu trabalho pelo mundo.



Foto 7 - Espetáculo "Barravento: A Tempestade de Shakespeare"/ Cia Quase Cinema



*Foto 8 - Espetáculo
"Sacy Pererê - A Lenda da Meia-Noite"
Cia Teatro Lumbra*



*Foto 9 - Espetáculo
"Alberto, O menino que queria voar"
Cia KaragozwK*



*Foto 10 - Espetáculo
"Não toquem nas minhas mãos"
Cia Sombras Chinas*



*Foto 11 - Espetáculo
"Placeres Secretos"
Cia Oscuras Devociones*

As ferramentas do teatro de sombras

O teatro é um artifício da realidade para contar histórias. Uma realidade que não existe, mas que é contada. É uma ficção. Uma sombra é uma representação visível da realidade. Pode ser considerada a ficção de uma coisa ou de alguém. A forma poética de apresentar uma sombra em uma ficção teatral é o que o teatro de sombras busca como linguagem. É a forma como se vê essa realidade e o seu conteúdo poético que tornam as sombras (aqui se inclui as luzes e todas as outras formas de comunicação teatral) uma potente ferramenta de comunicação e de manifestação poética. Para isso acontecer, o trabalho artístico do sombrista é descobrir maneiras de representar a realidade, a natureza e os comportamentos que conhecemos dentro das convenções do teatro, utilizando o espaço e o tempo da cena. Fazer teatro é um exercício criativo de inventar novas formas de imaginar, representar e apresentar o mundo aos outros.

SEGUNDA PARTE

*Necessidades para fazer
teatro de sombras*

1. O ESPAÇO COM PENUMBRA

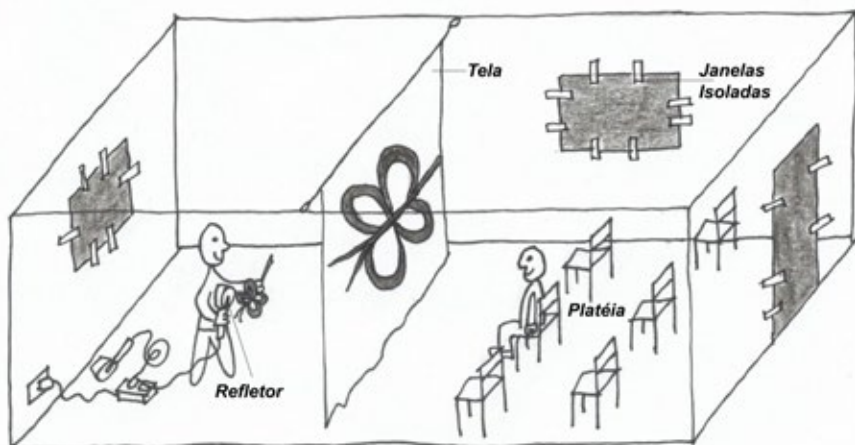
Para quem deseja experimentar o teatro de sombras, o primeiro passo é encontrar o local de trabalho e prepará-lo. Na medida do possível, deverá ser amplo, sem obstáculos, com uma altura que permita a projeção de sombras grandes, fora das dimensões reais e cotidianas das coisas que conhecemos. Além disso, deverá ter profundidade, para que seja possível posicionar todos os elementos, projetando as sombras e organizando uma pequena plateia. Caso não haja esse espaço amplo, o plano do espetáculo deverá se adaptar ao local.

O ISOLAMENTO DO ESPAÇO

Existem algumas características importantes do espaço para dar qualidade ao espetáculo de teatro de sombras. A principal necessidade é a visualização das sombras, afinal são elas que contam a história. Para vê-las com clareza é importante preparar o espaço. O escuro é o meio por onde se destaca a luz e consequentemente as projeções em sombra. A penumbra é uma intensidade do escuro que está levemente iluminado, por isso veja quais as luzes que iluminam a escuridão e pense como vedar as aberturas da sala de aula, do quarto ou de outro espaço apropriado para as suas experiências. A qualidade das sombras depende dessa primeira e importante condição técnica para esse tipo de teatro acontecer. Use os materiais que tiver a mão para resolver essas necessidades. Se precisar comprar material para o isolamento, opte por fita adesiva de papel (as plásticas mancham com cola os vidros e as paredes), use papel grosso ou plástico preto (que são mais econômicos e fáceis de encontrar). Podem ser usados panos mais encorpados e escuros presos com prendedores de roupa, como em um varal. Se for muito complicado isolar o espaço, resta ainda esperar anoitecer, momento em que a penumbra natural da noite facilita o nosso trabalho e escurece naturalmente qualquer espaço. Diante disso o controle será de luzes artificiais de luminárias, postes da iluminação pública, automóveis, etc. O importante é fazer o isolamento e o controle com segurança, mantendo um ambiente sem interferência de luz externa sobre a tela e os demais espaços de aparecimento das sombras.

Uma característica conhecida do espaço no teatro tradicional é a divisão entre palco e plateia. A arquitetura nessa forma clássica de divisão é definida pelo formato e altura do palco. Essa configuração do espaço cênico permite que o ator e o cenário sejam vistos com conforto, das poltronas da plateia. No palco também pode haver cortinas, que posicionadas estrategicamente, sob o ponto de vista do local que acomoda os espectadores, revelam ou ocultam da vista do espectador o que está posto em cena. No teatro de sombras geralmente o sombrista e o espectador são separados fisicamente pela superfície de projeção: a tela. A relação entre os dois se dá pelas imagens que são projetadas nessa tela. De qualquer forma ou

tamanho, a tela quando é posicionada no espaço de representação, une todos os olhares para si, unificando as pessoas presentes nesse espaço teatral. A tela então possui essa dupla e antagônica função de separar fisicamente o ator do espectador e ao mesmo tempo, uni-los por meio do olhar que admira as imagens que se movimentam ali. Muitas vezes um espaço passa a ter uma qualidade teatral para o teatro de sombras, quando é posicionada uma tela nesse espaço, determinando a posição dos artistas, do público e das imagens.



A divisão do espaço teatral (Fig. 1)

DICAS TÉCNICAS E DE SEGURANÇA:

- A noite é um tipo de penumbra que ajuda a visualizar as sombras.
- As aberturas da sala devem estar isoladas para não entrar luz, mas as portas necessitam estar sempre acessíveis, caso ocorra algum incidente e seja necessário evacuar o local.
- A fonte de luz e outros equipamentos elétricos, quando necessário estarem ligados em uma tomada, definirão a posição mais adequada da tela e a orientação da montagem de todos os demais acessórios da cena. É a escolha e a posição da tela que determinam a divisão dos espaços de artistas e público.
- Geralmente as primeiras descobertas artísticas impactantes e surpreendentes com as sombras estão relacionadas com a dimensão e a forma da realidade. O tamanho exagerado que a sombra é capaz de ampliar e a deformação da realidade são algumas das características mais interessantes dessa linguagem. Para isso é importante espaços e telas amplas, onde a dimensão e a distorção da realidade possam acontecer e serem apreciadas.
- A velocidade do movimento e o tempo dos acontecimentos também estão relacionados com o tamanho, a preparação e o valor poético das imagens em movimento. Crie um bom ambiente para isso acontecer, onde o conforto físico das ações e a relação visual do público permita essa inter-relação com as imagens em movimento.

2. A FONTE DE LUZ CONTROLÁVEL

A fonte luminosa do teatro de sombras

As necessidades luminosas do espetáculo de teatro de sombras são de diferentes naturezas, tipos e funções. Quase sempre os refletores e dispositivos industriais do mercado não conseguem atender as sutilezas poéticas do teatro de sombras. Por isso é recomendada a investigação minuciosa desse recurso. Quanto mais entendidas as razões, mais serão atendidas as necessidades pelos equipamentos. O trabalho é desvendar as vantagens de cada uma das diferentes características das fontes. Se pensarmos que a fonte de luz é uma necessidade humana, entenderemos que a sua evolução tecnológica e prática na vida é constante e muito ampla. Independente da sua natureza, da origem da luz, ela se difunde em todas as direções. Ela é fundamental para iluminar, fazer ver tudo o que houver na cena e projetar as sombras. Para isso acontecer é necessário saber dosá-la, orienta-la e aproveitá-la da melhor forma possível, ou seja, é indispensável o domínio e a precisão sobre as luzes para ter controle sobre as sombras e isso acontece no espaço tridimensional da encenação (largura, altura e profundidade). A atenção sobre os resultados dessa ferramenta estão intimamente relacionados com o ambiente onde ela é utilizada. Espaços amplos, grandes projeções, plateias com muitos espectadores, vão exigir um controle maior sobre a direção e a potência da luz, da mesma sobre a escuridão. A iluminação no teatro de sombras vai além de refletores e equipamentos que projetam, afinal, as luzes indesejáveis e fora de controle, que podem surgir por uma janela, um reflexo, um flash fotográfico, um poste de iluminação pública ou outra fonte inesperada, também podem invadir e ocupar a atenção do público, diminuindo a importância das luzes e sombras, chegando ao ponto de impedir a nossa capacidade de ver, de perceber e de entender o significado das sombras na cena. É por isso que tem uma grande importância de ser controlável. O controle da luz no teatro de sombras está relacionado com diferentes fatores e diretamente a qualidade do escuro. A profundidade da escuridão valoriza os contrastes entre claro e escuro. A sombra artística nada mais é que a relação evidente, compreensível e identificável dos limites entre a luz e a sombra. Esse grau marcante entre a área clara e a ausência de luz é que amplifica a percepção de todas as formas de sombras e luzes no ambiente teatral, permitindo distinguir signos e perceber o seu potencial poético. Quanto mais profunda a escuridão, menor será a necessidade da potência luminosa e com isso, mais controle se terá sobre a luz no ambiente teatral.

A luz como ferramenta

Além das diferentes qualidades dos focos de luz, existem também diferentes formas de usar, controlar a emissão e a potência de cada fonte. Não existe uma fonte pior, ou melhor, que outra e vale lembrar que antes de tudo a função da iluminação é iluminar. Existem resultados diferentes e cada resultado pode oferecer uma determinada função para expressar teatralmente uma informação. Luz é como qualquer outra ferramenta, por isso é importante começar devagar, pensando qual é o investimento que se deseja fazer nessas tecnologias e quais os recursos acessíveis e disponíveis no mercado. O foco fixo é ideal para estudar, pois ensina a perceber a natureza física do feixe, como a luz interage no espaço, quais as variações possíveis

de direção, com que intensidade atinge as superfícies e como projeta as sombras. Conforme o caso e o desejo de desenvolver outras experiências, tornando-as mais complexa, pode se provar os focos móveis. Essa é uma parte que exige o conhecimento de outras formas de controle.



