

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TEATRO
MESTRADO EM TEATRO**

CAROLINE MARIA HOLANDA CAVALCANTE

**A INTERPRETAÇÃO COM O OBJETO:
REFLEXÕES SOBRE O TRABALHO DO ATOR-ANIMADOR**

**FLORIANÓPOLIS
2008**

CAROLINE MARIA HOLANDA CAVALCANTE

**A INTERPRETAÇÃO COM O OBJETO:
REFLEXÕES SOBRE O TRABALHO DO ATOR-ANIMADOR**

**Dissertação apresentada como requisito à
obtenção do grau de Mestre em Teatro,
Curso de Mestrado em Teatro, Linha de
Pesquisa: Poéticas Teatrais.**

Orientador: Prof. Dr. Valmor Beltrame

**FLORIANÓPOLIS
2008**

CAROLINE MARIA HOLANDA CAVALCANTE

**A INTERPRETAÇÃO COM O OBJETO:
REFLEXÕES SOBRE O TRABALHO DO ATOR-ANIMADOR**

Esta dissertação foi julgada _____ para a obtenção do Título de Mestre em Teatro, na linha de pesquisa: Poéticas Teatrais, e aprovada em sua forma final pelo Curso de Mestrado em Teatro da Universidade do Estado de Santa Catarina, em 11 de dezembro de 2008.

Prof Milton de Andrade, Dr
Coordenador do Mestrado

Apresentada à Comissão Examinadora, integrada pelos professores:

Prof. Valmor Beltrame, Dr.
Orientadora

Prof. José Ronaldo Faleiro, Dr.
Membro

Prof. Felisberto Sabino da Costa, Dr.
Membro

**“Minha mãe me deu ao mundo
de maneira singular
me dizendo uma sentença:
pra eu sempre pedir licença,
mas nunca deixar entrar.”
Caetano Veloso**

**A minha mãe,
porque me deixou sonhar.
Sempre.**

**A Amelie...
minha mais nova e preciosa
companheira de estrada.**

AGRADECIMENTOS

A **Amelie**, que sempre me ensina ser gente.

Ao meu pai, **José Ronaldo**, por tudo que teve que aprender para me aceitar assim, como sou.

A **Marilena**... [sem palavras]

A **Regina**, sem a qual não teria sido possível esta dissertação. Por seu apoio material e espiritual.

Às figuras: **Karenine e Glauber**, meus irmãos e companheiros; **Eliacy e Thiago (da Rebeca)**. Os quatro acreditam com tal verdade no que sou e no que posso ser, que nos momentos de desânimo e descrença, eu acreditei também.

Ao **Juracy**, ao apoio dado em meio a nossa dura caminhada de aprendizado.

Ao **Daniel Silva**.

À **Frédéric Besnard**, diretor da Aliança Francesa de Florianópolis em 2007 e 2008 porque sem sua generosidade e sua credibilidade é provável que eu não continuasse a jornada que se consolida hoje nessa pesquisa. MUITO OBRIGADA MESMO!

Também agradeço à **Cátia Bernardo e Adriana Bohnenberger**, da Aliança Francesa de Florianópolis, por toda a delicadeza e ajuda que sempre me ofereceram.

Ao **Souza, Alex de Souza**. Agradeço profundamente a ele, que convive, entre os ganhos e as perdas do encontro artístico. Compartilhando e possibilitando algo que é imprescindível a mim: fazer arte.

Às pessoas da **Cia. Cênica Espiral**, pelos risos e momentos de trabalho juntos.

A **Kátia Arruda**, amiga que aqui ganhei e sem a qual o fundo do poço parecia sempre mais perto. Olhar sensível para o mundo.

Às **professoras do Colégio de Aplicação**, do ensino fundamental I, do **grupo C** porque foram sempre alimentadoras da minha necessidade de arte. A você, **Carla Loureiro**, que foi muito mais que uma colega de trabalho, foi mãe-companheira, foi médica-pediatra, conselheira em assuntos conjugais e sempre me aceitou assim, como sou agora. A **Inês**, lutadora delicada que me serve de exemplo. A **Silvinha**, porque sempre ri de mim. A **Adri, Josi e Gabi**. A **Berna**, sempre acolhedora.

A **Conceição Rosière**, que pacientemente me atendeu com material bibliográfico e toda a disponibilidade de sua subjetividade alegre e competente.

Ao **Sérgio Mercúrio**, que cedeu um pouquinho do que aprendeu em sua caminhada com o teatro de bonecos em forma de texto.

À **Professora Susana Jimenez**, que me ensinou também a pesquisar, mas me ensinou sobre a vida por meio da visão marxista, entre a dor de enxergar a realidade e a força e a certeza da possibilidade de mudança.

Ao **Professor Valmor Beltrame**, porque foi o desejo de estudar sob sua orientação que me trouxe até Florianópolis. Mas antes, foi a sua paixão por essa arte que o encaminhou para essa condição de profundo conhecedor do teatro de animação. Obrigada por ter-se deixado levar por essa paixão com tanta competência. E, sobretudo, por ter compartilhado um pouco desse saber comigo.

A **Cristina e Mila** pela paciência com que sempre me ajudaram enquanto exerciam seu trabalho na secretaria do mestrado.

RESUMO

Este estudo se apóia na compreensão de que o teatro de animação sofreu intensas transformações no século XX. Nesse contexto, a técnica vem ocupando um importante espaço na prática do ator-animador, consolidando um conjunto de reflexões e saberes pertinentes ao trabalho desse intérprete. A pesquisa tem como foco o estudo dos princípios específicos à interpretação mediada pelo objeto, consistindo em organizá-los, tomando como referência as reflexões de autores especialistas nessa arte. Esse percurso investigativo foi enriquecido pelo diálogo com alguns espetáculos. Após as leituras e reflexões realizadas o material foi organizado em três eixos: o primeiro trata de questões pertinentes à relação entre o ator-animador e o objeto; o segundo eixo levanta reflexões sobre a neutralidade e o terceiro eixo trata de questões referentes ao movimento na animação do objeto.

Palavras-chave: teatro de animação, ator-animador, princípios técnicos, pedagogia do teatro, formação profissional.

ABSTRACT

This study is based on the understanding that the puppet theater has undergone intense changes during the twentieth century. In this context, the technique is occupying an important space in the puppeteer practice. It results in a number of reflections and knowledge relevant to the work of the interpreter. The focus of this research is study principles specifics to interpretation by means of object. It consisted to organize these principles by reference to the ideas of authors specialist in this art. This route has been illustrated by spectacles. After readings and reflections, it was organized in three points: the first deals with relevant issues to the relationship between the puppeteer and the object, the second point raises thoughts about the neutrality and the third deals with matters relating to the movement in the animation of the object.

Keywords: puppet theater, puppeteer, technical principles, theater pedagogy, professional training.

ÍNDICE DE IMAGENS

Imagem 1 – Cena em que Eliza chora e abre a torneira-cabeça.....	47
Imagem 2 – Espetáculo <i>L’Avar</i> – Grupo Tábola Rassa.....	49
Imagem 3 – Espetáculo <i>Relações Naturais</i> – Grupo Giramundo.....	50
Imagem 4 – Capitão de Mestre Pedro Rosa e Soldado de Mestre Luiz da Serra.....	52
Imagem 5 - Desdobramento Objetivado segundo Rafael Curci.....	60
Imagem 6 – Espetáculo <i>O Velho da Horta</i>	73
Imagem 7 – Espetáculo <i>L’Avar</i> : a personagem caolha.....	75
Imagem 8 - Espetáculo <i>Peer Gynt</i> . Neutralidade e co-presença.....	76
Imagem 09 e 10 - Espetáculo <i>Peer Gynt</i> . Neutralidade e co-presença.....	77
Imagem 11 e 12 - Espetáculo <i>Peer Gynt</i> . Neutralidade e co-presença.....	77
Imagem 13 - Espetáculo <i>Peer Gynt</i> . Neutralidade e co-presença.....	78
Imagem 14 - Espetáculo <i>Peer Gynt</i> . Neutralidade e co-presença.....	78
Imagem 15, 16 e 17 - <i>O Incrível Ladrão de Calcinhas</i> Cena na qual o ator-animador assume o papel de animador.....	81
Imagem 18 – Espetáculo <i>El Titiritero de Banfield</i> : Bobi encontra sua mãe.....	83
Imagem 19 - Ches Panses Vertes.....	85
Imagem 20 - Espetáculo <i>O Princípio do Espanto</i> do Grupo Morpheus 12.....	96
Imagem 21 - Três situações para animação de um objeto e sua relação com olhar direcionado para o público.....	97
Imagem 22 – O direcionamento do olhar e a construção.....	98
Imagem 23 - Olhos inclinados para dentro. Boneco de Serguei Obrazstsov.....	99
Imagem 24 – Espetáculo de Sérgio Mercúrio, <i>El Titiritero de Banfield</i>	105
Imagem 25 – Roteiro visual de Amorós e Paricio - Espetáculo <i>Retablo de Natividad</i>	119
Imagem 26 – <i>Storyboard</i> de Jean Pierre Lescot.....	125

..

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
 CAPÍTULO I: ALGUMAS QUESTÕES CIRCUNSCRITAS AO TRABALHO ATOR-ANIMADOR.....	18
1.1. Inquietações e mudanças.	18
1.2. Transformações no teatro de animação: traços da heterogeneidade e contemporaneidade na linguagem.....	30
1.3. Traços do ator-animador.....	34
1.4. Percurso de transformações, modelagem de saberes.....	37
1.5. Técnica e poesia: pequena, mas importante consideração em uma pesquisa sobre saberes artísticos.....	41
 CAPÍTULO II: O ATOR E O OBJETO: A ESCUTA, O DESDOBRAMENTO OBJETIVADO, DISSOCIAÇÃO E SÍNTESE.....	43
2.1. A escuta do objeto.....	44
2.1.1. A escuta no sentido da atenção no trabalho.....	44
2.1.2. A escuta na composição dramatúrgica.....	46
2.1.3. A escuta na movimentação do objeto.....	52
2.2. Desdobramento objetivado.....	56
2.3. Dissociação.....	62
2.4. Economia dos meios, síntese e precisão.....	64
 CAPÍTULO III: A NEUTRALIDADE	67
3.1. A neutralidade e o ator-animador à vista.....	71
 CAPÍTULO IV: O MOVIMENTO E A PARTITURA CÊNICA.....	87
4.1. Delineando termos.....	91
4.2. Movimento e palavra.....	92
4.3. Movimento e subtexto.....	94
4.4. Movimento e a escuta do objeto.....	95
4.5. O olhar.....	95
4.5.a. O olhar e a relação frontal.....	101

4.5.b. O olhar e a triangulação.....	102
4.5.c. O olhar como indicador da ação.....	103
4.6. Foco.....	104
4.7. Respiração.....	108
4.8. O andar.....	109
4.9. Entrada ou apresentação	112
4.10. Tonicidade, nível, eixo e ponto fixo.....	114
4.11. Partitura de movimentos.....	117
4.11.1. Três esferas da partitura.....	118
4.11.2. Notação e teatro.....	122
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	127
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	130

INTRODUÇÃO

O interesse por realizar esta pesquisa nasce do desejo particular da autora de buscar conhecimentos para sua formação como professora e artista de teatro de animação. Movida por esse desejo pessoal, esta pesquisa tem como objetivo geral investigar a prática do ator-animador. Assim, uma questão fundamental norteou as etapas deste estudo: como artistas que atuam neste campo dialogam com um objeto de modo a nele imprimir a idéia de vida, ânima, fazendo parecer que esses objetos agem com autonomia?