Foto 12 - A fonte luminosa

Fontes possíveis para iniciar uma experiência

As lâmpadas comuns, de filamento, sempre foram as mais fáceis de adquirir e usar para produzir uma sombra, mas estão sendo substituídas por lâmpadas fluorescentes de baixo consumo, que possuem uma natureza difusora que não marca a linha da sombra. Uma lâmpada de filamento compacto, uma luminária de leitura ou uma lanterna de LED de uma única célula é suficiente para começar a ver como as sombras se comportam com as diferentes fontes e luz. Projetores de slides e retroprojetores funcionam muito bem para projetar luzes e sombras definidas, transparências coloridas e possuem foco preciso no seu jogo de lentes, mas requer cuidados no manuseio.

A percepção da nitidez da sombra e a acutância.

A acutância delinea a transição de informação da luz e da sombra em uma imagem com borda e detalhes nítidos. São as bordas bem definidas que permitem identificar a forma de uma sombra (Fig.2). Quanto menos ruído visual tem a imagem da sombra, mais contraste e nitidez possuem. A nitidez e a acutância não depende somente da natureza pontual ou difusa da luz, mas da relação de distâncias, potências e tamanhos entre a fonte, o objeto que bloqueia a luz e a superfície que recebe a luz e a sombra. Variáveis que precisam ser experimentadas. A acutância é,

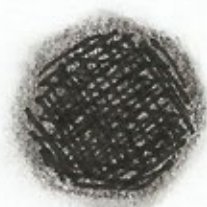
portanto o que dá a sensação de definição da imagem em sombra e isso se deve ao ângulo agudo que define a linha da zona de ausência de luz em contraste com as zonas iluminadas de uma imagem projetada.

A luz difusa

As principais características da luz difusa é a sua suavidade, maciez, propagação e dispersão no espaço e, por isso, resultando na projeção de sombras esfumadas, com bordas pouco marcadas (Fig. 3), mais próximas da penumbra do que da sombra. Uma nuvem que obstrui a luz do sol, uma lâmpada leitosa, um filtro difusor, uma parede branca rebatendo os raios luminosos são exemplos simples de interferências difusoras da luz. Essa qualidade difusa faz com que a sombra tenha pouca acutância, deixando a nitidez da linha e a forma da sombra pouco evidente tornando-a indesejável para a leitura da forma e menos interessante aos iniciantes do teatro de sombras. Estudar as qualidades da luz, incluindo a difusa, permite descobrir interessantes efeitos, controles e resultados. Não despreze nenhum tipo de resultado luminoso, pois serão úteis em algum momento.



*boa acutância
(Fig. 2)*



*má acutância
(Fig. 3)*

A luz pontual ou puntiforme

Esse nome indica que sai de um ponto muito pequeno, diferente e contrária da difusa, que é dispersa, saindo de vários pontos ou de uma fonte larga e grande. Sua característica é ser dura, ou seja, provém de uma fonte de pequeno tamanho, muito direcionada, projetando sombras bem nítidas. Isso significa que produz altos contrastes, com zonas definidas de claro e escuro, apresentando sombras muito profundas e com alto grau de acutância, independente da potência da fonte. A luz do sol, de uma lâmpada de flash e as halógenas de baixa voltagem produzem este tipo de efeito. Quando é uma fonte potente e brilhante, revela muito bem a linha que delinea as sombras e reproduz as cores com mais intensidade e saturação. No teatro de sombras esse tipo de fonte pontual precisa ter a potência correta, pois se for exagerada, seu rebatimento nas superfícies claras e reflexivas podem se dispersar no espaço, sem controle, prejudicando o controle e a direção do que deve ser projetado, interferindo no contraste claro/escuro e na nitidez da sombra.



Foto 13
Luz difusa = baixa acutância



Foto 14
Luz pontual = alta acutância

As lâmpadas que produzem luz difusa são:



Lâmpadas de filamento largo (comuns)

O brilho dessa fonte, por mais potente que seja a lâmpada, produz sombras sem marcas nítidas na linha de claro/escuro.



Lâmpadas de filamento leitosas

(comuns com um tipo de pintura branca dentro do bulbo)

Essa fonte produz sombras muito difusas e a linha de claro/escuro só é possível de perceber se a fonte, o objeto e a superfície estiverem muito próximos.



Lâmpadas fluorescentes difusas

(econômicas tubulares ou compactas e leitosas)

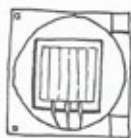
Essa fonte também produz sombras muito difusas e a linha de claro/escuro. O efeito é semelhante em todas as fontes difusas - só é possível de perceber se a fonte, o objeto e a superfície estiverem muito próximos.

As lâmpadas que produzem luz puntiforme são:



Lâmpadas halógenas de filamento pequeno

São de formato diferente das caseiras, de uso especial, geralmente utilizadas em aparelhos de projeção ou iluminação arquitetural. Possuem várias potências, existem diferentes marcas e preços e são encontradas em casas especializadas. Não podem ser ligadas diretamente na tomada, por isso precisam de transformador, soquete e spot específico para serem ligadas corretamente. Podem ser dimerizadas. Produzem uma luz branca, muito brilhante, por isso recomenda-se não olhar diretamente para a fonte em brilho máximo. As sombras são bem definidas e contrastantes. Existem versões com filamentos maiores que não dão o mesmo resultado. Todas as halógenas são perigosas porque esquentam muito e exigem cuidados no manuseio. Existem refletores especiais para fotografia e vídeo profissional que possuem essa fonte já pronta para usar. Para a aquisição e construção de refletores com essa fonte recomenda-se conhecimento técnico ou assessoria de um especialista.



Células LED

São relativamente novas no mercado, de vários modelos e aplicações. Geralmente uma lâmpada é montada com muitas células, variando suas intensidades e potências. Possuem vários preços e algumas são bem caras, podendo ser encontradas tanto em casas especializadas como em camelôs. Alguns modelos precisam de transformador específico para ser ligadas e podem ser dimerizadas, outras são alimentadas por pilhas. Produzem luz branca ou colorida, muito brilhante e sombras bem definidas, quando a luz provém de uma única célula. Aquecem pouco e são seguras. Existem lanternas de pilha, bem potentes, com uma única célula, lente acoplada que podem dar ótimos resultados. O custo é baixo e pode ser um bom recurso para experimentar. Uma única célula não tem grande potência e precisa de pilhas extras para longas horas de uso.



Lâmpadas automotivas (Fig. 6)

Como o próprio nome diz, são de uso especial, geralmente ficam embutidas em um refletor do farol de um carro ou moto, possuem varias potências e configurações, não são econômicas e podem ser encontradas em casas especializadas. Precisam de transformador ou bateria específica para ser ligadas e podem ser dimerizadas. Produzem luz branca ou amarelada, parecida com as halógenas, muito brilhante e sombras bem definidas. Aquecem muito e são perigosas no manuseio.

Em último caso, não existindo refletores e lâmpadas alternativas para as primeiras experiências, deverá ser encontrado meio e materiais para construir um refletor para a finalidade desejada. Nesse caso convém pensar qual o tamanho do espaço, o número de participantes na cena e na plateia, o tamanho da tela e o tipo de imagem que se pretende projetar. Tudo isso influencia na escolha e na potência da fonte luminosa.

A direção da luz

Os raios luminosos partem da fonte em todas as direções do espaço. Cabe ao sombrista direcionar o fecho onde deseja que ilumine. Quando o fecho vai em uma direção específica ele percorre um determinado espaço e toma uma forma tridimensional. O Sol emite uma luz esférica. Um refletor um fecho cônico.

O cone de luz

A forma cônica parte da fonte luminosa pontual em direção específica. Dentro desse cone de luz imaginário é onde os objetos ou corpos devem permanecer para serem projetados. A área sem a incidência de luz, fora do campo cônico, fica fora de cena. Esse espaço é denominado de ponto cego, ou seja, uma área de segurança para o sombrista permanecer sem tornar visíveis as sombras. Os cones de luz são amplos quando estão distantes da tela e pequenos quanto mais próximos. Quando a fonte está na linha do chão, o cone fica cortado ao meio, diminuindo em aproximadamente metade da sua área útil.

É nesse cone imaginário que ocorrem as interferências dos obstáculos que produzem as sombras, as imagens e que delimitam as áreas onde ocorre a maioria das ações que formam o movimento das cenas do espetáculo.

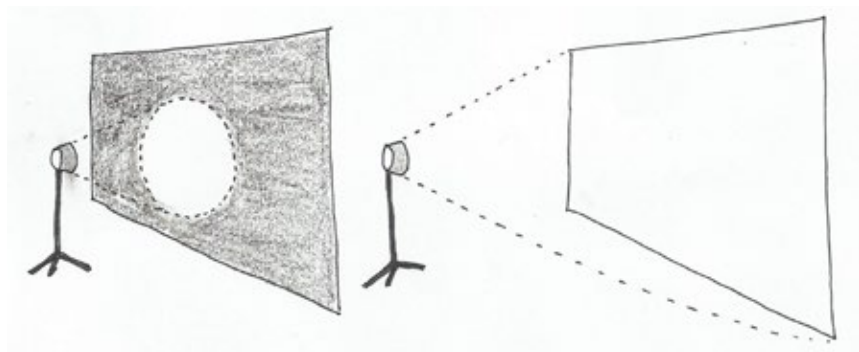


Fig.7 - Cone de luz pequeno

cone de luz grande

Refletores

Alguns chamam tecnicamente de projetores, mas a sua função é a mesma: encerrar a fonte luminosa, deixando uma única saída, fazendo com que o fecho se direcione em um único sentido. A tecnologia permitiu o desenvolvimento de muitas alternativas de refletores, mas tanto os grandes como os pequenos, possuem dispositivos semelhantes na sua estrutura. Uma lanterna de pilha é um tipo de refletor, pois em seu interior, organiza e potencializa o fecho luminoso, ampliando sua capacidade luminosa. Na tendência vigente os equipamentos caseiros para teatro de sombras, os refletores não possuem rebatedores espelhados no seu interior para que o fecho de luz seja o mais direcionado possível, evitando rebatimento e

perda da acutância. No teatro de sombras as tecnologias se simplificam, chegando ao mínimo necessário para que atinjam as suas funções: controlar a propagação da luz, direcionando-a para o lugar certo na intensidade apropriada de maneira a solucionar várias demandas do espetáculo com o mínimo de recursos.