Até o início do século XX o teatro de animação se apresentava como linguagem homogênea e as fronteiras com as demais artes eram visitadas timidamente. O bonequeiro realizava seu trabalho de maneira mais intuitiva e/ou num aprendizado por tradição. Sua formação profissional consistia num longo processo de trabalho no qual o artista ia acumulando um conjunto de saberes, princípios técnicos, com os quais desenvolvia sua atuação. Com o passar do tempo as fronteiras do teatro de animação se tornam mais porosas, dialogando com outras artes. Esse intercâmbio é provocador de experimentações e investigações artísticas em múltiplas direções, como a relação entre teatro de animação e música, teatro de animação e artes plásticas, teatro de animação e cinema, e principalmente com outras manifestações cênicas. Nesse contexto, a arte do teatro de animação se torna mais complexa e passa a exigir de seus praticantes um maior grau de apropriação dos conhecimentos pertinentes à atuação nessa linguagem.

A pesquisa se propõe a dialogar com a prática do ator-animador, organizando e estudando um conjunto de princípios técnicos nela presente. A expectativa é de poder somar-se às demais pesquisas desenvolvidas e contribuir com o aprofundamento e ampliação das reflexões existentes sobre essa linguagem teatral, no intuito de que os aspectos aqui tratados interajam com o campo da formação de artistas iniciantes nessa linguagem.

Entende-se que os termos *teatro de animação* e *ator-animador* abrigam uma amplitude de práticas e visões artísticas. Assim, alguns recortes foram realizados e tomados como parâmetro. Primeiramente, sobre o tipo de matéria a ser animada. O campo do teatro de animação é muito rico em possibilidades expressivas, podendo ser agrupadas em áreas como teatro de sombras, teatro de máscaras, teatro de bonecos, teatro de objetos. Todavia, este modelo de agrupamento é ainda

insuficiente para abranger todas as expressões artísticas dessa linguagem, excluindo os trabalhos que animam materiais (água, terra, dentre outros), som, luz, pintura e tudo o que possa alcançar a criação e imaginação artística. Dada a impossibilidade de abraçar esse vasto terreno de formas animáveis, os campos de expressão escolhidos foram: animação de objetos e bonecos, tomados aqui sob o termo e o entendimento de *objeto*, já que o boneco é um objeto construído para a cena. Contudo, ainda que as reflexões se apliquem tanto ao boneco quanto aos demais objetos, os espetáculos com os quais se dialogou são quase todos de bonecos do tipo antropomorfo, excetuando apenas o espetáculo *L'Avar*, da Cia. Tábola Rasa. Esse espetáculo leva à cena objetos utilitários aos quais são acrescentados detalhes que colaboram para a conformação da personagem - figurinos e partes do corpo do ator-animador.

Em seguida foi traçado um recorte sobre o tipo de interpretação na qual o ator-animador imprime no objeto animado uma personagem de comportamento humano, podendo ser uma personagem mais ou menos esquemática.

Ainda outro recorte foi trabalhado: este se relaciona com a concepção de que o bonequeiro é intérprete, ator. Esta pesquisa parte da compreensão de que o teatro de animação está categorizado como uma linguagem teatral e, portanto, é regido pelos princípios pertinentes à arte do teatro. Assim sendo, o ator-animador, na realização de sua tarefa, utiliza os conhecimentos concernentes ao trabalho do ator, pois entende-se nesta pesquisa que a atividade fundante da animação de um objeto é a interpretação. Entretanto, o teatro de animação traz em si peculiaridades. Neste estudo, as investigações foram desenvolvidas com o foco voltado para as particularidades do trabalho do ator no teatro de animação.

A opção por recortar o estudo das particularidades da interpretação do ator-animador, na animação de um objeto e para a construção de uma personagem de comportamento humano parece relevante na medida em que coincide com o panorama preponderante do teatro de animação nacional. Tal afirmativa pode ser constatada nos programas dos festivais nacionais e internacionais ocorridos no Brasil, que selecionam espetáculos brasileiros ou internacionais com esse caráter de interpretação. Assim, estudar a animação sob esse recorte não está no sentido de reforçar a manutenção do atual panorama, mas no de colaborar para compreender a atividade artística que se realiza neste momento. Outro aspecto que motivou a

escolha desse recorte foi a crença de que essa proposta de interpretação pode sedimentar a base do aprendizado de artistas nessa arte.

Para o desenvolvimento da dissertação utilizou-se uma metodologia que a identifica como uma pesquisa qualitativa e caracteriza-a preponderantemente como pesquisa bibliográfica. A bibliografia consultada foi desenvolvida, sobretudo, por artistas que refletem acerca de um conjunto de saberes acumulados em seu próprio percurso artístico. As referências bibliográficas dialogam também, nessa abordagem metodológica, com dados recolhidos na observação de espetáculos de 05 grupos de teatro de animação que se apresentaram no Festival Internacional de Teatro de Animação - FITA nos anos de 2007 e 2008. Os espetáculos são: *El titiritero de Banfield*, de Sérgio Mercúrio (Argentina); *El avaro de Molière*, da Cia. Tabola Rassa (Espanha/França); *O Incrível Ladrão de Calcinhas*, TRIP Teatro de Animação (Brasil/SC); *O Princípio do Espanto*, do Grupo Morpheus Teatro (Brasil/SP) e *Juan Romeu y Julieta María*, El Chonchón Teatro de Muñecos (Argentina/Chile). Também foram incluídos os trabalhos *O Velho da Horta* e *Peer Gynt*, da Cia. Peqod (Brasil/RJ) que estão em vídeo e foram gentilmente cedidos pela companhia para realização de pesquisas. O constante diálogo entre as reflexões presentes em textos sobre a prática do ator-animador e a observação dos espetáculos contribuiu para a realização de um movimento importante na pesquisa, qual seja o de ir e vir entre teoria e prática.

No corpo do texto da pesquisa foram inseridas algumas imagens de espetáculos, visando facilitar a compreensão do leitor, agregando informações visuais. Em notas de rodapé as citações foram apresentadas em seus idiomas originais. Vale sublinhar também que as traduções foram realizadas somente para fins de estudo.

O trabalho foi dividido em quatro capítulos. O primeiro é oriundo da opção por delinear o panorama no qual se insere a pesquisa, dada as profundas transformações pelas quais passou o teatro de animação no século XX. Para tanto, as reflexões apóiam-se nos estudos de Henryk Jurkowski, que explicitam as metamorfoses ocorridas no teatro de animação europeu e apresenta os conceitos de homogeneidade e heterogeneidade. O teatro de animação homogêneo é definido como “um teatro de bonecos não contaminado por outros meios de expressão.” (2000, p.64). E o “Teatro de bonecos heterogêneo é aquele no qual o boneco deixa de ser o elemento dominante. Ele não é mais do que um componente entre outros,

como o ator animador à vista, o ator mascarado, os objetos e os acessórios de todos os gêneros.”(2000, p.08).

Subsidiado por estes conceitos, o capítulo tem como foco algumas questões vinculadas à interpretação, identificando um período onde tais transformações desembocam em rupturas no teatro de animação, ocorridas preponderantemente na Europa nas décadas de 1950-60 e no Brasil na década de 1970. No percurso desses anos essa arte assume múltiplas configurações, distancia-se do caráter de atividade diletante e se complexifica. Ela se transforma, modifica os códigos que a tornaram conhecida do grande público, e assume também características de uma arte híbrida. O fator mais evidente desse processo de transformação é a presença do ator-animador, antes velado, que rompe as tapadeiras e divide a cena com os objetos que anima. Essa mudança provoca também mudanças na prática desse intérprete.

Nos capítulos II, III e IV o empenho direcionou-se em identificar e refletir sobre alguns parâmetros de trabalho que têm se evidenciado nos textos de artistas e pesquisadores dessa linguagem. Esses autores apresentam como característica comum uma preocupação com a formação do ator que se expressa por meio dessa linguagem. São eles: Ana Maria Amaral (1997, 2002), Anne Cara (2006), Paulo Balardim (2004), Carlos Converso (2000), Felisberto Costa (2001), Hubert Japelle (1980), Joan Baixas (1994), Michael Meschke (1988), Pilar Amorós e Paco Parício (2005), Rafael Curci (2007), Tito Lorefice (2006) e Valmor Beltrame (2008).

Após leituras e estudos uma tabela foi organizada com os princípios apontados por estes autores, a partir da qual foram agrupados eixos que tomaram o corpo dos capítulos apresentados na dissertação, quais sejam: *O ator e o objeto: a escuta, o desdobramento objetivado, dissociação e síntese; a neutralidade e o movimento.*

O ator e o objeto: a escuta, o desdobramento objetivado, a dissociação e a síntese é um capítulo que orienta a reflexão para aspectos da relação entre o ator-animador e o objeto. O ator estabelece uma relação na qual ele direciona seu potencial interpretativo para o objeto, sendo sua atuação a resultante desse diálogo entre corpo e objeto. No teatro de animação o ator pode trabalhar com aquilo que SORINHO (2004) apresenta como um estado de consciência alterado, que no contexto da presente pesquisa é entendido como um estado em que é possível a percepção dilatada e o diálogo extracotidiano com os objetos, apreendendo as

qualidades deste e interferindo nelas no processo de composição da animação. Nesse capítulo, portanto, vêm-se elencados alguns conceitos pertinentes à interpretação do ator-animador, que estabelece uma relação outra com o objeto, sob um estado de consciência dilatado, em um diálogo sensorial, no desenvolvimento de sua atividade teatral.

O segundo capítulo trata da *Neutralidade*, abordada como um estado psicofísico que pode assumir distintas qualidades conforme a presença cênica do ator-animador com relação ao objeto. Assim, a neutralidade configura-se como um princípio técnico que pode estar presente na interpretação do ator-animador esteja ele oculto ou à vista, pois ela é entendida como uma disponibilidade para o diálogo com o objeto, de modo a valorizar a presença cênica do objeto à medida adequada de sua própria presença cênica. Para tanto o ator-animador no estado de neutralidade busca limpeza, economia e precisão em sua interpretação, eliminando os excessos.

No capítulo terceiro o movimento é o tema central e é visto como a matéria fundamental com a qual se modela a animação. O ator-animador tem sua principal via de relacionamento com o objeto pelo movimento. Para Marco Souza, o movimento é um dos componentes que define o conceito de animação de um objeto:

[...] a ação do manipulador (o movimento) e a presença cênica do objeto (imobilidade) são a combinação indispensável para que aconteça um espetáculo que possa ser realmente classificado como um modelo de animação teatral. Por isso, qualquer tipo de teatro de animação depende, de maneira imprescindível, de uma interação harmoniosa entre objeto, movimento e manipulador que, por um esforço reunido, estabelecem uma espécie de unidade conjunta (que só funciona no momento exato da encenação em que acontece o desempenho dessa conjunção) capaz de demarcar o princípio organizador que impulsiona toda forma de performance animada. (2005, p. 24)

Desse modo, a investigação é orientada para aspectos do movimento encontrados nas referências bibliográficas da pesquisa que podem contribuir com a interpretação do ator-animador.