A posição das fontes luminosas

No chão (Fig. 8) - Direcionar o fecho de luz na altura do chão é uma forma prática e segura de conseguir projetar toda a sombra do corpo de um ator sombrista, sem cortar as pernas. Além de ser uma maneira cômoda de utilizar o refletor, pois não necessita de nenhum tipo de suporte, a luz no nível do chão pode projetar cenários, personagens e objetos que estejam preparados para ficar de pé. Essa posição de luz poderá exigir uma correção da inclinação, principalmente quando o refletor possui uma boca de saída de luz pequena e é utilizado em telas de grandes dimensões. A posição do corpo do ator deve se adequar elegantemente ao espaço de luz, tanto fora quanto dentro da cena, com movimentos precisos para enquadrar o corpo, revelar objetos ou mover o foco. Essa posição é adequada para performances em telas de grandes dimensões.

A meia altura (Fig. 9) - Essa posição do refletor, na altura do peito, exige um suporte e fixação adequada. Facilita muito a manipulação de figuras, permitindo que o sombrista permaneça relaxado e confortável para mover as figuras dentro do cone de luz do refletor permanecendo tanto de pé quanto sentado ou agachado. Tripés de fotografia, suportes ou cabideiros, hastes adaptadas em sapatas e pesos são as formas alternativas de suspender o refletor na posição adequada. Usar a luz nessa posição restringe a visualização corporal do ator sombrista, pois enquadra apenas a cabeça e o tronco, mas permite áreas de ponto cego para a movimentação fora de cena. Para que as pernas fiquem visíveis, o ator sombrista deverá se aproximar da tela. Para figuras de cenários, poderá ser utilizado o mesmo recurso de sustentação, permitindo que a manipulação e movimento de personagens seja feita nessa área suspensa e organizada de maneira a enquadrar todas as imagens a meia altura. Esse recurso pode ser usado em todos os tamanhos de tela.

No alto (Fig. 10) - Essa posição, acima da altura da cabeça, permite que o ator sombrista fique de pé, realizando a manipulação de figuras com os braços para cima. Cria uma área ampla de ponto cego para a movimentação segura de vários atores sombristas. Os suportes podem ser os mesmos da meia altura ou fixados em varas existentes no teatro, apropriadas para isso. Essa posição é muito utilizada para telas de tamanho médio e armadas a meia altura.



Fig. 8

Fig. 9

Fig. 10

Duas fontes (Fig. 11) - Trabalhar com esse recurso exige mais controle, pois é necessário administrar as áreas de luz, os pontos cegos e as respectivas sombras, que se dividem ou sobrepõem na cena. Os efeitos luminosos com filtros de cor, projeções dentro de áreas emolduradas por outras sombras e luzes assim como composições complexas, podem ser muito interessantes. Cabe uma investigação paciente para entender, perceber, controlar e utilizar eficientemente esses recursos na cena, além do mero efeito especial.

Fontes cruzadas (Fig. 12) - Esse recurso depende do ângulo de incidência das fontes luz. Essa posição cruzada proporciona pontos cegos e áreas de luz que revelam ou ocultam os objetos e atores. Independente da altura da fonte, essas fontes cruzadas distorcem a projeções, quanto mais inclinado for o ângulo em função da tela.

Sobrepostas (Fig. 13) - São duas fontes diferentes apontadas na mesma direção da superfície da tela. A distância ou proximidade entre as fontes e a relação delas com a tela, distorce os resultados da projeção e produz diferentes efeitos. A sobreposição permite criar imagens simbólicas interessantes, exigindo do sombrista a capacidade de organizar a composição para permitir a clareza das múltiplas sombras na cena.

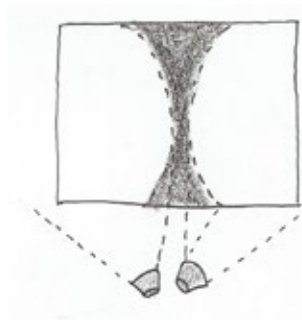


Fig. 11

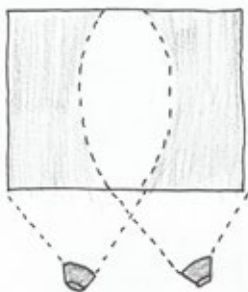


Fig. 12

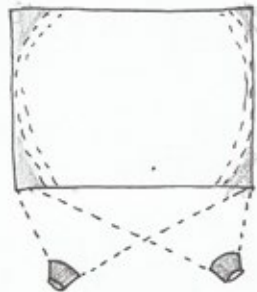


Fig. 13

A luz filtrada e a função da cor

Na natureza, se houver luz, a cor ou a falta dela, provavelmente possuirá uma função. As cores quando iluminadas, reagem sob essa determinada condição ou se apresentam para serem vistas, causando um efeito sobre quem as vê. Os seres vivos de uma forma geral se beneficiam das cores para concentrar ou dispersar calor, atrair ou repelir outros seres, evidenciar ou esconder e assim por diante, criando uma complexa relação com o meio. Da mesma forma precisamos e podemos utilizar as cores na arte. A sabedoria da cor está na força do seu potencial funcional e é isso que possui valor quando se faz uso na cena. Sempre que uma cor for meramente decorativa, perde-se o valor dessa informação, diminuindo a sua capacidade de

informar ou emocionar. Existem aplicações evidentes e muito tradicionais como, por exemplo, o azul para a água ou para a noite. O vermelho para o sangue. O amarelo para um dia ensolarado. Mas antes de qualquer coisa, o azul transmite uma sensação de frio, de isolamento, de vazio. O vermelho, pelo contrário é uma cor que atrai, que aquece, provoca as emoções mais intensas como a paixão, a raiva, sendo inclusive considerada a cor do pecado. Todas as cores escolhidas para a cena merecem receber um valor expressivo e emotivo, para que adquiram uma capacidade de se manifestar em conjunto com os outros elementos da cena, sem saturar ou se impor aos olhos do espectador. Esse valor aparente e intencional é o que evoca as relações com as formas, os movimentos, o ambiente, gerando intrincadas conexões com o ritmo da música, com os personagens e a narrativa. Para construir uma relação funcional da cor na arte, é necessário estudo e tempo de prática, principalmente quando se trata de colorir a luz.

Os filtros de cor

O estudo da luz e consequentemente das cores luminosas passam por diferentes conhecimentos da física. Um filtro é um dispositivo que absorve seletivamente algumas partes da radiação de uma onda luminosa, retraindo ou amenizando parte do seu espectro. A única forma de colorir a luz é utilizando filtros.

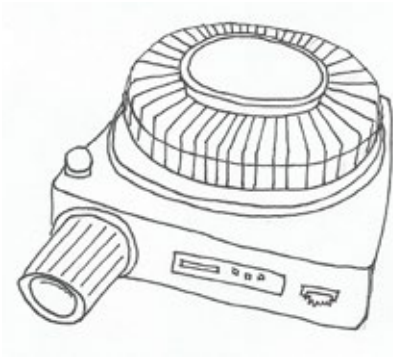
As gelatinas para teatro

As gelatinas de cor são folhas translúcidas com um pigmento que quando colocadas em um refletor, filtram a luz. São altamente resistentes as altas temperaturas das lâmpadas dos refletores usados em estúdios e teatros. A fabricação desses materiais exige alta tecnologia, garantindo a segurança, a durabilidade e a fidelidade de cor. Se apresentam no mercado em folhas grandes ou pedaços pré-cortados, no formato dos suportes e gavetas dos refletores. O preço de cada folha varia com a marca. A relação de custo/benefício só é boa quando esse material é utilizado muitas vezes. No teatro de sombras é utilizado para colorir a luz, colocando o filtro diretamente sobre o cone de luz ou na aplicação decorativa de cenários e na caracterização de personagens. A sobreposição de luzes coloridas cria efeitos interessantes de fusão cromática. Em alguns casos o espectador se confunde, acreditando que as sombras são coloridas, quando na verdade esse efeito é de luz colorida.

Lentes e aparelhos projetores

Os efeitos e aplicações desses acessórios são muito úteis, mas demandam recursos e conhecimentos técnicos específicos. As lentes são como filtros, mas ao invés de colorir ou reter parte do feixe luminoso, mudam a direção, concentrando, organizando, distribuindo os raios luminosos. Existem diferentes tipos de lentes, tamanhos e materiais e a física ótica se encarrega de estudar a sua matemática. Os aparelhos projetores geralmente possuem um jogo de lentes que permite projetar uma imagem específica com um foco preciso. A utilização de qualquer um desses recursos depende da função na narrativa, da habilidade técnica e da qualidade desses materiais, mas de uma forma geral, servirá como acessório da cena no teatro de sombras.

Projektor de slides



Também conhecido por projetor de diapositivos, que é o nome dos caixilhos quadrados onde fica posicionado o pequeno filme que é projetado. Possuem uma lâmpada compacta no interior, alojada em um refletor. Uma lente condensadora interna e um conjunto ótico para o foco garantem a precisão da imagem projetada. Um trilho ou carrossel serve para organizar em ordem os diapositivos. Alguns modelos possuem uma carcaça com um pequeno ventilador ou ventoinha embutido para resfriar a lâmpada e o calor interno. Existem modelos com controle remoto, por cabo ou manuais. Os mais conhecidos são os carrosséis da Kodak.

Retroprojektor

É um aparelho ótico utilizado nas escolas, feito para projetar folhas transparentes de maneira ampliada. Permite a projeção de material gráfico impresso ou manuscrito, sobre uma tela ou parede sem que se precise escurecer completamente a sala de projeção. Acetatos e canetas especiais permitem ao professor ou alunos a criação de lâminas que são colocadas em uma pequena mesa de luz quadrada, que condensa a luz, direcionando até uma lente acoplada em um espelho que fica preso em uma haste. Um botão giratório permite fazer o foco e uma cabeça giratória direciona o fecho luminoso da projeção. Para ampliar a área das lâminas em formatos grandes, é necessário bastante distância do aparelho até a superfície ou tela. Existem várias marcas e modelos. Com a chegada da tecnologia digital, poucos fabricantes ainda investem nesse tipo de projetor. Sua aplicação no teatro de sombras pode ser bem interessante, pois permite exibir textos, desenhos e objetos em uma área relativamente ampla com uma boa potência de brilho. Pode ser usado como fonte para projeções corporais. A desvantagem principal é que essa fonte precisa ficar fixa e sua dimerização tem que ser realizadas por um eletrotécnico.