As observações de espetáculos, as leituras e as reflexões tecidas no processo de realização da pesquisa evidenciam que cada ator-animador identifica um conjunto de princípios que orientam sua prática. Alguns desses saberes coincidem e parecem constituir um conjunto de princípios técnicos específicos da prática do ator-animador. Esta pesquisa aponta para o entendimento de que esses

princípios podem contribuir com a formação inicial de artistas, subsidiando o desenvolvimento de criação de percursos poéticos individuais.

CAPÍTULO I:

ALGUMAS QUESTÕES CIRCUNSCRITAS AO TRABALHO ATOR-ANIMADOR.

1.1. Inquietações e mudanças:

As rupturas ocorridas nos campos artísticos no início do século XX reverberaram no teatro de animação. As reflexões apresentadas por Henry Jurkowski apontam as influências da vanguarda modernista, na Europa desse período, como um contexto que direciona o olhar de diversos artistas e escritores para essa linguagem artística:

No final do século XX, o boneco entra em moda pelo teatro de Maurice Maeterlinck, os delírios burlescos de Alfred Jarry e as experiências teatrais de Paul Fort e Lugné-Poe. A “super-marionete” de Craig, as diversas experiências dos futuristas, dadaístas ou surrealistas elevam sua imagem ao patamar de gênero artístico. (JURKOWSKI, 2000, p. 11).

Vale sublinhar que as idéias e as práticas teatrais que trazem o boneco como modelo fonte de reflexão, tem como um de seus antecessores Heinrich von Kleist, romântico alemão, em seu ensaio escrito em 1810, intitulado *Sobre o Teatro de Marionetes*. Somente quase um século depois este ensaio atrai o interesse de artistas, num momento em que coincide com o pensamento da época.

O modernismo, numa reação ao realismo e às idéias do naturalismo, procura ultrapassar os limites da idealização do real e busca apresentar o que está para além das aparências, levando à cena questões humanas pautadas num discurso mais lacônico e poético. O boneco serve como uma referência para o comportamento do ator em cena, numa procura por afastar-se da interpretação predominante no começo daquele século. Ele parecia responder à crise da representação teatral e pictórica, pois

Enquanto objeto e como forma plástica, a marionete permite uma grande liberdade de invenção e experimentação de materiais; forma teatral essencialmente visual, acompanhou a afirmação do espaço cênico concebido como espaço plástico; personagem abstrata, facilitou o abandono da verossimilhança narrativa e da coerência psicológica, fundamentos do teatro tradicional; ator lacônico, a marionete acompanhou as mudanças ocorridas na escrita teatral e no uso da voz, usada como instrumento sonoro, separada da personagem ou do corpo que a pronuncia. (ERULLI, 2008, p. 13).

A vanguarda modernista operou inegável influência para o fortalecimento do teatro de animação dada a visibilidade e a importância concedida a esta linguagem,

desencadeando um processo que começa a elevá-la ao patamar de arte como os demais gêneros artísticos. Entretanto, as verdadeiras transformações na linguagem do teatro de animação são identificadas, nas reflexões de Jurkowski, não como produto desse momento das interferências da vanguarda modernista, mas ocorridas nas décadas de 1950 e 1960, no período do pós-guerra.¹ As inquietações da vanguarda valorizam a arte do teatro de animação, mas não provocam rupturas com a prática artística da época. Nas palavras de Henrik Jurkowski:

[...] é verdade que a arte moderna foi a principal impulsionadora do teatro de bonecos contemporâneo. Mas afirmar que esta evolução se produziu bruscamente exige um certo cuidado. [...] As tendências poéticas e anti-realistas só se manifestaram com força após a Segunda Guerra Mundial. Essa época traz, inegavelmente, a marca da metamorfose e da história do teatro de bonecos no século XX. Ele se torna uma arte por inteiro. (2000, p. 6-7).

O autor observa que essa transformação foi muito mais que um desejo artístico, pois relacionava-se com um momento de reconstrução após a devastação provocada pela II Guerra Mundial, no qual o mundo presenciava cidades demolidas, famílias inteiras destruídas, miséria, mutilação. Os movimentos artísticos integraram em suas expressões a “desumanização” do ser humano, em seus mais variados aspectos, com a presença das próteses e as máquinas substituindo partes ou um ser humano inteiro. Em meio a este clima de grandes metamorfoses sociais, os movimentos artísticos assimilam essas novas dinâmicas em suas poéticas e estéticas.

Ao analisar as transformações ocorridas no teatro de animação, Jurkowski apresenta importantes conceitos que colaboram para refletir sobre as transformações no trabalho do ator no teatro de animação. Dentre eles encontramos os conceitos de homogeneidade e heterogeneidade. Consideramos importante retomar a definição apresentada por esse autor, na qual o teatro de animação homogêneo é definido como “um teatro de bonecos não contaminado por outros meios de expressão.” (JURKOWSKI, 2000, p. 64). O autor aponta, ademais, que esse teatro de animação homogêneo, do qual o teatro de animação tradicional é parte, também sofreu nesse período grandes transformações com o

¹ Embora possam ser identificados alguns artistas que parecem prever, com sua prática, o futuro do teatro de animação, como por exemplo Geza Blattner, diretor francês do Teatro Arc-en-Ciel, em Paris, em 1929 ou Vladimir Sokolov, ator e diretor russo, com seu Teatro de Dinâmica Musical, na década de 20.

desenvolvimento das artes, a estilização plástica e gestual, provocando renovação na linguagem.

Já nesse momento de mudanças no teatro de animação homogêneo, o trabalho do ator-animador começa a se modificar. Ele inicia a transgressão do uso do boneco e introduz objetos que assumem a função de personagem², como o faz Yves Joly, que utiliza em cena, em 1949, na França, mãos, objetos e figuras planas de papelão na representação de historietas curtas, de um modo metafórico, nos espetáculos *Ombrelles et parapluies*. (Sombrinhas e guarda-chuvas) e *Les Mains Seules* (As Mãos sós). A introdução de objetos propõe ao animador uma nova relação com a construção da personagem. Essa relação demanda que ele busque as características da personagem não mais nos limites das referências humanas ou animais, exigindo uma escuta mais aguçada das possibilidades físicas do objeto e a criação de personagens mais pautadas na metáfora.

Outro aspecto que se evidencia com a utilização de objetos (que não os bonecos) ou materiais é a opalização, conceito que Jurkowski também desenvolve. O autor (1990) afirma que no boneco a opalização é apenas uma possibilidade, enquanto com os demais objetos ela consiste num pré-requisito. Por isso as inquietações que levaram o teatro de bonecos ao teatro de objetos representaram além de um rompimento plástico, a construção de um caminho amplamente metafórico no qual a opalização é um elemento importante. Em seu livro *Metamorfoses* o autor cita o trabalho de Yves Joly enfatizando esse aspecto. Ele apresenta como exemplo um número do espetáculo de Joly intitulado *Tragédia de Papel* no qual figuras planas recortadas em papel representam cada qual uma personagem das histórias clássicas do cabaré. A certa altura da apresentação uma personagem é cortada em pedaços com tesouras e queimada, provocando a comparação do destino do papel com o do homem. Tecendo reflexões acerca desse trabalho de Joly, Jurkowski esclarece o conceito de opalização:

² Dados os limites de nossa discussão não adentraremos a questão do conceito de personagem e não-personagem. Entendemos que muitas vezes o objeto assume funções daquilo que SOBRINHO (2004) caracteriza no teatro de imagens como *figuras*, que se afastam das personagens criadas com base na individualização, na psicologia, nos aspectos sociais e em suas origens históricas. Esse conceito por ele apresentado não abrange a noção de *tipos* como os presentes na comédia. Entretanto, em nosso trabalho, para afinação de uma palavra que sirva como instrumento de comunicação, utilizaremos o termo personagem com a possibilidade de abrigar desde sujeitos cênicos extremamente esquemáticos até as personagens mais psicologizadas e historicizadas nessa linguagem.

Trata-se de uma metáfora, de um oxímoro [referindo-se à cena citada], de um efeito de opalização devido à presença alternativa de um personagem fictício sobre dois planos existenciais (aqui, o universo do homem, a historieta, e o universo da matéria, as operações sobre a cartolina). O artista rejeita a mimese e introduz seu universo (as figuras de papel confrontadas às destruidoras ferramentas de verdade), mas também sua poética com um efeito de opalização (alternância entre o caráter e a materialidade da figura). (2000, p. 35).

A opalização consiste na utilização do objeto como personagem, bem como assumi-lo como objeto em si, provocando uma quebra na ilusão de vida autônoma do objeto, evidenciando o trabalho do animador como responsável desse processo.

Tal efeito começa a mostrar-se na interpretação do ator-animador, que o utiliza não apenas em objetos cotidianos, partes do corpo ou materiais, mas também nos bonecos antropomorfos, como podemos observar no trabalho de Albrecht Roser. O artista desmistifica o boneco enquanto sujeito, apresentando sua natureza artificial, por meio da opalização e quase que imediatamente remistifica a vida autônoma do boneco. A opalização apresenta o boneco em suas duas dimensões: objeto e personagem. É o depoimento de Serguei Obraztsov sobre o Festival de Bucarest³, que narra a opalização presente na relação entre Albrecht Roser e o boneco, o *clown* Gustaf:

Certo, via-se Roser puxar o fio para que Gustaf levantasse a mão e tocasse seu joelho, mas isso não impedia de parecer autônomo o gesto de Gustaf. Ele levantava os olhos para Roser tentando atrair sua atenção e indicando-lhe com a outra mão uma pequena cadeira que era preciso aproximar do piano. Ina, a assistente de Roser, a aproxima. Gustaf senta-se e vai se pôr a tocar quando um de seus fios se prende na guarda da cadeira, impedindo-o de levantar o braço. Tal incidente às vezes gera catástrofes e todos os marionetistas o temem. Dessa vez, o perigo é conjurado por Ina que solta o fio. Gustaf se volta e lhe agradece por um movimento de cabeça. Os espectadores reagiram com risos e aplausos. Gustaf era ao mesmo tempo uma marionete - cujo fio se tinha enganchado - e uma criatura viva -, ele agradecia a Ina por tê-lo soltado. (OBRAZTSOV *apud* JURKOWSKI, 2000, p. 31).

A remistificação da vida do boneco ocorre, sugerindo uma vida própria do boneco quando ele toma também consciência de sua condição de boneco e solicita ajuda para desenganchar seu fio ou realizar outra atividade dificultada por essa condição.

³ Apontado por Jurkowski (2000) como o “primeiro grande festival de marionetes” que aconteceu nesta atmosfera de grande efervescência (artística, ideológica, política – um momento de pós-guerra), o Festival de Bucareste, ocorrido em 1958. Nesse festival Albrecht Roser foi destaque com o *clown* Gustaf, no espetáculo *Gustaf und sein Ensemble*.

Também encontramos a opalização em animação de bonecos no trabalho de Philippe Genty, com seu Pierrot que, ao perceber os fios que o sustentam, inconformado com sua condição de marionete, arranca-os, um a um até a sua morte (1977).⁴

O efeito da opalização é encontrado tanto no teatro de animação homogêneo como no heterogêneo.

O aparecimento de um teatro heterogêneo, a partir dos anos de 1950, é dado marcadamente pelo compartilhamento do espaço cênico com o ator que interpreta sem a mediação do objeto ou o ator-animador não ocultando sua condição de intérprete do objeto. “Teatro de bonecos heterogêneo é aquele no qual o boneco deixa de ser o elemento dominante. Ele não é mais do que um componente entre outros, como o ator animador à vista, o ator mascarado, os objetos e os acessórios de todos os gêneros” (JURKOWSKI, 2000, p. 08). O autor sublinha ainda que o fortalecimento do teatro de animação heterogêneo não implica nem uma evolução, no sentido de mudança de nível qualitativo, nem o desaparecimento do teatro de animação homogêneo. Pelo contrário, o teatro de animação homogêneo tem seu espaço junto ao público e se reinventa em meio a esse processo de mudanças.

No Brasil essa ruptura verifica-se mais evidenciada a partir dos anos de 1970. Os autores Amaral e Beltrame (2007) apontam como amostra as experiências do radialista Geraldo Casé, que praticava teatro amador numa esfera mais fechada: “Seu teatro acontecia entre amigos, numa coincidência feliz de talentos, entre eles, sua mulher Heleida, Tom Jobim, Vinicius de Moraes e Guilherme de Figueiredo.” (AMARAL e BELTRAME, 2007, p.13). Ele apresentava em 1973 um espetáculo no qual usava as mãos nuas manipulando objetos. Entretanto, o espetáculo dirigido por Ilo Krugli, *História de Lenços e Ventos*, com estréia datada de 1974, é considerado entre os pesquisadores e estudiosos da área como um dos espetáculos que marcam a passagem à heterogeneidade. Nesse espetáculo os atores-animadores se apresentavam à vista, interpretando junto com os bonecos. O pesquisador Humberto Braga descreve: “Para um segmento do teatro de bonecos, houve certa resistência em considerá-lo como um espetáculo de bonecos uma vez que os atores interagiam com eles numa nova concepção de cena. Pouco a pouco o estilo se alastra e a discussão vai perdendo o sentido”

⁴ É possível assistir essa cena pela internet no endereço: <http://www.youtube.com/watch?v=SphHaiW7fzg>

(2007, p. 253). Essa década foi de grande efervescência para o teatro de animação brasileiro, que se expressa na ruptura do teatro de animação homogêneo para o heterogêneo, e ainda, nas mudanças ocorridas no teatro de animação homogêneo.

As transformações representam não apenas uma ruptura com o princípio que regia até então a linguagem e orientava para o velamento das fontes motrizes e vocais do objeto. É uma modificação que exige do ator-animador outra qualidade de presença cênica que se altera segundo a relação estabelecida entre ator-animador e objeto animado, tendo, por exemplo, que investigar e ajustar as nuances de neutralidade e o delineamento da partitura de gestos e ações ao modo escolhido para estar em cena:

A partir de então o ator passa a ocupar um lugar na cena do teatro de bonecos. Com funções diferentes e segundo os personagens, ele pode ser de um lado o elemento lógico e natural do teatro de bonecos [...] e de outro, um elemento visível da convenção teatral enquanto animador de bonecos, ponto de partida da animação à vista, e manter relações metafóricas com eles, ou transformar em matéria para “fabricar” um personagem (JURKOWSKI, 2000, p. 79).

Assim, o ator-animador começa a estabelecer outras diferentes formas e relações para estar em cena junto ao objeto animado. Sem intenção de conseguir abrangê-las em sua totalidade, apresentamos nesta pesquisa algumas dessas variações encontradas nos escritos de alguns estudiosos, como Meschke e Curci, e que também verificamos no diálogo com os espetáculos estudados. Trata-se da animação oculta e à vista, esta última tomando quatro variações, a saber: o ator-animador como não-presença, o ator-animador como co-presença, o ator-animador como animador e o ator-animador como contraparte.⁵

a. O animador oculto:

Jurkowski (1990), percorrendo a teia histórica do teatro de animação europeu, conclui que houve largo período em que o animador estava oculto aos olhos do

⁵ Os termos aqui utilizados são aqueles que encontramos nos discursos de artistas e pesquisadores. Por vezes fizemos algumas pequenas modificações, como por exemplo, a substituição do termo “manipulação” por “animação”. Desse modo entendemos que se tomarmos em sentido literal, nenhuma animação é oculta, pois apresenta-se no objeto, logo seria um termo inadequado. Todavia, optamos por trabalhar com os termos em uso entre os sujeitos dessa arte. Nesta perspectiva, animação oculta e à vista referem-se, portanto à visibilidade ou não do ator na realização da animação do objeto. O mesmo acontece com os termos referentes às variações da animação à vista. Não existe uma não-presença do ator, mas podemos pensar o termo presença referindo-se à presença da personagem. Assim, “o ator como não-presença”, por exemplo, refere-se a não presença de uma personagem sendo apresentada no corpo do ator.

público. Na Idade Média, os bonecos eram usados por atores itinerantes, e tinham, sobretudo, uma função ilustrativa da narração proferida pelos artistas. Sendo os bonecos uma maneira de atrair o público, interessava aos artistas o velamento das fontes motoras desses objetos que, por vezes, não passavam de figuras móveis, retiradas dos quadros sagrados da igreja. Segundo o autor, esse tipo de manifestação com bonecos são os mais descritos nos documentos acessados, todavia, havia uma grande variedade de manifestação com bonecos. Em meio a essa variedade, Jurkowski cita outro modo de utilização dos bonecos que também intencionavam provocar no público a idéia de que o boneco possuía vida própria:

Era um autêntico teatro barroco em miniatura, com o cenário de caixa, cortinas, bastidores, com possibilidade de perspectiva e todos os recursos necessários. [...] Diferenciando-se do teatro vivo, o cenário de bonecos está mobiliado com uma rede de arame fino estendida através da abertura do prosaênio [...] A função desta rede era esconder o arame e os fios dos bonecos, para criar a ilusão de que os bonecos eram atores vivos em miniatura.⁶ (JURKOWSKI, 1990, p. 66-67, tradução nossa).

Essa afirmação de Jurkowski reforça a idéia de que esse teatro que utiliza o boneco como imitação e substituição humana esforçava-se por isso em velar as técnicas de animação. Meschke (1988) e Curci (2007) apontam esse processo de busca de reprodução das distintas formas e estilos teatrais do “teatro vivo” no teatro de bonecos tradicional europeu - exibindo por vezes uma miniaturização de espetáculos de atores - como um dos motivos pelo qual durante muito tempo era comum o animador manter-se longe do alcance visual do público.

No intuito de ocultar o animador, utilizam-se variados artifícios segundo a técnica de animação empregada. Podemos observar o animador velado em espetáculos de bonecos de luva que utilizam a empanada. No passado (e encontramos nos dias atuais) essas empanadas ou telas eram decoradas para atrair o olhar do público e reforçar o desaparecimento do animador e a idéia de vida própria dos bonecos. Nos bonecos animados a fio, com ou sem *tringle*, utiliza-se cenário por detrás do qual se posicionam os atores ou mesmo sobre uma plataforma que eleva os animadores acima dos bonecos que geralmente se encontram no nível do solo.

⁶ Era un auténtico teatro barroco en miniatura, con el escenario de caja, cortinas, bastidores, con posibilidad de perspectiva y todos los recursos necesarios. [...] Diferenciándose del teatro vivo, el escenario de títeres está amueblado con una red de alambre fino extendida a través de la apertura del prosaenio [...] La función de esta red era esconder el alambre y los hilos de los títeres, para crear la ilusión de que los títeres eran actores vivos en miniatura.

Outra maneira mais contemporânea de velamento é a cortina de luz. Os animadores ficam em áreas não iluminadas e intenciona-se direcionar a luz apenas para os objetos animados e para outros elementos que interessem à cena.

No Brasil as informações mais antigas sobre teatro de bonecos foram apresentadas por Luiz Edmundo (1932) e apontam para as manifestações ocorridas no século XVIII, distribuídas em sua pesquisa em três modalidades: títeres de porta, títeres de capote e títeres de sala. De suas indicações depreende-se que os títeres de porta eram empunhados atrás da empanada, isto é, com bonecos animados por baixo (vara e/ou luva). O títere de capote, também denominado de homem-palco, veste o palquinho de onde se animam os bonecos, ocultando o animador que se encontra dentro da estrutura, o capote. E os títeres de sala são bonecos animados a fio, também ocultando seus animadores. O Mamulengo, representante da tradição popular brasileira, também apresentava os bonecos e suas histórias atrás da empanada. Nos dias de hoje, o Mamulengo mantém sua tradição de velamento do animador.

Seja a serviço das narrações, como ilustrações, seja para provocar a impressão de seres com vida própria ou com a função de imitação do teatro vivo, interessava a esses artistas ocultar a técnica e os mecanismos de animação. Esses artifícios evitam a disputa do olhar do espectador entre o objeto e o animador. A personagem é visualmente composta por uma única imagem. O corpo humano, como um corpo vivo, tem grande potencial de retenção da atenção do público com relação à matéria inerte. Dessa maneira, o animador oculto, na visão de Meschke, situa-se em uma condição diferenciada de trabalho para animação: “a situação de trabalho do titeriteiro é, em certa medida, privada, não tem que preocupar-se com seu aspecto e maneira de conduzir e pode concentrar-se na manipulação.”⁷ (1988, p. 31, tradução nossa).

Concordamos com o autor no sentido da possibilidade de concentração do ator sobre o trabalho de animação do boneco, podendo preocupar-se menos com a emissão de signos advindos de seu próprio corpo. Pode parecer que para o ator nessa condição é indiferente, por exemplo, fazer caretas e movimentos iguais aos do boneco, como é comum ao ator-animador iniciante em adaptação com a interpretação com o objeto. Todavia, entendemos que, mesmo não sendo visto, é

⁷ La situación de trabajo del titiritero es, en cierta medida, privada, no tiene que preocuparse de su aspecto y manera de conducirse y puede concentrarse en la manipulación,

importante não descuidar da animação do objeto, pois permanece ainda a divisão de movimento dos corpos e da atenção do ator, que podem interferir em elementos como tonicidade, foco, olhar ou mesmo provocar a imobilidade ou diminuição do ritmo da personagem. Dito de outro modo, mesmo velado, o ator-animador continua a trabalhar nas duas dimensões de espaço-tempo e o direcionamento inadequado de sua energia pode resvalar na neutralidade necessária à impressão de vida no objeto, arriscando trazer a ação da personagem para seu corpo.

b. O animador à vista:

Jurkowski (2000) aponta o surgimento da animação à vista (na Europa) como o momento da passagem do teatro de animação homogêneo para o teatro heterogêneo:

A tendência de multiplicar os meios de expressões provocaram em 1960 a destruição de alguns elementos do teatro, por exemplo, a destruição do cenário de bonecos, do personagem da obra e do boneco em si. Todos esses elementos foram transformados em cacos:

1. A barraca e a tela foram demolidas para facilitar aos operadores dos bonecos e objetos a representação em um espaço cênico ilimitado.
2. A destruição da barraca e dos biombos mudou o modo de existência dos personagens da obra. Nunca mais foram unidades integradas visualmente. Os manipuladores se fizeram visíveis, mas não eram somente visíveis os poderes vocal e motor. Às vezes adicionavam aos bonecos sua própria mímica facial e seus próprios gestos expressando os sentimentos dos personagens. A situação era mais complicada quando o boneco era simultaneamente operado por dois ou três bonequeiros.⁸ (1990, p.76-77, tradução nossa).