3. A SUPERFÍCIE EVIDENTE

A tela

Uma sombra precisará de uma superfície para ser projetada. O número e o tamanho das telas poderão variar segundo as escolhas e limitações. É possível projetar sombras no próprio corpo, no corpo do outro, sobre pequenas telas, sobre telas grandes, no chão, no teto ou nas paredes. Tipos diferentes de materiais e tecidos resultam em efeitos distintos. Partimos do princípio de que a tela é uma superfície bidimensional em um espaço tridimensional, como uma membrana em que as suas bordas formam uma peça qualquer. Tal quais as roupas estendidas no varal da rua. Cada roupa tem o seu formato, porém o teatro precisará de um recurso simples e funcional, então uma opção é o lençol ou tecido de cor clara. Poderá ser instalado exatamente como em um varal de roupas, usando alguns metros de cabo, barbante, linha ou corda e prendedores de roupa para segurar o tecido na posição desejada. O tecido também pode ser esticado com percevejos em uma vara de madeira, moldura ou vão da porta ou janela. Telas e superfícies podem facilmente deixar de ter a duas dimensões tradicionais e agregarem a profundidade como uma terceira dimensão sem perderem a função. Toda experiência é válida e algumas também podem ser feitas em pequenas caixas, como um teatrinho de imagens, onde se cola um pedaço de papel, tecido ou plástico, cobrindo o buraco feito em uma embalagem de papelão. Prefira telas de tecido branco com a trama dos fios bem fechada. Para sombras corporais, são necessárias telas maiores. Algodão, TNT, nylon são materiais baratos e fáceis de encontrar, mas são vários os elementos que colaboram para conceber uma cena ou espetáculo: o espaço disponível, o tamanho do elenco e da tela, a posição da luz com relação à tela, o tamanho das imagens que se deseja projetar, etc.

Dicas:

- Crie livremente com os recursos que tem. Uma tela, antes de tudo é uma superfície.
- Telas grandes oferecem mais liberdade de movimento, de criatividade e comportam muitos participantes ao mesmo tempo.
- Diferentes tipos, tamanhos e materiais de telas podem ser usados em um mesmo espetáculo. As telas podem também ser movimentadas, proporcionando outras formas de animação das imagens.
- Independente do tipo de material, ele preferencialmente deverá ter as fibras e fios mais finos possíveis e o máximo deles por cm², ou seja, uma malha ou tecido muito leve bem fechada, pois é isso que impede ver o que tem do outro lado.
- Cada material tem uma natureza diferente. Os orgânicos amassam, trabalham, pesam, mas dão um contraste marcado, já os sintéticos são leves, mas podem ser semitransparente e apresentarem refração da luz, aparecendo efeitos e defeitos visuais indesejáveis para o espectador (formas luminosas de estrelas, cruzes, bolinhas, etc).
- Tenha critério para escolher o tamanho. Para sombra corporal, telas grandes. Para figuras pequenas, telas menores.
- Se houver costuras na tela, tenha discrição. Prefira os pontos com linha e sobreposição fina, o mais compacta possível e sempre no sentido vertical.
- Superfícies necessitam oferecer contraste entre o claro e o escuro e ainda permitir perceber com nitidez as cores da luz, por isso quanto mais clara a matéria e o material da tela, mais contraste oferece e menos potência de luz necessita a projeção.



Foto 15
Tela quadrada



Foto 16
Tela semi - redonda

Algumas opções de materiais conhecidos

Algodão cru - é um dos mais econômicos e fáceis de encontrar. Possui fio fibroso, trama bem fechada, espessuras e dimensões de fabricação diferenciadas. A cor é geralmente clara e não tem boa elasticidade. A desvantagem do algodão é que amassa muito, encolhe ao lavar e é pesado quando é necessário suspender grandes peças.

Micro-fibra - é um dos mais recomendados mesmo sendo um dos mais caros. Compensa por suas vantagens de possuir tramas diferentes, algumas bem fechadas e por não amassar com facilidade. Algumas marcas oferecem uma trama mais aberta, portanto convém experimentar.

Laycra - é um material muito versátil por sua elasticidade e usado comumente em projetos de decoração e cenografia. Peças de 1,20/1,40 metros consegue esticar 2,60/2,80 metros em um bastidor, mas precisa de muitos pontos de tração para ficar uniforme e firme. Tem razoável translucidez e cores variadas. Não amassa e é pesado.

Taslon - (de origem chinesa) é o nome comercial de um tecido sintético. Alguns fabricantes informam que é composto por 100% POLIYESTER, outros informam que é 100% POLIAMIDA. Podem existir ainda referências de que é um tipo de NYLON. Existem em tons de cinza e branco. Entre os tecidos sintéticos é dos que possui a malha mais fechada. O peso também pode variar, portanto para projeções, opte sempre pelo mais fino e fechado.

Chilan - pouco conhecido e difícil de encontrar por causa dos diferentes nomes no mercado. Pode ser encontrado com nomes de seda coreana, tactel acetinado, poliamida, dentre outros. A característica desse material é a espessura muito fina que lembra um papel plastificado. A fibra não estica, amassa ou vinca com facilidade e tem uma leveza muito grande. Suas fibras são muito fechadas e quando encontrado, pode ter cores primárias, bege, branco e preto.

Outros materiais alternativos interessantes para experimentalismos e conceitos mais diferenciados são o **papel kraft**, o **plástico**, o **jornal**, o **TNT** e o **papel manteiga**.

A fixação da tela

Para a instalação e a fixação, convém preparar a tela, fazendo uma bainha, em toda a volta, para não desfiar. Na parte superior, uma bainha maior e reforçada, para passar um cabo, que servirá para prender posteriormente as pontas, sustentando o material, como um varal. O cabo pode ser fixado em uma vara do teatro, em ganchos chumbados na parede, em tripés de iluminação ou em vãos que possuam algum tipo de ancoragem.

Dicas:

- Muitas vezes um pano solto e enrugado na cena oferece mais recursos que outro esticado e preso em uma moldura.
- O espaço teatral pode ser dividido em área de trabalho cênico (operação dos sombristas) e área de plateia (posição do espectador). Uma adequada avaliação do espaço indicará várias informações importantes antes da ocupação do espaço.
- Se o pano da tela tiver que ser manobrado durante a cena, detalhes como o tipo de piso e a estrutura das paredes poderá indicar qual o material mais adequado para a confecção da tela, pois isso implicará em combinações do tipo resistência X peso.
- Imagens de grandes dimensões exigem que o espaço livre seja muito amplo.
- Grandes telas são indicadas para projeções corporais, elencos numerosos ou grande variedade de cenas diferentes e simultâneas. Elementos desse tipo exigem amplos espaços de trabalho com distancias de recuo e certo distanciamento para o conforto visual da plateia.
- Espaços amplos exigem boa técnica, segurança e equipamentos adequados para suspender as telas grandes.
- Existem materiais de diferentes qualidades e valores. Geralmente materiais de baixo custo exigem maior cuidado na manipulação e armazenagem. Convém não tentar economizar quando o assunto é qualidade técnica.

4. O OBSTÁCULO IDEALIZADO

As figuras e as silhuetas

Essa é a primeira tentativa de expressar conscientemente uma ideia, por isso o desenho das figuras deve ser simples. Com prática as silhuetas podem ser cada vez mais sofisticadas na sua construção. Podem ser articuladas, vazadas, coloridas ou negras, pequenas ou grandes, tridimensionais ou chapadas. Dê sempre preferência para a imagem de perfil dos personagens. São mais expressivos e fáceis de identificar. As silhuetas com articulações oferecem mais dificuldades para a construção e o controle na manipulação. Comece devagar. Todo objeto produz uma sombra e o nosso corpo também. São muitas as combinações possíveis, por esse motivo recomenda-se iniciar as brincadeiras com a sombra corporal e dessa forma, tomar consciência das variadas distorções e possibilidades, para depois usar as figuras e silhuetas. Para quem não tem habilidade em desenhar, pode usar figuras fotocopadas ou transferidas com papel carbono. As revistas também oferecem boas referências de formas e figuras expressivas.

O desenho da figura

Para quem está experimentando pela primeira vez a criação de uma figura, um desenho é um recurso simples e direto, que materializa a ideia, portanto não tem importância qual a técnica, mas sim se é possível reconhecer suas características, se possui clareza visual de conteúdo e de forma. Pode ser executado com qualquer ferramenta que risque e registre a sua forma, em qualquer tamanho, escala e suporte. O mais importante é o registro físico da(s) ideia(s) em imagem para o posterior desenvolvimento, transformado o que foi imaginado em material de cena. A figura.



Figura desenhada
Foto 17



Figura recortada em chapa
Foto 18

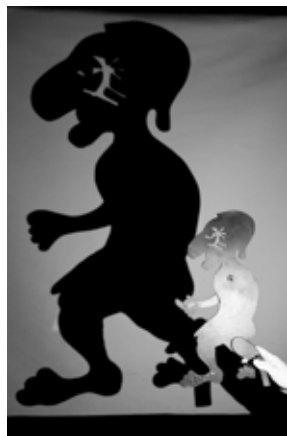


Figura projetada
Foto 19

A figura bidimensional

Geralmente um desenho é feito por pontos ou linhas, em duas dimensões, ou seja: altura e largura. São essas duas medidas que representam o contorno da figura, a sua silhueta. Projetos mais elaborados podem utilizar a terceira dimensão, que é a profundidade, mas aí já é outra parte, que trata da perspectiva, dos objetos e das esculturas.

Corpo, objeto, volume e tridimensionalidade

Todo objeto produz uma sombra e o nosso corpo também. A nossa estrutura física ou de outro objeto qualquer possui massa, forma, volume e ocupa um lugar no espaço e quase tudo que ocupa um lugar no espaço possui uma dimensão. Na matemática a dimensão de um espaço é o número de parâmetros necessários para identificar um ponto desse espaço e as três dimensões ou 3D, significa termos três grandezas geométricas: largura, comprimento e profundidade. Quando vemos uma sombra projetada ela se apresenta bidimensional, sem a profundidade, que é a 3ª dimensão. As combinações possíveis em uma composição no teatro de sombras são infinitas, mas somente algumas dão a sensação de profundidade. Uma figura plana, que tem uma espessura muito fina, não dá a sensação de profundidade para uma sombra projetada. Já a sombra corporal ou um objeto, permitem fazer perceber a profundidade de seus corpos quando estão em movimento, salientando a sua perspectiva. Essa sensação é uma ilusão visual de espessura e profundidade representada nas sombras. Essa mesma sensação pode ser sentida com os planos, onde vemos uma imagem em primeiro plano e outra mais distante, dando a sensação de tridimensionalidade espacial e perspectiva.