Para o autor esse momento em que foram quebradas as empanadas e que o animador se expõe visível, o objeto-personagem perde sua unidade visual, sendo então necessário recorrer a meios complementares. Para ele, essa composição da personagem com base em vários meios que se completam em sua constituição, deveria enriquecer a personagem teatral, todavia levou a uma crescente passividade do boneco o que, por sua vez, foi um estímulo para ampliar a experimentação com

⁸ La tendencia a multiplicar los medios de expresión provocaron en 1960 la destrucción de algunos elementos del teatro, por ejemplo la destrucción del escenario de títeres, del personaje de la obra, y del títere en sí. Todos estos elementos fueron hechos añicos:

1. La barraca y la pantalla fueron demolidas para facilitar a los operadores de los títeres y objetos la representación en un espacio escénico ilimitado.
2. La destrucción de la barraca y de los biombos cambió el modos de existencia de los personajes de la obra. Nunca más fueron unidades integradas visualmente. Los manipuladores se hicieron visibles, pero no eran solamente los poderes visibles vocal y motor. A veces añadían a los títeres su propia mímica facial y sus propios gestos expresando los sentimientos de los personajes. La situación era más complicada cuando el títere era simultaneamente operado por dos o tres titiriteros.

os bonecos. Esses experimentos levaram à cena desde a relação entre animador e animado até a desintegração do boneco em partes (o boneco não estava mais “completo”, mas partes dele representavam o todo) e agora também dividia a cena com outros objetos. Aconteceram também, como pontua Meschke (1988), confrontos “positivos e negativos” entre diretores e bonequeiros, provocados pela nova situação de trabalho, na qual o animador é agora um elemento presente na cena. Também os cenários abandonam a miniaturização e o espaço da cena se ampliou.

Nesse contexto, muito se questionou sobre a recepção espetacular, sobre como o público reagiria e se seria possível ou não realizar um teatro de animação no qual não se escondiam os processos empregados para a realização do espetáculo. Recorremos mais uma vez aos estudos do pesquisador polonês, transcrevendo um trecho escrito em 1953, por Purschke, na efervescência das discussões da época:

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

Essa preocupação com as novas tendências do teatro de bonecos, logo foi diluída com as experiências artísticas que se apresentavam - mudança de idéia visível quando o mesmo autor abre espaço em sua revista *Perlicko-Perlacko*, em 1958, a escritos como o trecho abaixo transcrito:

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

Esse trecho bem reflete as preocupações que nos parecem ainda pertinentes ao trabalho do ator-animador, na medida em que ele também pode utilizar-se dessas noções da apresentação da artificialidade do objeto (opalização) ao público na composição da cena. Claude Monestier (1974), artista do Théâtre sur le Fil, conta que na pesquisa desenvolvida pelo grupo à época, alguns aspectos da animação à vista e também da utilização de objetos (que não bonecos) na composição de personagens, apontavam esse modo de trabalho (animação à vista) como um caminho que abria maior espaço para que o público compusesse a obra, preenchendo-a com suas referências. Acrescenta ainda que a visibilidade do ator-animador corresponde à confissão da materialidade do objeto, levando o público a identificar-se com ele, ator vivo, colocando-se no mesmo plano que o artista. Para o autor, essa identificação entre artista e público desperta o interesse do espectador em assistir a uma ficção e perceber a metamorfose do ator-animador, do objeto-personagem e dos demais elementos nas criações artísticas particulares de cada obra. Curci (2007) também percebe que essa renovação da animação à vista levou a mudanças não apenas na maneira de fazer teatro de animação, por parte dos artistas, mas reverberou também na maneira de ver, por parte do público. A quebra com a tradição do animador oculto deixa marcas profundas e fundamentais no que conhecemos hoje como teatro de animação contemporâneo.

Essa nova maneira de intervir no espaço cênico do teatro de animação trouxe para o ator-animador uma abertura das possibilidades de experimentações/criações artísticas e algumas exigências técnicas para que ele dialogue com seus próprios propósitos artísticos. Por exemplo, exige a pesquisa por uma interpretação adequada em seu próprio corpo para dialogar com o objeto em cena, segundo as distintas relações que deseja assumir com o objeto. A presença visual do animador na cena leva à tomada de funções diferentes, segundo a criação de personagens. O animador pode levar à cena relações metafóricas advindas da relação real entre animador e animado (quem anima quem?), ou se transformar em matéria para “fabricar” uma personagem. Sua presença à vista pode variar desde a máxima descrição até a criação e expressão de uma personagem ao mesmo tempo em que interpreta também outra personagem no objeto. Na seqüência o entendimento de algumas formas de presença cênica com o objeto foi apresentado, dado que os termos voltarão a ser utilizados.

b.1. O ator-animador como não-presença:

Presença cênica compartilhada entre o objeto e o ator-animador, na qual o último utiliza um conjunto de técnicas e artifícios para permanecer o mais possível despercebido pelo público, procurando não diminuir a carga interpretativa da apresentação da personagem que está no objeto. Estando no palco como um corpo que não apresenta personagem e possibilita o movimento do objeto, o animador pode gerar uma significação de inexistência por convenção ou ele “pode ser metaforicamente uma “sombra” do boneco, como ocorre no Bunraku.” (BELTRAME e SOUZA, 2008, online).

b.2. O ator-animador como co-presença:

Nessa condição o ator-animador apresenta a mesma personagem no objeto e em seu corpo. A co-presença pode desdobrar-se em variações, como a co-presença por complemento, na qual alguns signos dessa personagem são emitidos pelo animador que complementa outros signos emitidos pelo objeto. Assim, signos emitidos por meio da mímica facial do ator-animador, por exemplo, podem reforçar o conjunto de signos emitidos pelo objeto. Outra variação desse modo de estar em cena é a co-presença por alternância, na qual o animador se coloca em determinados momentos da encenação como a personagem, alternando a apresentação da mesma personagem, ora em seu corpo, ora no objeto. De todo modo, por alternância ou complemento, os signos emitidos visam compor uma mesma personagem, possibilitando apresentar diferentes perspectivas da mesma.

b.3. O ator-animador como animador:

É a situação em que o ator assume no espetáculo sua própria condição de animador do objeto. Esse contexto pode originar possibilidades na dramaturgia do espetáculo como afirma Meschke:

Essa missão pode consistir em mostrar uma relação de contraponto com o títere como manifestar a total dependência do títere com relação ao titeriteiro: sim isto não possui vida!. Ou ao contrário. Pode intensificar-se até resultar em uma competição entre títere e manipulador e em conflitos entre eles. Mas o manipulador continua sendo o manipulador e sua participação no que acontece é como tal.⁹ (1985, p. 35, tradução nossa).

⁹ Esa misión puede consistir en mostrar una relación de contrapunto con el títere como poner de manifiesto la total dependencia del títere respecto al titeriteiro: ¡sin este no hay vida!. O al contrario. Puede intensificarse hasta resultar en una competición entre títere y manipulador y en conflictos

Essa modalidade de atuação possibilita também o posicionamento do ator como *deus ex-machina*. Nessas situações o animador intervém na cena para solucionar um problema que é resolvido com sua interferência direta e não via objeto animado, evidenciando ao público sua condição (de animador), podendo originar o efeito da opalização, como no caso do *clown* Gustaf, anteriormente citado.

b.4. O ator-animador como contraparte:

Nessa modalidade de relacionamento com o objeto o ator-animador interpreta uma personagem apresentada em seu corpo, ao passo que interpreta também outra personagem no objeto. Exige uma partitura cênica muito clara para as personagens apresentadas no corpo do ator-animador e no objeto.

A interpretação no teatro de animação é parte, portanto, desse contexto maior em que essa linguagem se reinventa. O ator-animador antes restrito à animação de bonecos antropomorfos e fora do alcance visual do público, rompe esses códigos e avança em experimentações que re-configuraram o que se entende por teatro de animação e ator-animador. Este último passa a se apresentar também visível ao público com diferentes possibilidades de presença com o objeto. Seu boneco, agora tanto pode ser o material em si (como argila, por exemplo), um pedaço de papel ou um objeto utilitário re-significado na cena. O teatro de animação se aprofunda no desenvolvimento de espetáculos poéticos e metafóricos pautados, muitas vezes, pela relação entre o ator-animador e o objeto animado.

1.2. Transformações no teatro de animação: traços da heterogeneidade e contemporaneidade na linguagem.

Quanto mais se afastava daquilo que se havia estabelecido como teatro de bonecos, mais difícil ficava de traçar os limites dessa arte. O teatro de sombras começa a ser visto como uma linguagem abordada sob o termo teatro de bonecos. O teatro feito com a animação de objetos (que não bonecos) e o teatro com materiais também são agregados ao termo. O teatro de bonecos se abre à experimentação e mescla de linguagens de tal maneira que o termo começa a não dar conta da vastidão da prática. Essa linguagem abriga desde os teatros mais

entre ellos. Pero el manipulador sigue siendo el manipulador y su participación en lo que acontece es como tal.

tradicionais até aqueles em que o hibridismo e o rompimento de fronteiras já não possibilitam identificar com precisão as práticas que pertencem ou não a este campo artístico.

Assim, as nomenclaturas também sofreram modificações a fim de acompanhar e dar conta do que se configurava na prática daquele teatro. No Brasil, à medida que o termo *teatro de bonecos* parecia não abranger o que se levava à cena, alguns pesquisadores e artistas, notadamente Ana Maria Amaral, propunham a utilização de termos como *teatro de formas animadas* e mais recentemente *teatro de animação*. Este último termo, adotado nesta pesquisa, retira o foco da forma animada (se esta é silhueta-sombra, boneco, objeto utilitário, dentre outras) e o direciona para o ato que confere a significação de vida às formas: a animação. Desse modo, o termo abrange diferentes trabalhos, como o teatro de sombras, de bonecos (incluindo os bonecos constituídos com partes do corpo do ator), de objetos e máscaras. Abriga também outras formas teatrais mais híbridas como os teatros apontados por Jurkowski (2000) como “teatro de projeção”, “teatro de matéria” e “teatro visual”, manifestações teatrais menos convencionais e sem uma terminologia claramente definida.

A pesquisadora Cariad Astles (2008) apresenta o conceito do teatro de bonecos¹⁰ (teatro de animação) não mais como um tipo de teatro em que se animam bonecos, mas como uma abordagem pautada na animação de qualquer elemento de cena - inclusive o corpo do ator - e com um forte caráter de transformação e transitoriedade, baseado no conceito de animismo.

A autora observa que esse processo de diluição de fronteiras pelo qual passou a linguagem desembocou na perda ou na alteração do corpo do boneco. Ela relata como é cada vez mais difícil encontrar bonecos em trabalhos que se autodenominam teatro de bonecos (teatro de animação). A autora conta ter voltado recentemente (2008) de um festival de estudantes de teatro de bonecos em Bialystok, Polônia, no qual a presença de bonecos era tão escassa que raramente encontravam-se espetáculos apresentados com eles. Nesse sentido, ela aponta a

¹⁰ Como a pesquisadora escreve na língua inglesa, é preciso lembrar que o termo “puppet theatre” adquire a mesma abrangência que os termos espanhóis e franceses (títere e marionnette). No Brasil, como antes explicitado, se mantivéssemos o mesmo caminho para a construção da nomenclatura, utilizaríamos o termo “teatro de bonecos”, substituído em muitos contextos atuais por teatro de animação.

presença do interesse dos artistas por “bonecos” de natureza híbrida, construído por elementos de diversas fontes. Nas palavras da autora:

[...] o corpo do boneco tem sido substituído por um corpo multiplamente articulado, criado a partir de diferentes fontes, que geram seu próprio significado. Com isso, quero dizer que a figura unificada do boneco tem sido substituída em muitos casos por sombras, projeções e tecnologia multimídia; por objetos; por matéria e por ação cênica animada que criam sua própria percepção do “corpo” do boneco. (ASTLES, 2008, p. 53).

Em um teatro de animação de fronteiras claramente definidas o espetáculo é fundado na apresentação de bonecos nos quais são interpretados personagens bem delineadas ou seres fantásticos como deuses, espíritos, dentre outros. A apresentação da personagem é em grande medida marcada pela composição plástica do boneco. No teatro de animação de fronteiras borradas o corpo do boneco é articulado por elementos de múltiplas fontes e ganha a cena contemporânea com um caráter de transitoriedade e de transformação: eles são, muitas vezes, construídos e destruídos no momento do espetáculo e com materiais ou objetos que se transformam em outros objetos, sejam objetos de cena ou objetos-personagens. Destarte, os significados no teatro de animação passaram a se relacionar com a idéia de criação e transformação no palco, mais do que com a ficção de bonecos enquanto personagens, traço que tem a marca da ruptura da animação oculta. Astles acredita que o boneco construído e destruído no palco se caracteriza por instigar a ampliação da participação do público no processo de criação de significação da obra.

Nesse contexto, em meio à multiplicidade de elementos na cena, o ator passa a ser apenas mais um elemento, dando a impressão de que toda a matéria que se encontra no palco possui vida - noção apresentada no conceito de animismo. Desse modo toda a matéria que está em sua volta pode manifestar-se - tudo pode ganhar vida. “Mais do que estar no comando, o bonequeiro com frequência parece ser dominado e estar à mercê dos corpos animados à sua volta.” (2008, p. 51).

A pesquisadora observa também que a compreensão e a interpretação das personagens e da cena, ao se afastar do vínculo da ação apresentada pelo boneco, passa a uma compreensão mais ampla da relação entre o ator e a matéria, de tal modo que, por vezes, nem mesmo se animam personagens, mas é forte a presença da interação com os materiais como produtora de significação. Esses materiais podem ou não assumir traços de personagens. A autora evidencia que esse teatro

híbrido parece “marionetizar” o espaço cênico, ou seja, “o corpo do boneco agora é o palco inteiro” (ASTLES, 2008, p. 61).

As considerações de Astles não se afastam das reflexões apresentadas pelo artista Mario Kotliar, que ao tecer o conceito de teatro visual¹¹, em 1990, nos oferece indicações sobre o caráter do teatro de animação contemporâneo:

A arte dramática entrou numa etapa de “composição aberta” onde a comunicação verbal perdeu sua supremacia e onde as concepções realistas e psicológicas do teatro não bastam mais. O teatro se encontra assim submisso à subjetividade dos espectadores que reagem sobretudo às imagens. O papel do ator perdeu sua importância, e sua situação se reduziu a de um elemento da composição. Isto abre caminho a um teatro visual que reúne vários meios de expressão e não é freado pelas categorias tradicionais porque se volta para as artes plásticas, a poesia, a música e a dança. No drama convencional, o espectador se encontra num mundo identificável e, mesmo se esse drama exprime uma subjetividade, ele obedece a leis universais. No teatro visual, é a lógica “pessoal” que dá a lei, repousando sobre as livres associações de idéias do artista. E o visual sempre suplanta o verbal. As concepções do artista são às vezes de tal modo herméticas e subjetivas que podem ser incompreensíveis. É um risco a correr. (KOTLIAR *apud* JURKOWSKI, 2000, p. 120).

Em seu depoimento podemos observar algumas características encontradas não apenas no teatro visual, mas também em outros trabalhos do teatro de animação contemporâneo. O artista fala de um teatro que privilegia o aspecto visual; que entende o ator como mais um elemento da composição cênica; que aposta na emissão de signos que possibilitam e necessitam do complemento dado pela percepção do espectador; que dialoga com as outras artes para a constituição da obra; e que está pautado na subjetividade do artista.

Joan Baixas diversifica o modo de atuação e se apresenta como pintor e animador. Ao falar de seu trabalho se auto-define como um animador de sua pintura: “Pratico um teatro de animação. Animar é dar vida. Animo bonecos, máscaras, objetos, imagens, fotos. Animo a pintura e a pintura me anima.”¹². Baixas, no espetáculo *Tierra Preñada* pinta com terra uma grande tela que oferece certo grau de transparência. Essas imagens são combinadas com projeções e música.

¹¹ O teatro visual é considerado por alguns autores como sendo uma vertente do teatro de animação, ou intimamente a ele vinculado, como podemos perceber nas considerações de Jurkowski, em seu livro *Metamorfoses*.

¹² Practico un teatro de animación. Animar es dar alma, dar vida. Animo muñecos, máscaras, objetos, imágenes, fotos. Animo la pintura y la pintura me anima a mi.

Desse modo, percebe-se que o conceito de animação se amplia, a forma animável perde seu corpo integrado, ganhando um caráter de transitoriedade e transformação na cena, produzindo um discurso mais lacônico. Os materiais ganham espaço na animação. O teatro de animação contemporâneo se produz do diálogo com as outras linguagens artísticas, num espaço cênico onde tudo pode ser animado, podendo inclusive o ator-animador ser visto com um elemento animável. Por outro lado as formas de teatro de animação tradicional co-existem e alimentam as experimentações do teatro heterogêneo, assim como outras formas de teatro de animação homogêneo se desenvolvem. Assim, verifica-se nessa prática teatral um amplo campo de criações artísticas que são abrigadas sob o termo *teatro de animação*.

1.3. Traços do ator-animador:

Entre as discussões que permeiam a linguagem do teatro de animação, a concepção, a formação e as competências cabíveis ao animador são motivos de debates entre os artistas/pesquisadores dessa arte. Discussão cabível e compreensível dado que, sendo tarefa difícil, nos dias de hoje, definir as fronteiras do teatro de animação, cada modo diferente de realizar esse teatro e seus afins demanda profissionais com características específicas.

O professor Marcos Malafaia, que compõe a direção do grupo Giramundo Teatro de Bonecos, em palestra proferida no III Seminário de Formas Animadas, realizado em Jaraguá do Sul, em agosto de 2006, defende a posição de que, na contemporaneidade, essa linguagem artística é, sobretudo, uma arte de fronteiras, dialogando com as artes plásticas, dança, cinema de animação, dentre outras linguagens. Para ele, aquilo que caracteriza fundamentalmente o animador é sua capacidade de entender, articular e imprimir movimentos. Em sua perspectiva o animador não precisa necessariamente ser ator, ensaiando propor uma nova nomenclatura: o cineplastista. Assim, o animador seria aquele que tem como característica fundamental a habilidade de movimentar, de animar formas plásticas. O animador, segundo Malafaia, poderia animar um ator, um boneco de stop-motion¹³ ou um bailarino.

¹³ Técnica do cinema de animação que consiste em capturar por vídeo ou fotografia uma imagem estática por vez. Cada imagem tem pequena diferença quanto ao posicionamento dos objetos e partes do boneco ou das pessoas de tal modo que reproduzindo essas imagens em sequência e

O diretor trabalha também com a concepção na qual o animador é aquele que constrói e manipula o boneco na cena. Essa visão não é particular ao Grupo Giramundo, mas se faz presente no olhar de muitos artistas brasileiros, que freqüentemente assumem não somente a função de construtor, mas também a função de iluminador, de diretor, dentre outras. Ressaltamos que, na abordagem do presente estudo o que parece caracterizar o animador não é fundamentalmente sua habilidade para a manufatura do boneco (sobretudo numa concepção que se estende à animação de objetos do cotidiano), mas sua capacidade de imprimir-lhe vida em cena.

A proposta de Malafaia com o termo cineplastista afina-se com a importância atribuída ao movimento na construção de significação presente nesta pesquisa. Todavia, entendemos que os movimentos realizados no teatro têm também suas particularidades exigindo mais do que a compreensão de seus fundamentos para o manuseio de um objeto. Esses movimentos relacionam-se com os demais sistemas de signos presentes nessa arte em função da composição dramatúrgica¹⁴. Nesse sentido é que se trataria de um artista com capacidade de interpretação, nesse caso particular, uma interpretação mediada pelo objeto. Visto dessa forma, é que assumimos o conceito do animador como ator, por ser um artista que se utiliza do conhecimento teatral para o desenvolvimento de seu trabalho. Nas palavras de Margareta Niculescu:

Poderíamos definir o bonequeiro como o artista que cria formas, formas no espaço, pequenas ou grandes, bi ou tridimensionais com diferentes tipos de material. Isto o converte num artista plástico que deveria se formar numa escola de Belas Artes? O bonequeiro também é um artista que dá vida a objetos através de movimentos e da energia de seu próprio corpo. E precisa de uma grande destreza física e imaginação para traduzir os movimentos do seu corpo em movimentos do boneco. O bonequeiro seria, assim, mais coreógrafo? Mas também cria situações dramáticas, o que talvez o aproxime mais do ator. [...] Creio que o bonequeiro é, essencialmente, uma pessoa de teatro, um artista intérprete. (NICULESCU *apud* BELTRAME, 2001, p. 118).

Esse ator, entretanto, possui características específicas que o diferenciam do ator não mediado pelo objeto, modificando todo seu trabalho de intérprete: fora do teatro de animação o processo de criação da personagem ocorre no corpo do

numa velocidade adequada tem-se a impressão de movimento contínuo. É popularmente conhecida no Brasil como animação de boneco de massinha.

14 O termo “dramaturgia” é utilizado nesta pesquisa em sentido mais amplo que o texto escrito, relacionando-se ao teatro em ato.

próprio ator, ao passo que no teatro de animação esse processo repousa sobre seu corpo em função do diálogo com o objeto, sendo a imagem da personagem apresentada no objeto.