A sombra corporal é o começo mais indicado para tomar consciência das variações, distorções, ilusões e outras tantas possibilidades expressivas desse elemento como ferramenta cênica e dramática. Essas possibilidades com a sombra corporal



Foto 20 - Sombra Corporal

dependem do espaço em que se realizarão as experiências. São necessárias superfícies, telas, paredes e áreas livres amplas para a projeção de sombras do corpo.

As experiências iniciais compreendem a observação e a investigação através do exame atento do corpo físico transposto para o campo imaterial nas projeções em sombra. Situação que não necessita de uma atitude interpretativa ou de uma história, mas sim de um desprendimento e de uma capacidade intuitiva para brincar e coreografar cada ação tornando-a relevante, clara e expressiva. Todos os movimentos do ator durante os exercícios de reconhecimento do seu corpo projetado servem como referências primárias para tomar consciência de como funciona esse corpo de duas dimensões em sombra nas três dimensões do espaço cênico.

A relação do corpo será sempre entre a fonte de luz e a superfície de projeção, criando distorções da forma real e mudanças na escala desse corpo com os valores reais



Foto 21 - Objeto e Corpo em cena



Foto 22 - O corpo transformado em cenário

de tamanho e proporção. A consciência de que o tamanho do corpo varia conforme nos afastamos ou nos aproximamos da fonte luminosa indica movimentos, expressões corporais, gestos, sobreposições de corpos, distorções e outros importantes princípios básicos da linguagem das sombras no teatro. Quanto mais próximo da fonte, maior a sombra e vice-versa, sendo que em alguns casos o exagero desse recurso pode enfraquecer ou neutralizar os resultados, pois se a aproximação de um corpo for demasiada, ele bloqueará a fonte luminosa, produzindo uma sombra tão grande e disforme que não será possível identificar nada que esteja projetado. Por outro lado, se esse recurso de ampliação do corpo for estudado e utilizado de forma controlada, é possível dar um valor simbólico e subjetivo ao corpo, utilizando-o não mais como o corpo de um personagem, de uma pessoa, mas transformando-o em objeto, coisa, cenário ou moldura para outros corpos e personagens.

As brincadeiras e jogos de aproximação e distanciamento do foco luminoso com um grupo de participantes podem ser interessantes e divertidas, possibilitando compor variadas formas, tamanhos e combinações sobrepostas, indicando um caminho para descobertas cada vez mais próximas do dramático e da narrativa teatral.

As distorções feitas com o movimento do corpo, a sobreposição de corpos, as experiências feitas com o corpo de frente e de perfil são muito curiosas e podem

apresentar efeitos surpreendentes que criam uma partitura de experimentações e recursos expressivos.

Depois de explorar os movimentos com o corpo, outros objetos podem ser utilizados para criar a caracterização de personagens e situações para as cenas corporais. Chapéu, guarda-chuva, peruca, casaco e outros elementos podem colaborar para criar novas possibilidades nas brincadeiras, signos, metáforas e conexões. A partir da complexidade criada com o corpo e demais recursos é que surgem novas necessidades estruturais na dramaturgia do corpo e da sombra.

Da mesma forma que o corpo, os objetos podem servir como cenários, ajudando a compor uma cena. Objetos do cotidiano como cestos de lixo, caixas, embalagens, galhos de árvore e brinquedos são muito diferentes quando projetados.

5. A IMAGEM SUGESTIVA

Quem não risca não se arrisca

Independente da habilidade de cada um é necessário traçar a(s) linha(s), riscar, desenhar e isso pode ser feito à mão livre ou por meio da reprodução, com a ajuda de referências de livros, revistas ou de outras fontes que possuam figuras adequadas aos personagens ou cenários. As figuras são representadas salientando a sua forma através da linha externa e dos elementos vazados no seu interior. O desenho ideal para o recorte é aquele que possui todas as suas linhas bem definidas, demarcando a linha de corte, as suas bordas e os espaços para serem vazados. Figuras simples se prestam melhor para as primeiras experiências.

A figura funcional para o teatro de sombras

Quem tem a prática do desenho, sabe que o rabisco de uma ideia possui um traço livre e descomprometido, pois sua função é registrar o conceito daquilo que foi imaginado. Para produzir uma figura que tenha qualidades teatrais convém esquematizar essa peça, tratando o rabisco e focando a atenção sobre a função dessa figura na história. Se for um personagem, o que ele faz? Como se movimenta? O que acontece com ele? Quais são as principais ações que executa em cena? Se for um cenário, o que acontecerá nesse lugar? Quem aparece ali? Como ele se transforma durante a história? A forma e o conteúdo informativo dos elementos visuais precisam ser claros e coerentes com a história, mas acima de tudo, precisa ter suas funções bem definidas e isso indica que personagens (animais, pessoas ou criaturas) atuam em cenários (ambientes naturais, rurais, urbanos ou fantásticos). Uma boa figura é como um bom ator: consegue contar a história.

O tamanho e a forma da figura

Independente da ideia ou do desenho inicial, a figura é feita para projetar a sua silhueta, a sua sombra, fazendo acontecer o teatro de sombras. O conjunto de sombras que atuam para contar a história é o mais importante e é o que compõem o

espetáculo aos olhos do espectador. Para termos uma sombra que comunique e conte a história, precisamos fazer os desenhos e as figuras no tamanho adequado de cada cena. A forma é o que dá a aparência na figura e é fundamental para identificarmos o que ela é na história. O tamanho está associado ao tipo de projeção que desejamos ter na cena, fazer na prática e revelar para o público. As figuras serão proporcionais à dimensão que desejamos ampliar através das projeções e, consequentemente, ao número de espectadores que desejamos atender com essas imagens.

O tipo da figura

As figuras podem ser articuladas, compactas, vazadas, coloridas, negras, pequenas, grandes, tridimensionais, chapadas, com varetas ou sem. A característica de cada figura e da sua silhueta dependerá de muitos fatores, mas sempre que possível, estará relacionada ao que se vai contar, interpretar, emocionar com essa ferramenta.

A figura humana

As formas características que a identificam é a cabeça, o tronco e os membros. A maior parte das criaturas do gênero humano se caracteriza pela indicação do sexo, da idade, do nível social, do status e do comportamento. Claro que isso estará adequado ao contexto da história que esse personagem está inserido. Outros elementos e detalhes de caracterização ajudam a compor a figura e a identidade do personagem, tais como estatura, cabelos, roupas e acessórios.



Foto 23 - Espetáculo "Sacy-Pererê, A Lenda da Meia Noite" / Cia. Teatro Lumbra

A figura animal

São muitas vezes mais difíceis de identificar do que os personagens humanos, antropomórficos, pois são completamente diferentes de nós e entre si, exigindo proporções adequadas e harmônicas para a sua perfeita identificação. São mais facilmente identificados se tiverem as características básicas das suas respectivas classes. Aves, peixes, insetos, répteis e grandes mamíferos são muito distintos e com formas características. Cada detalhe precisa ter a função clara de agregar identidade. Isso vale não só para a forma, mas para todos os elementos com valores significantes, como as cores, as texturas, a escala, a simetria e os contrastes.



Foto 24 - Espetáculo "O Auto-Luminoso de Natal" / Cia. Teatro Lumbra



Foto 25 - Espetáculo
"Iara - O Encanto das Águas"
 Cia Lumiato, Cenário aldeia indígena

A figura da paisagem

Serve para ambientar as relações das informações de uma cena. Pode ser composta de modo a formar um fundo, uma moldura, planos ou simplesmente elementos isolados que

equilibrem a composição da cena. Seja qual forem a função na cena, os elementos da paisagem, precisam acrescentar, contrastar, salientar, ocultar valores e significados do ambiente, dos personagens e objetos da narrativa na cena, ajudando a contar a história. O cenário da paisagem não deve ser somente decorativo. Convém que cumpra a função de sugerir informações sobre o espaço e o tempo onde a ação acontece. No caso da paisagem servir como cenário para os personagens convém que todo o panorama esteja adequado às ações que cada personagem irá desempenhar.

A escala da silhueta e sua presença na cena

Silhuetas pequenas funcionam melhor nas cenas pequenas, com telas pequenas e plateias pequenas. A fonte de luz para projetá-las também pode ter uma potência proporcional e ser de dimensões equivalentes. Essa é uma questão técnica relacionada com a escala, a proporção, a harmonia, a coerência entre os valores, potências e a composição que a dramaturgia pede. Quanto maior a sombra que se deseja projetar, maiores serão os valores, da escala do desenho da figura, dos detalhes da forma, do espaço de projeção, de área de tela, de potência da fonte de luz, de amplitude de leitura da imagem, do público que forma a plateia e assim por diante.

Projeções de sombras com figuras próximas da tela (Foto 26)

Se a pretensão é trabalhar com uma figura bem próxima da tela, ela manterá o seu tamanho natural e boa parte dos detalhes da sua forma por meio da sua sombra projetada.



Foto 26



Foto 27

Projeções de sombras com figuras afastadas da tela (Foto 27)

Se a intenção é ampliar e distorcer a sombra das figuras, afastando-as da tela e aproximando-as da fonte de luz, é fundamental pensar e calcular o tamanho máximo dessas projeções, a área da tela e os detalhes que a figura contém e precisam ser mostrados ao espectador. Figuras pequenas, cheias de detalhes, muito próximas da fonte de luz, distantes da tela, ficam ilegíveis e não preservam as informações sobre a sua forma (baixa pregnância e acutância visual).

Tamanho adequado

Tamanho médio - são figuras de no mínimo 15 cm, pois oferecem a flexibilidade cênica sobre o movimento das figuras na cena e a respectiva escala das projeções, permitindo triplicar sua dimensão física por meio da aproximação da fonte de luz, atendendo plateias médias.

Tamanho pequeno - são as figuras menores de 15 cm de altura e aí já não preservam bem seus detalhes quando ampliadas, dificultando a leitura de sua projeção. São consideravelmente limitadas quando se afastam da tela. As figuras pequenas podem ter um melhor rendimento em caixas de imagens, retroprojetores, minitelas e teatrinhos de brinquedo.