Joan Baixas, numa reflexão sobre sua prática de ensino sistematizado dessa arte no Instituto de Teatro de Barcelona, reforça a idéia do trabalho do animador como uma tarefa interpretativa:

A prática pedagógica me obriga a sistematizar minha experiência profissional para tentar fazer compreender uma arte da qual os jovens não têm praticamente nenhum conhecimento. Com eles me dou conta que o elemento primordial é a interpretação. Nesse sentido, o teatro de marionetes não se distingue das outras formas cênicas.¹⁵ (1994, p. 40, tradução nossa).

Baixas discorre ainda sobre a noção de que interpretar não é o mesmo que manipular. Ele aponta que a manipulação acontece no que entende por Teatro Visual ou arte das imagens em movimento. Em seu conceito, nessa forma teatral o ator manipula os objetos e a interpretação limita-se em seu corpo que intervém ou interage com as/nas imagens. Ele lembra que o verbo manipular significa “trabalhar com as mãos” e que esse conceito, ainda que se configure como uma parte da interpretação do ator-animador está longe de contemplar a totalidade de seu trabalho.

É nesse sentido que afirmamos como premissa desse esforço investigativo o entendimento de que o teatro de animação é antes, teatro, não podendo, assim, ser concebido separado dos princípios que regem a linguagem teatral. Entendido como um ator, todavia, com peculiaridades e saberes específicos, esse artista tem necessidade de uma formação não apenas teatral, mas ainda mais ampla, de tal maneira que permita a apropriação de certos códigos e princípios.

O trabalho dos intérpretes no teatro de animação transita desde aquele que anima o objeto, ao mesmo tempo em que dirige, constrói e ilumina até o ator-animador que se ocupa exclusivamente da composição da animação. Na relação com o espetáculo o ator-animador pode ter maior ou menor participação no seu processo de criação. Todavia, um dos aspectos que parecem permear e caracterizar a interpretação do ator-animador é a relação dilatada que ele tem com os objetos,

¹⁵ La pratique pédagogique m'oblige à systématiser mon expérience professionnelle pour essayer de faire comprendre un art dont les jeunes gens n'ont pratiquement aucune connaissance. Avec eux je me rends compte que l'élément primordial est l'interprétation. En ce sens, le théâtre de marionette ne se distingue pas des autres formes scéniques.

fazendo dele um poeta dos materiais. Essa é a concepção do animador apontada por Tito Loreface¹⁶ na qual ele é visto como um poeta, ultrapassando os limites de mero ilustrador:

O teatro de animação [é o] território natural da metáfora O fascinante da posta em cena e dramaturgia para títeres é o desafio de trabalhar sobre o ilimitado da matéria como elemento expressivo. Quando o poeta titeriteiro consegue que a matéria transcenda o limite natural de seu silêncio e se torne eloquente, o títere se torna insubstituível. (2006, p. 15, tradução nossa)¹⁷.

E ainda:

Interpretar (dentre outras coisas), não é somente reproduzir um movimento no corpo do títere, transferindo o do próprio corpo, senão que consiste em definir um ordenamento de signos que permitam a projeção simbólica. É fazer encarnar a metáfora. É poetizar o espaço. É dar alma a um corpo.¹⁸ (2006, p.16, tradução nossa).

Margareta Niculesco, num artigo sobre a formação para teatro de animação, questiona: “Qual escola para aquele que escolheu se exprimir pela metáfora?”¹⁹ (1994, p.18, tradução nossa). Frase que demonstra sua visão sobre o ator-animador como um criador de metáforas através da matéria, sendo mesmo a criação de metáforas uma substância constitutiva da linguagem. Na realização de sua função interpretativa o ator-animador realizaria a criação de uma poesia em cena que têm a matéria e o jogo como suporte da metáfora.

1.4. Percurso de transformações, modelagem de saberes:

Em meio a esse efervescente processo de mudanças, entre as discussões de manutenção e ruptura do teatro de animação homogêneo, verificou-se o início de um percurso de profissionalização, tanto na Europa dos anos de 1950, quanto no Brasil, no seio dos anos de 1970. Essa profissionalização caracterizava-se pelas reflexões acerca das especificidades da linguagem e do animador, e pela busca de novos

¹⁶ Tito Loreface é ator e diretor de Teatro de Animação. É também professor da Escuela de Titiriteros del Teatro General San Martin, en Buenos Aires, Argentina.

¹⁷ El Teatro de Títeres. Territorio natural de la metáfora. Lo fascinante de la puesta en escena y dramaturgia para títeres es el desafío de trabajar sobre lo ilimitado de la materia como elemento expresivo. Cuando el poeta titiritero consigue que la materia trascienda el límite natural de su silencio y se vuelva elocuente, el títere se vuelve insustituible.

¹⁸ Interpretar (entre otras cosas), no es solamente reproducir un movimiento en el cuerpo del títere transfiriendo el del propio cuerpo, sino definir un ordenamiento de signos que permitan la proyección simbólica. Es hacer encarnar la metáfora. Es poetizar el espacio. Es darle alma a un cuerpo.

¹⁹ Quelle école pour celui qui a choisi de s'exprimer par la métaphore?

rumos num processo que levou muitos artistas a refletir sobre seu próprio fazer, tanto técnico quanto poético.

Nesse contexto, alguns saberes são consolidados e expressos de distintas maneiras, estabelecendo vias de formação para o ator-animador. Dentre os espaços de formação e divulgação de saberes existentes nesse período no Brasil, podemos citar a publicação da revista *Mamulengo*, que congregava informações dos eventos e grupos de teatro de animação, textos dramáticos e artigos que refletiam sobre a linguagem; os festivais especializados na linguagem do teatro de animação, que constituíam um espaço intenso de troca de experiências; as oficinas que tiveram grande impulso dado pelas organizações associativas nacionais e internacionais e que, aos poucos deixaram de ser oficinas para iniciantes e se orientaram para o aprofundamento de conhecimentos na área; o intercâmbio com outros países em oficinas e festivais; e a formação em escolas internacionais. Estes foram fatores que contribuíram para a consolidação de saberes nesse contexto. Contudo, a sistematização escrita aproxima-se mais timidamente do universo do teatro de animação. Um dos fatores que contribuem para a efetivação da sistematização escrita é a inserção de disciplinas relativas ao teatro de animação nos cursos de teatro das universidades brasileiras. Segundo a pesquisa de Valmor Beltrame,

O ensino de conteúdos sobre teatro de animação na universidade teve como precursores Madu Vivacqua Martins, Teresinha e Álvaro Apocalypse, professores da Universidade Federal de Minas Gerais, que, em meados dos anos 70, passaram a oferecer a disciplina optativa dentro do Curso de Belas Artes. No mesmo período, 1975, na Universidade de São Paulo, o curso de Licenciatura em Artes Cênicas, os Bacharelados em Interpretação e Direção Teatral e o Programa de Pós-Graduação passaram a oferecer disciplinas com esse tipo de conteúdo, sob a responsabilidade da Professora Ana Maria Amaral. (2001, p. 52).

Com a professora Ana Maria Amaral a pesquisa escrita se fortalece no Brasil, com o lançamento de livros sobre a linguagem.

Nossa pesquisa dialoga com alguns desses saberes que se consolidam nas reflexões escritas de alguns autores.²⁰ Estes, por sua vez, produzem suas reflexões pautadas em suas práticas artísticas, sejam elas no desenvolvimento de espetáculos e/ou como professores. Apresentam diferentes princípios de trabalho que parecem

²⁰ Os autores não se restringem ao âmbito nacional. Foram escolhidos autores com produções que conseguimos acessar, no idioma francês e espanhol. Adotamos também como parâmetro trabalhar com autores que estejam vinculados à prática artística e pedagógica.

coincidir em uma mesma noção sob diferentes nomenclaturas. São eles: Ana Maria Amaral (1997, 2002), Anne Cara (2006), Paulo Balardim (2004), Carlos Converso (2000), Felisberto Costa (2001), Hubert Japelle (1980), Joan Baixas (1994), Michael Meschke (1988), Pilar Amorós e Paco Parício (2005), Rafael Curci (2007), Tito Lorefice (2006) e Valmor Beltrame (2000).

Para melhor visualização e organização do trabalho, mapeamos os autores e as contribuições com as quais dialogamos, apresentando na tabela que se segue. Para agrupar nos três eixos utilizados na pesquisa, a primeira etapa consistiu em identificar os princípios apresentados pelos autores. A referência primeira era a pesquisa realizada pelo pesquisador Valmor Beltrame. À medida que as leituras iam sendo feitas, íamos acrescentando e agrupando “subprincípios” que se relacionavam com maior proximidade ou que nos pareceram fundamento de outro princípio. Como por exemplo, o conceito de “tela de projeção”, encontrado no texto da autora Anne Cara, foi incorporado no tópico “*O olhar e a relação frontal*”. Após realizar essa primeira organização, agrupamos os princípios encontrados nos três eixos que se consolidaram em capítulos do trabalho. Assim, um eixo sustentou as reflexões sobre a relação do intérprete com o objeto, o outro adentrou na questão da neutralidade presente no trabalho do ator-animador e por fim estruturou-se um eixo sobre movimento, dado a importância do tema para a animação de objetos.

TABELA

1.5. Técnica e poesia: pequena, mas importante consideração em uma pesquisa sobre saberes artísticos.

Consideramos importante salientar que a proposta desse esforço investigativo não intenciona esgotar-se em si mesmo. Vale ressaltar também que visualizamos a técnica como uma ferramenta que serve à modelagem da poesia pessoal de cada artista, como aponta Brunella Erulli, ao refletir sobre a relação entre técnica e espontaneidade na formação em uma Escola: “Para escrever um poema, é preciso ter aprendido a língua, mas é preciso também ter alguma coisa a dizer com ela.”²¹ (1994, p. 10).

A técnica apenas faz sentido quando contribui com a criação e consolidação de uma prática artística. Desse modo, num processo de formação, não entendemos como um procedimento interessante, oferecer o primeiro contato de um artista iniciante por meio da apresentação de um conjunto de princípios técnicos. É preciso encontrar a melhor medida para criar um ambiente propício à experimentação e ao gosto pelo jogo com a matéria. Essa medida passa pela dosagem entre o oferecimento de ferramentas para a concretização da inquietação artística, mas de um modo e num momento em que estas ferramentas não se tornem amarras. Nesse sentido, Erulli escreve:

A escola tende freqüentemente a se concentrar sobre os aspectos técnicos – que se transformam em um fim em si – ou ao contrário tende à negligenciá-los perigosamente, em proveito de uma pretensa espontaneidade, de uma pretensa liberação das energias do indivíduo em geral e do ator ou do marionetista em particular.²² (1994, p.10, tradução nossa).

O equilíbrio entre os dois pontos é uma necessidade na utilização pedagógica da técnica, percebendo-a como um suporte para a expressão particular do artista. Nosso esforço orientou-se no sentido de organizar didaticamente alguns saberes particulares à interpretação com objetos, para que possam orientar a constituição de metodologias na formação do ator-animador. O ensino da técnica possibilita o encurtamento de caminhos para o acesso a ferramentas da criação artística, oferecendo ao iniciante saberes que foram acumulados e consolidados pelo esforço

²¹ Pour écrire un poème, il faut avoir appris la langue, mais il faut aussi avoir quelque chose à dire avec.