Foto 28 - Tamanhos diferente para um mesmo personagem



Tamanho grande - a medida máxima está relacionada às necessidades da narrativa. Deve-se prestar muita atenção em tamanhos exagerados, pois vão interferir diretamente no conforto da manipulação, exigindo materiais e técnicas de confecção complexas. São figuras ideais para projeções em fachadas de prédios, telas gigantes, grande palcos, plateias numerosas e espectadores distanciados da área de projeção. Quando a figura passa de 70 cm de altura, a construção precisa de material leve e resistente, a manipulação necessita de técnica específica, força e resistência física de quem a manipula.

Matérias-primas, ferramentas e técnicas

Todo material precisará de uma ferramenta que vai transformar e modificar a matéria-prima no objeto que desejamos. Os materiais finos e fáceis de cortar, como os derivados do papel, são os mais adequados para as primeiras experiências, pois podem ser encontrados facilmente, em diferentes gramaturas, recortados com ferramentas comuns, colados com produtos simples e são fáceis de manusear. A desvantagem é que não possuem resistência. A cartolina, o papelão e o cartão, exigem mais habilidade e

força para cortar, mas são bem estruturados e mais resistentes. Se a peça receber uma camada de tinta ou verniz sintético, a base de solvente terá resistência ao esforço, à umidade e às traças, portanto terá uma durabilidade bem maior. As silhuetas também podem ser feitas de chapas de acetato, como as de Raios-X usadas. Ou de chapas finas de fibra de madeira, como o MDF (em inglês Medium-Density Fiberboard) ou ainda os laminados clássicos da Eucatex, que mistura papel, madeira e cola prensada, por isso, são mais econômicos, mas menos resistentes à umidade. Todas essas chapas de madeira possuem espessuras diferenciadas e padronizadas e são facilmente furadas, cortadas, coladas, com excelente desempenho para receber pintura. O plástico PVC (policloreto de vinila), o mesmo dos canos de água e esgoto, também é um material com várias espessuras, formatos, qualidades e possui muita durabilidade. O uso do



Foto 29 - Confeção de figura

couro curtido de animais é tradicional no oriente, mas é caro no ocidente e exige muita habilidade no corte. As placas de borracha de E.V.A. (etil vinil acetato) são ótimas para criar figuras de tamanho médio e grande, pois são leves, resistentes e maleáveis. Em alguns casos precisam ser dupladas ou estruturadas com arame. O metal (lata, cobre, zinco, alumínio, dentre outras lâminas) preserva as características da forma, são finas e leves, mas exigem cuidado na confecção, manuseio e armazenagem. As chapas ou retalhos de garrafas termo plásticas PET (politereftalato de etileno), são comuns de encontrar, mas deformam com a exposição ao calor de fontes de luz mais potentes. As embalagens encontradas no lixo, de uma forma geral, são alternativas muito econômicas e versáteis, mas precisam de tempo para ser trabalhadas e ficarem bem acabadas. Todo material possui certa resistência e exige uma ferramenta adequada, por isso convém experimentar qual o melhor material se adapta às condições e habilidades manuais disponíveis, mas sempre levando em conta e dando a atenção aos resultados que a narrativa pede e precisa. Parte da força da dramaturgia provém da escolha adequada dos materiais, suas qualidades físicas, das técnicas e processos aplicados para a transformação dessas matérias em ferramentas expressivas.

Dicas:

- Figuras coloridas de personagens ou os cenários, podem ter cortes vazados no seu corpo. Nesses espaços vazios do vazado podem ser aplicados pedaços coloridos de plástico celofane, colados com fita ou grampeado.
- Tome cuidado com o excesso de cortes vazados ou finos, pois tiram a capacidade estrutural da figura, deixando-a frágil, instável e quebradiça.
- Se precisar reforçar a estrutura, use varetas de churrasquinho, arame, gravetos secos ou papéis mais encorpados.
- Sempre crie a figura pensando na função que irá ter na história. Se for um personagem, precisará de características que o identifiquem. Se o personagem é um homem que vai segurar um objeto, precisará de ao menos um braço que desempenhe essa função. Se for um homem de bastante idade, deverá ter algum acessório que o identifique como tal. Da mesma forma essa dica serve para os cenários, que precisam ter uma função na história.
- Entender as ações dos personagens no cenário ou ambiente da história também ajuda a determinar a posição da construção, o tamanho, os materiais, articulações, mecanismos e recursos decorativos.
- Para personagens que realizam ações e movimentos diversos, uma boa alternativa é fazer diferentes figuras deles, com posições adequadas ou mecanismos e articulações apropriados para realizar as ações, evitando a construção de uma única figura que tente fazer tudo. Isso fatalmente faria com que a silhueta apresentasse dificuldades de manipulação e por consequência, se mostrasse desengonçada em cena.
- Não é fácil transformar um desenho em sombra. Durante o processo de criação, tente desenhar pensando no recorte, faça testes de projeção antes de colocar a vareta ou decorar a figura. Caso não corresponda ao que foi planejado, faça as correções necessárias.
- Para figuras com articulações, faça o desenho da peça inteira e depois desenhe separadamente cada peça que será recortada e montada. Calcule o espaço necessário para a sobreposição, o furo do eixo e a montagem das articulações.
- Use colchete de papel ou arame como eixo das articulações.
- Telas, figuras e espaço físico sugerem uma relação de tamanho. A proporção entre esses elementos harmoniza e organiza os seus valores artísticos.
- A vareta da silhueta não é fundamental para uma eficiente manipulação, portanto pode ser suprimida ou entendida como o último elemento da construção.
- Mecanismos simples, o mínimo de peças móveis e poucas articulações facilitam a manipulação e possibilitam descobertas de movimentos surpreendentes.

6. A AÇÃO COM INTENÇÃO

As figuras funcionais permitem uma identificação clara e uma manipulação precisa

Para facilitar a leitura do espectador e melhorar a manipulação do material de cena durante a execução do espetáculo, convém construir figuras que tenham suas silhuetas reconhecíveis e graciosas em cena. Uma figura de um personagem ou um cenário funcional possui formas simples, linhas econômicas e características bem marcantes. Isso permite que sejam cômodas de manusear e ao mesmo tempo sejam claramente identificadas pelo espectador. Esse tipo de material sucinto em estrutura permite muitas possibilidades funcionais de movimento permitindo inventar ações, situações e brincadeiras. Quanto mais elementos decorativos e mecanismos, mais difícil é a manipulação e controle dessas figuras e cenários, por esse motivo evitam-se as decorações excessivas, os gatilhos, eixos, efeitos e rocócos. Se não tiver uma função importante, não é necessário.

Uma intenção clara vale muito

As intenções fazem parte do universo da interpretação e precisam ser claras quanto ao objetivo. No caso de um personagem é realizar uma série de ações, sentir uma variedade grande de emoções, criar relações com outros personagens e coisas. Isso também vale para o espetáculo que tem como objetivo e intenção, contar uma história com início, meio e fim. Cada movimento e cena precisam ter suas intenções definidas. Os movimentos dos personagens devem ser suaves e resumidos para que sejam elegantes e propiciem uma leitura clara e poética. Ou podem ser intensos e diretos, mantendo a clareza e o sentido. Cada cena precisa causar uma sensação. Quanto mais distintas as intenções dos personagens e das cenas, mais rica é a poética para a contemplação do espectador. Parta sempre do mais simples, mais próximo, mais ingênuo para o mais complexo, mais distante e mais sofisticado.

Precisão e elegância

Encontrar o conforto físico durante a atuação exige relaxamento e consciência corporal. Muitas vezes esse autocontrole se alcança por meio de treinamento intenso ou do estímulo externo criterioso de um treinador. O ator tem que buscar a economia e a precisão na mecânica corporal para executar uma determinada ação. Essa elegância corporal necessária define com exatidão o foco visual da cena para ele e o espectador, evitando desperdícios de energia ou movimentos desnecessários para a história. Muitas vezes um ator com um movimento violento e pesado, gera um ruído descontrolado, desequilibrando a construção do clima de uma cena. Isso dificulta a leitura e repercute direto aos sentidos de quem assiste. A limpeza nos movimentos vem com o trabalho e o tempo de amadurecimento da prática faz com que o olhar do público perceba tudo o que deve ser visto ocultando os recursos utilizados. No final da encenação, a sensação que fica no público é de naturalidade do ator na cena. Organicidade nos movimentos. Elegância e fluidez.



Foto 30 - Espetáculo “Iara–O encanto das águas” / Cia Lumiató

Dicas:

- Simplifique ideias, formas e procedimentos antes de investir na complexidade. Isso torna o processo mais controlável e a informação mais clara. Comece com o ordinário e óbvio para depois desdobrar em algo extraordinário e surpreendente.
- As diversas intenções pretendidas, ações experimentadas, e teorias discutidas nos ensaios podem se modificar quando é apresentado ao público. O espectador ajuda a simplificar o que foi planejado. Sempre que puder, convide-o para assistir as cenas.
- Nas experimentações para construir as cenas e marcar as ações, aplique os fundamentos já conhecidos. Use a alternância de tamanhos, mude o ritmo conforme o sentimento e contracenar com o foco de luz. Busque sempre ampliar a expressividade da sombra por meio das sugestões que ela propõe. A potência dessa arte está ligada ao simbolismo e às metáforas mais universais.
- Sempre que tiver uma experiência consistente para realizar, registre em texto, desenho, foto e vídeo as ideias e sensações. A experiência necessita de planejamento, objetividade, observação e avaliação dos resultados.
- A brincadeira, quando é levada à sério, torna-se realidade. Assim como o corpo, as figuras necessitam de precisão e elegância.
- Uma ação será definida pelo tempo de leitura necessária ao seu entendimento. A clareza da ação necessita de objetivo e limpeza no seu percurso.

7. A VISUALIZAÇÃO DO ESPECTADOR

O roteiro

Qualquer que seja o tema, o roteiro se concretiza se tiver uma organização mínima de início, meio e fim. Existem opções para inventar um roteiro: Uma delas é listar os personagens e os lugares da história para começar criando as figuras, cenários e personagens que serão projetados. Podem ser figuras recortadas ou sombras corporais. A partir delas, jogar e inventar uma história, escrevendo a narrativa, com os personagens, diálogos e acontecimentos. A outra opção é escrever primeiro a história, com os seus elementos estruturantes, detalhes e depois definir os dados necessários para a sua representação. A primeira opção, em princípio, é mais indicada aos pequenos, que necessitam de um ponto de partida prático para se sensibilizarem e entenderem o processo. A segunda opção é possível desenvolver com jovens de mais idade, pois exige um pouco mais de teoria, de criatividade na escrita e de organização lógica. Independente do número de participantes e do tipo de caminho criativo.

Improvizando e definindo o roteiro

Quando o ponto de partida é o material cênico, as brincadeiras com as silhuetas e o corpo dos atores servem como instrumento para testar e improvisar, descobrindo como se comportam as respectivas sombras no espaço cênico e como podem estruturar situações. É por meio dessas brincadeiras e improvisações que o roteiro vai sendo definido. Quanto mais situações diferentes, mais riqueza terá a história. No começo as brincadeiras são apenas exercícios e jogos, depois, quando se acumulam ideias para formar a história, é necessário esquematizar cada cena e descobrir como e porque as coisas acontecem, interligando-as de maneira que tenha lógica.

Improvizando e definindo o roteiro

A enxurrada de ideias vai gerar diferentes cenas, individuais e corais. Antes de tudo, o trabalho do diretor de cena é saber o que fazer com o que se está criando. O diretor precisa perceber detalhadamente o que acontece, quem faz acontecer, por que acontece, como acontece, o que o acontecimento vai ocasionar e como isso será apresentado e organizado para ser percebido pelo espectador. Preste atenção nas ações de forma isolada e depois no conjunto. Exercite o elenco a realizar ações em um determinado tempo para que os acontecimentos se desenvolvam e passem a ser uma porção da história. Isso se transformará em uma cena específica. Avalie as alterações rítmicas de entradas e saídas de



Foto 31 - Improvisação com figura

cada um dos personagens nas cenas. Outra tarefa importante da direção cênica é construir a ligação entre as cenas, destacando as principais ações dramáticas e a clareza nas intenções. Valorizar a força e o empenho de cada ator e de personagem na realização da história, do início ao fim, é um trabalho árduo e demorado. Quando a improvisação da história é organizada por um roteiro, a flexibilidade é fundamental para descobrir como contar essa história de forma poética e simbólica. Não é necessário ficar preso ao que está escrito, sendo descritivo em tudo que o texto diz. Mantendo os principais elementos e a estrutura combinada no roteiro e possível aproveitar as interferências e acasos ocorridos no processo. Quanto mais complexa a combinação, mais exigente deverá ser a direção, mas faça e deixe a brincadeira do teatro acontecer para depois organizar racionalmente as partes. Ao elenco é permitido inventar, brincar, trocar a ordem e narrar, sem precisar manter a fidelidade total do que está descrito no roteiro. Ao diretor cabe avaliar se o desempenho do elenco condiz com o tema e se a ideia central do roteiro se mantém.

Dicas:

- Vale lembrar que no processo de roteirização o mais simples e óbvio, vem antes do mais complexo e espetacular.
- É importante ouvir as sugestões dos participantes. Cada um vai colaborar do seu jeito para melhorar o trabalho. Anote tudo, mas mantenha a atenção na linha de condução da história. Ela é tão importante quanto agregar a opinião dos colegas.
- Se envolva com histórias que interessem a todos e que tenha alguma ligação com a sombra, a luz, o escuro, o medo, a noite e tudo que lembra simbolicamente esses elementos.
- Geralmente as lendas possuem personagens e fatos que podem ser usados como inspiração para a criação de novas histórias.



Foto 32 - Espetáculo “Iara—O encanto das águas” / Cia Lumiato

TERCEIRA PARTE

*Encenando o
teatro de sombras*

É hora de respirar fundo e começar a contar histórias

Contar histórias oralmente é um jeito prático de conhecer as habilidades próprias de roteirista e encenador. No final das contas, um encenador de teatro é um contador de histórias. Ele precisa envolver a plateia por meio de recursos mínimos. Se isso for alcançado. A história está contada.

Dicas:

- Experimente as tuas habilidades contando uma história tua em que tenhas sentido muito medo (diga quando, onde e quem participou do fato). Coloque o máximo de detalhes possível. Para isso, treine antes, organizando tudo o que precisa ser dito. Depois invente histórias, dando um tom mais teatral, onde o ouvinte não saiba mais identificar o que é verdade e o que invenção.
- Peça para outro (professor, aluno ou criança) contar uma história. Ele é o personagem principal e a história será contada em primeira pessoa. Perceba como iniciou, como se desenrolou e como terminou a narração e quais os pontos que mais agradaram. O importante é entender como a história é capaz de envolver o ouvinte a viver os sentimentos dos personagens. É dessa forma que uma narração consegue comunicar algo para alguém.
- Peça para os alunos ou o elenco contarem uma história onde fique determinado um sentimento: o medo, a alegria, o desespero, a tristeza, o amor, etc. A história deverá ser contada na terceira pessoa (ele), mas os elementos narrativos acima devem ser citados. Dessa forma será possível perceber o gênero: suspense, comédia, terror, drama, romance, etc.
- Promova leituras de contos e lendas curtas (povo amazônico, cangaço, escritores brasileiros, etc.). Essas histórias são temas que podem servir como um assunto, se transformando em uma narração e quem sabe? -em teatro de sombras.

Este é um bom momento para concretizar ideias e praticar

- Peça para desenhar em uma folha preta com lápis branco a cena que mais gostou de uma determinada história;
- Peça para desenhar e recortar em cartão preto os personagens e cenários dessa história;
- Projetem na parede com uma lanterna, as silhuetas produzidas;
- Brinquem de representar uma parte da história, imitando os personagens;
- Monte um quadro ou caixa de ferramentas para a construção das figuras e a projeção das silhuetas;
- Ensine noções de organização e limpeza no ambiente de trabalho.



Foto 33 - Ateliê da Cia Lumiatô

Experiências com sombras na sala de aula ou em casa

É a hora de utilizar todo o material e conhecimentos acumulados até agora. Lembre-se que no decorrer das atividades é importante identificar as áreas em que cada aprendiz mostra mais interesse e funções que desempenha com mais facilidade. Dessa forma, será possível desenvolver o talento e vocação particular de cada um. Os exercícios fornecem a base para estimular a criatividade artística e indicar novas possibilidades para tu aplicar a energia motivadora em cada participante. Crie os teus próprios exercícios e mantenha um ritmo de trabalho com o grupo.

Não se esqueça de preparar o caminho, incubar as ideias, permitir os devaneios, aprender com o risco, abstrair o erro e aproveitar os momentos de iluminação criativa de cada participante e do grupo, com alegria e motivação.

Acrescente um pouco de história e geografia

Existem muitas informações que podem servir como ponto de partida ou base para iniciar uma pesquisa temática. A escolha do tema permite começar a coleta de dados para depois improvisar uma experiência teatral com as formas simbólicas, as imagens e as diferentes interpretações que cada integrante vai criar sobre um mesmo tema.

- Situe no mapa do Brasil a origem das lendas e veja se existe uma interessante para representar;
- Pergunte e liste quais as raças que formam o povo brasileiro e encontre as lendas desses povos. Descubra qual história que vale a pena encenar e por que;
- Diferencie o gaúcho, o caipira, o cangaceiro, o índio, o quilombola, etc. Veja quais as histórias que tem esses personagens como protagonistas;
- Pesquise os costumes de cada região brasileira;
- Identifique e recorte de revistas os tipos de raças do Brasil e monte um mosaico com o povo brasileiro;
- Peça para desenhar e pintar um negro, um branco, um índio, um mameluco, um mulato, um cafuzo, um japonês, etc. e apresentar a equação das miscigenações das raças;
- Amplie a pesquisa para a América do Sul e depois para os outros continentes.

Preparar os detalhes para começar a experimentar

Considerando que o espaço escuro existe, feche a porta, tape as outras aberturas e apague a luz. Avalie se está bem escuro. Agora ligue a luz e prepare o clima criativo, pois é o momento de ativar os sentidos para o jogo das sombras. Escolha uma parede, ou se for possível, posicione uma tela. Já vimos que pode ser um lençol branco, um plástico ou até mesmo papel. Cada material terá um efeito diferente. Pendure a tela no centro da sala. Se precisar arrede as cadeiras. Isso ajuda a separar quem é o público e quem é ator. Posicione também um ponto de luz. Para as primeiras experiências pode ser uma luminária simples ou uma lanterna. Experimente! Os menores podem começar fazendo sombras com seu próprio corpo no chão. Só depois use a tela. Isso ajuda a separar e entender o que é a própria sombra, presa ao corpo, e a sombra teatral que será um personagem. Na tela, comece com poucos participantes por vez, de um dos lados, enquanto os colegas assistem do outro lado. Vá aumentando o bolo de sombras com os atores. Invente caracterizações bem distintas e tenham elas sempre à mão para os atores, afinal, isso já é teatro. Agora é hora de exagerar e ver no que dá. Com os alunos maiores, inicie com brincadeiras que estejam associadas com um roteiro simples, pedindo que encenem alguma situação.



Foto 34

Dicas:

- Projete sombras de bichos com as mãos na tela e reproduza o som deles com a voz. É divertido e estimulante ver esses personagens se relacionando, misturando-se e procurando o seu lugar na luz;
- Crie jogos e brincadeiras com figuras simples, previamente preparadas. Pode usar textos, mas evite falas longas. O uso em excesso da palavra falada (diálogos) faz com que a figura perca a força simbólica. Prefira o símbolo ao invés da descrição;
- Projete a sombra de uma parte do corpo em um papel, risque e recorte a silhueta. O resultado é uma figura. Projete e veja o que acontece. Depois misture os recortes das figuras com os corpos e veja as diferenças.
- Narre junto com os atores/aprendizes uma história curta com a sombra do corpo e alguns objetos. Use figurinos e adereços. Durante o processo procure desenvolver pequenas cenas que depois serão unidas, formando a obra completa;
- Experimente desenhar personagens humanos e animais em cartão preto. Recorte e vaze os olhos e bocas deles. Quando for projetar para ver o resultado, improvise uma situação com início, meio e fim;
- Brinque com a distância da luz, a escala das figuras e o tamanho das sombras. Quando estiver experimentando essas relações, verifique a qualidade da acutância que cada distância. Isso é parte do universo da física ótica.
- Prepare brincadeiras com figuras de personagens conhecidos e fáceis de identificar. Isso motiva a novos desafios relacionados a pesquisa estética das projeções;
- Use música para aquecer o corpo, desinibir o grupo, coreografar danças e organizar o movimento através do ritmo;
- Crie os conceitos e as funções de narrador, ator e espectador com os participantes. Depois cada um irá comentar as sensações que teve das imagens que viu ou assistiu. Por último dirão quais as dificuldades que encontraram para executar ou entender o que foi feito;
- Exercite o senso crítico dos participantes qualificando as sensações diferentes e as emoções. Evite resumir ou aceitar os comentários que se baseiam exclusivamente em "bom", "ruim", "bonito" e "feio". Procure ir além e questione, sempre que possível, o porquê de tal sensação.
- O teatro de sombras é uma linguagem diversificada. Pode ser descritivo e objetivo ou simbólico e subjetivo. Quando a sua natureza é simbólica, a poesia cria sugestões imaginativas, permitindo diferentes interpretações e sentimentos. Crie momentos para fazer e ouvir comentários sobre como as imagens simbólicas afetam as emoções e procure defini-las, desenvolvendo um vocabulário, formas de aprofundar a avaliação e criticar as cenas, sempre positivamente, sem levar para o lado pessoal.
- Ajude na criação de cenários e fundos diferentes para cada cena da história. A troca desses fundos pode ser feita ligando e desligando o foco de luz, removendo mecanicamente ou brincando com o movimento. Cada jeito dará uma sensação diferente. Procure a poesia e a elegância em todos os movimentos que fazem a cena acontecer;



Foto 35

- O elenco precisa de ensaios de repetição para memorizar as ações. Em cada repetição, acrescente um detalhe que ajude a contar a história;
- Dirija uma pequena representação e coreografe os movimentos dos personagens. A entrada e saída dos atores ou das figuras na cena, são fundamentais para dar ritmo na encenação e manter a expectativa do público;
- Estimule a investigação e a montagem de histórias com elementos diferentes (retro projetores, cores, fundos móveis, múltiplos focos, objetos domésticos, elementos da natureza, etc.);
- Escolha uma trilha sonora, introduza ruído e vozes na cena. Torne o desafio mais complexo e faça a divisão de novas tarefas entre o grupo (cenógrafo, ator, contra-regra, sonoplasta, público, bilheteiro, etc.) simulando uma apresentação de verdade.
- Promova a audição de músicas brasileiras que lembre as lendas ou sugira a contação de uma história. Isso permite criar mentalmente uma narração;
- Pesquise música e crie trilhas sonoras para as encenações;
- Crie efeitos sonoros (água, vento, trovão, galope, fogo, etc.);
- Elabore maquetes dos cenários das histórias;
- Promova uma exposição aberta com o material elaborado

A estreia para o público

Depois da sensibilização, da construção do material, dos ensaios de improvisação, de marcação, técnicos, de ritmo e geral, é o momento da finalização e dos retoques na direção. É o acabamento do espetáculo. A melhor forma de fazer isso é trazendo o público e simulando a estreia. Se a maioria do grupo se sentir a vontade e seguro, já é indicado realizar uma experiência aberta, para convidados que o próprio elenco pode ajudar a escolher e escolher a data da estreia. É importante que todos tenham confiança nos espectadores selecionados para a apresentação fechada aos convidados, para que não tenham medo ou receio de compartilharem uma opinião sincera e direta sobre as impressões que tiveram sobre a apresentação. Aproveite para ouvir a opinião dos convidados junto com todos os participantes. Anote tudo. Reveja os pontos fracos. Faça uma reunião técnica com a equipe. Combine os retoques e quando estiver pronto. Ensaie mais. Esse é o último momento de preparação para depois receber os merecidos aplausos do público, mas não esqueça: um espetáculo leva tempo para amadurecer e está em constante aprimoramento.



Foto 36

• • •

Alexandre Fávero

Pesquisador, sombrista e encenador

Cia Teatro Lumbra e Clube da Sombra Criações e Produções Artísticas Ltda

QUARTA PARTE

Bibliografia para referências estéticas e filosóficas

- AMARAL, Ana Maria, O ator e seus duplos–Máscaras, Bonecos e Objetos. Ed. SENAC 2002
- AMARAL, Ana Maria, Teatro de Animação–Da teoria à prática. Ateliê Editorial 1997
- AMARAL, Ana Maria, Teatro de Formas Animadas– Máscaras, Bonecos e Objetos. 3A ed. Ed. USP 1996
- ANGLOLOTI, Carlos, Cómics, Títeres y Teatro de Sombras– Tres formas plásticas de contar historias. Ed. De la torre–Madrid 1990
- BALARDIM, Paulo, Relações de vida e morte no teatro de animação. Edição do Autor FUM-PROARTE 2004
- BAXANDALL, Michael, Sombras e luzes. Ed USP 1997
- BELTRAME, Valmor, Teatro de sombras–Textos organizados. UDESC– Centro de Artes– Florianópolis 2005
- BERTHOLD, Margot, História Mundial do Teatro. Ed. Perspectiva 2000
- BOAL, Augusto, Técnicas Latino-Americanas de teatro popular. 2A ed. Ed. Hucitec 1984
- CAMARGO, Roberto Gill, Função Estética da Luz. TC Comunicação SP 2000
- CASATI, Roberto, A descoberta da sombra–De Platão a Galileu, a história de um enigma que fascina a humanidade. Cia das Letras 2001
- DIVERSOS AUTORES, Revista Móin-Móin n° 01–SCAR e UDESC–Jaraguá do Sul/SC 2005
- DJAJASOEBRATA, Alit, Shadow Theater in Java–The puppets, performance and repertoire. Pepin Press 1999
- EISENSTEIN, Sergei, O sentido do filme. Jorge Zahar Editor 1990
- FARINA, Modesto, Psicodinâmica das cores em comunicação. Ed. Edgard Blücher Ltda–4ª ed. 1994
- FIELD, Syd, Manual do Roteiro. Ed. Objetiva 1995
- GIANNI, Ratto, Antitratado de cenografia–Variações sobre o mesmo tema. Ed. SENAC SP 1999
- GOLEMAN, Daniel, KAUFMAN, Paul, RAY, Michael, O Espírito Criativo. Ed. Cultrix 1992
- MALFILLE, Pierre, O assistente de direção cinematográfica. Editora Artenova SA 1970
- MANNONI, Laurent, A grande arte da luz e da sombra–Arqueologia do cinema. Ed. UNESP–SENAC SP 2003
- MONIER, Pierre, Cinetrucagens. Summus–São Paulo 1980
- MUNARI, Bruno, Das coisas nascem coisas. Ed. Martins Fontes 1998
- MUNARI, Bruno, Design e comunicação visual. Ed. Martins Fontes 1997
- PALLOTTINI, Renata, Introdução à Dramaturgia. Ed. Ática 1988
- PEDROSA, Israel, Da cor à cor inexistente. Léo Christiano Editorial Ltda–FENAME 1982
- REINIGER, Lotte, Filme/películas. Goethe Institut–München 1999
- REY, Marcos, O Roteirista Profissional–Televisão e cinema. Ed. Ática 1997

Endereços e palavras-chave para ampla pesquisa na internet

Endereços com risco de não estarem atualizados ou constar como inexistentes

[Wayang Link](#) Sítio sobre a tradição do teatro de sombras javanês. Possui conteúdo relativo aos mestres dalang e ao gênero wayang kulit. Com fotos e textos em inglês.

www.vagantei-erhardt.de Cia alemã de repertório de espetáculos. Tem fotos com detalhes

de mecanismos das figuras e silhuetas. Destaque para a silhueta feita para ser manipulada por dois atores e para os equipamentos de projeção. Todo em alemão.

www.theater-der-schatten.de Artista alemão que estuda efeitos de luz e sombra. Trabalha com figuras tridimensionais e perspectiva. Têm textos sobre filosofia da sombra, literatura e outros endereços sobre o assunto. Destaque para o desenho do projeto para construção de lanterna de sombras. Todo em alemão.

www.schattentheater.de Endereço do International Shadow Theater Center. Instituto alemão que desenvolve festivais, cursos e difusão de literatura sobre o teatro de sombras. Textos em alemão ou inglês.

www.teatrogiocovita.it Cia italiana da década de 70 fundada pelo desenhista e cineasta Lele Luzzati. Talvez seja a mais antiga em atividade e trabalha com subsídios do governo para manter sua estabilidade produtiva. Tem diversas montagens para todos os públicos em seu currículo.

www.theaterderdaemmerung.de Sítio de teatro de bonecos e figuras com imagens de diversas cenas de espetáculos com teatro de sombras. Todo em alemão.

www.labbe.de Sítio alemão para crianças, professores e pais curiosos. Tem diversas experiências e brincadeiras. Na página de busca, procure por schattentheater (teatro de sombras em alemão)

<http://www.controluca.org/> Cia italiana Controluca Teatro d'Ombre. Produz espetáculos mesclando a dança, as artes plásticas e a música. Já esteve no Brasil e participa de inúmeros festivais no mundo todo. Todo em italiano.

<http://www.unima.org/> Union Internationale de la Marionette. Maior organização de teatro de animação do mundo! Tem sua sede em Charleville-Mézières, na França.

<http://www.findsounds.com> Pra baixar efeitos sonoros gratuitos. É só digitar o assunto, em inglês, que ele busca!

www.geocities.com/chistelinhares/o_mito_da_caverna.htm

http://www.ceart.udesc.br/ppgt/publicacoes_moinmoin.html Revista de estudos sobre Teatro de Formas Animadas.

<http://www.clubedasombra.com.br/> Sítio da Cia Teatro Lumbra de Porto Alegre/RS

<http://www.ciaquasecinema.com/> Sítio da Cia Quase Cinema de Taubaté/SP

<http://www.karagozwwk.com.br/> Sítio da Cia Karagozwwk de Cutitiba/PR

<http://www.cialumiato.com/> Sítio da Cia Lumiato de Brasília/DF

<http://www.companhiadasombra.com.br/> Sítio da Companhia da Sombra de Rio Claro/SP

<http://cialuzeselendas.blogspot.com.br/> Sítio da Cia Luzes e Lendas de São Paulo/SP

<http://www.teatrodesombras.com.ar/> Sítio do sombrista argentino Gabriel Von Fernandez

Dúvidas, sugestões e dicas atualizadas sobre a Cartilha Brasileira de Teatro de Sombras no endereço: cialumiato@gmail.com

CRÉDITOS FOTOS

Thiago Bresani - Fotos: 2, 3, 5, 7, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 26, 28, 31, 33, 35

Diego Bresani - Fotos: 12, 16, 25, 27, 29, 30, 32, 34

Alexandre Fávero - Fotos: 1, 8, 23, 24

João Veloso - Fotos: 15, 21, 22, 36

Luiz Roberto - Foto: 9

Long Wei/Xunhu - Foto: 4

Lorena Coka - Foto: 11

www.lacittadelteatro.it/spettacoli/il-cielo-degli-orsi/ - Foto 6

www.youtube.com/channel/UCJrWSBNkCbVviUrZt68LToA - Foto 10