²² L'école tend trop souvent à se concentrer sur les aspects techniques – qui deviennent une fin en soi – ou au contraire à les négliger dangereusement, au profit d'une prétendue spontanéité, d'une prétendue libération des énergies de l'individu en général et de l'acteur ou du marionnettiste en particulier.

de muitos outros artistas no percurso histórico – percurso inquieto e sob intensas transformações – da arte do teatro de animação.

CAPÍTULO II:

O ATOR E O OBJETO: A ESCUTA, O DESDOBRAMENTO OBJETIVADO, DISSOCIAÇÃO E SÍNTESE.

Este capítulo foi reservado às reflexões sobre a relação estabelecida entre o ator-animador e o objeto na realização da interpretação teatral. Por esse motivo, a *escuta do objeto* tem um sentido de aproximação do ator-animador com o objeto, de percepção das possibilidades oferecidas pela matéria, de experimentação de propostas do ator-animador ao objeto. É um momento de diálogo, momento de estabelecer uma cumplicidade importante à realização da animação. O ator-animador indisponível a esse diálogo perde oportunidades de reforçar os aspectos já disponíveis na materialidade do objeto e arrisca a frustração da impossibilidade da imposição de sua imaginação. Acerca dessa relação entre o ator-animador e o objeto, Clair Hegggen nos apresenta uma reflexão consistente com a qual concordamos:

O objeto, pois, te formaliza, te objetiva, mas ele é também objeção aos movimentos do corpo e este deve se organizar em função do objeto. Ele faz também objeção ao nosso pensamento, à nossa razão, não fazendo aquilo que esperamos dele. Ele nos escapa, se recusa a mexer-se como quereríamos, nos remete à sua impassibilidade, sua resistência a fazer o que nós gostaríamos. Ele é exigente, intransigente e sem estado d'alma. Para mim, o objeto é um grande professor para o ator (ator no sentido daquele que atua em cena). Meu aforismo preferido neste caso é: "É preciso fazer com". Cabe ao ator ir ao encontro do objeto (e não ao objeto de se adaptar a ele) e resolver a equação que este lhe apresenta em termos de peso, forma, centro de gravidade, matéria, presença concreta... (HEGGEN, 2003, online, tradução nossa)²³.

O *desdobrameto objetivado* consiste num fenômeno peculiar ao teatro de animação, no qual o ator-animador, ao mediar sua interpretação pelo objeto, é solicitado a desenvolver uma capacidade de habitar a dimensão espaço-temporal do objeto e a sua própria dimensão, estabelecendo uma relação com o objeto por meio desse mecanismo.

²³ L'objet donc te formalise, t'objective, mais il est aussi objection aux mouvements du corps et celui-ci doit s'organiser en fonction de l'objet. Il fait aussi objection à notre pensée, à notre raison en ne faisant pas ce que l'on attend de lui. Il nous échappe, refuse de bouger comme on le voudrait, nous renvoie son impassibilité, sa résistance à faire ce que nous aimerions lui faire faire. Il est exigeant, intransigent et sans état d'âme. Pour moi, l'objet est un très grand professeur pour l'acteur (acteur au sens de celui qui agit sur scène). Mon aphorisme préféré dans ce cas est : « Il faut faire avec ». C'est à l'acteur d'aller vers l'objet (et non pas à l'objet de s'adapter à lui) et de résoudre l'équation qui lui pose en terme de poids, forme, centre de gravité, matière, présence concrète...

A *dissociação* é um princípio que aparece intimamente vinculada ao desdobramento objetivado, pois se trata também da capacidade de perceber em dois corpos diferentes (ou partes diferentes do mesmo corpo) o universo da personagem e aquele do ator-animador. Em decorrência dessa compreensão, a dissociação é um princípio que aponta para a realização de movimentos dissociados.

Por fim, o entendimento de que o objeto estabelece uma relação de caráter *sintético* em sua produção de significação na interpretação do ator-animador, as noções de economia dos meios e precisão se agregam ao contexto das relações estabelecidas com o objeto na composição da animação teatral.

2.1. A escuta do objeto²⁴:

Quanto à escuta do objeto, distribuímos seus efeitos em três subtítulos. O primeiro relaciona o termo com a disponibilidade de perceber os estímulos do ambiente de trabalho e do objeto animado. Essa disponibilidade não é peculiaridade do teatro de animação, mas é particularmente exigente nessa arte dada as particularidades da relação ator-objeto e o caráter sintético da animação. Ainda tomando a escuta no sentido da atenção, percepção, incluímos o aspecto de que o ator, para realizar sua tarefa que passa pelo desdobramento objetivado, precisa escutar, no sentido de observar o objeto que anima para efetivar a composição adequada à personagem. O segundo tópico reflete sobre o modo como os aspectos da materialidade do objeto servem à composição dramática do espetáculo. Por fim, o terceiro tópico pontua alguns aspectos de como as características concretas do objeto se interligam à movimentação do objeto para o surgimento da personagem.

2.1.1. A escuta no sentido da atenção no trabalho:

Do ator no teatro de animação é demandada uma atenção ampliada ao objeto. Essa atenção é solicitada pelo fato de que tal linguagem é bastante exigente no que concerne à precisão dos movimentos. Assim, o ator-animador precisa estar concentrado nos trabalhos que se propõe a desenvolver. Seu corpo e seus sentidos

²⁴ O termo “escuta” foi usado no sentido conotativo para indicar percepção, absorção de informações pelos sentidos do corpo-mente.

se dirigem para o processo de animação, não implicando isso uma atenção voltada a um único aspecto, mas à atmosfera de trabalho na qual está inserido.

Em cena essa atenção é caminho não apenas para a aquisição da concentração necessária à animação, mas é fator que colabora para que o público tenha a impressão de vida no objeto. A postura de envolvimento do ator-animador (atenção, concentração e convicção na vida encarnada no objeto) convida o público a envolver-se também na cena.

Essa escuta é também necessária à animação em sua passagem pelo desdobramento objetivado. O ator-animador inserido nas distintas dimensões espaços-temporais precisa sempre observar, “escutar” a atuação que está sendo realizada no objeto, pois é a partir dela que obtém material sobre o qual poderá desenvolver e afinar seu trabalho de animação. Observando a reação do objeto às suas experiências, o intérprete poderá selecionar signos (sejam eles gestos, palavras, sons, dentre outros) à composição da personagem e da cena. O ator-animador que não se propõe a escutar o objeto na criação de personagens arrisca interpretar mais em seu próprio corpo do que no objeto, uma vez que pouco ou nada se disponibiliza a realizar essa exteriorização da interpretação, que seguramente atravessa a escuta das possibilidades e disponibilidades dadas pelo material. A escuta tem um caráter de disponibilidade, percepção, apreensão e conscientização de informações. O ator que não anima objetos pode utilizar essa ferramenta com relação ao seu próprio corpo. O ator no teatro de animação desenvolve escuta dupla: a do seu próprio corpo e a do objeto.

Essa atenção sobre o objeto repousa também sobre outro aspecto. O objeto enquanto matéria plástica emite informações ao público antes mesmo de receber qualquer outra informação adicional, seja uma informação dada pelo movimento, luz, o olhar do ator-animador ou a disposição espacial relativa aos outros objetos e aos atores/atores-animadores na cena. Trata-se também de sua forma, sua cor, seu volume e no caso de personagens interpretados em objetos não fabricados para o espetáculo, trata-se de seu uso na vida extra-teatral, isto é, sua funcionalidade, cor e matéria da qual é composta. Assim, o ator pode adquirir material a empregar na sua tarefa de imprimir vida à matéria inanimada observando essas características funcionais, formais e cromáticas. Nesse sentido, a escuta pode ser compreendida também como certo nível de consciência da imagem que está sendo gerada pela animação, podendo refazer ou manter elementos do trabalho, pois o mesmo

movimento, por exemplo, origina diferentes imagens se é realizado em diferentes bonecos.

2.1.2. A escuta na composição dramatúrgica:

Sobre a escuta na composição dramatúrgica, recorremos ao exemplo esclarecedor e ilustrativo dos professores e artistas Tito Lorefice e Maurício Kartun:

Um aluno apresenta um exercício: um títere feito de gelo que se enamora de uma vela acesa. Enquanto tenta enamorá-la, se derrete. Que melhor poderia representar o homem enamorado, de aparência fria, dura e que, todavia, se desfaz junto à mulher que ama? A água que caía do títere finalmente apagava a vela e ali terminava o exercício e seu amor. O personagem não necessitou dizer “me derreto por você” nem explicar o paradoxo de apagar o ser amado com sua própria paixão, simplesmente o metaforizou da maneira mais eloquente. (2006 p.15, tradução nossa)²⁵.

A composição de uma cena desse tipo apenas foi possível devido à escuta do objeto, pois ela parte das características materiais químico-físicas do objeto como elemento de composição dramatúrgica. Esse exemplo nos auxilia a pensar a potencialidade poética do uso metafórico dos dados emitidos pela matéria ao relacionar seus aspectos físico-químicos com os aspectos subjetivos da humanidade e as relações estabelecidas entre os homens.

Outro caminho interessante da escuta do objeto foi aquele tomado pelo grupo Tábola Rassa em sua adaptação de *O Avaro*, de Molière. Em uma cena a torneira-personagem Elisa, preocupada com a situação, começa a chorar. Para iniciar o choro, ela abre a torneira que toma o lugar da cabeça na personagem e quando resolve parar, fecha antes a torneira, fecha a si mesma.

25 Un alumno presenta un ejercicio: un títere hecho de hielo que se enamora de una vela encendida. Mientras intenta enamorarla se derrite a su lado. ¿Qué mejor podría representar al hombre enamorado, de apariencia fría, dura, y que sin embargo se deshace junto a la mujer que ama? El agua que caía del títere finalmente apagaba la vela y allí terminaba el ejercicio y su amor. El personaje no necesitó decir “me derrito por vos”, ni explicar la paradoja de apagar al ser amado con su propia pasión, simplemente lo metaforizó de la manera más elocuente.



Imagem 1 – Cena em que Elisa chora e abre a torneira-cabeça.
Fonte: imagem de vídeo, arquivo pessoal

Nessa imagem podemos ver à esquerda a personagem Elisa com a mão em um de seus olhos que é uma parte da torneira-cabeça. Esta é uma composição dramática advinda da sensibilidade da escuta do material dos atores-animadores/diretores do espetáculo. Eles utilizaram uma característica da materialidade da torneira que consiste em abrir-fechar para passagem da água e associá-la à passagem das lágrimas através dos olhos.

É também a estrutura de todo o espetáculo pautada em um aspecto da matéria: trata-se de associar o problema da água, sua escassez no planeta Terra, às questões humanas da peça de Molière. A avareza humana é codificada na adaptação do espetáculo à avareza e desespero pelo acúmulo de água de uma velha torneira, em um tempo em que a água é escassa. As personagens são interpretadas em objetos relativos ao universo da água sob a interferência humana (água canalizada, água engarrafada), dialogando com o material de tal forma que as torneiras que compõem as personagens guardam uma relação entre o modelo e a personagem: as personagens mais jovens são torneiras de modelos mais recentes, as personagens mais velhas são torneiras de modelos mais antigos.

Nas palavras do grupo:

Em nosso caso é a água que serve de eixo à nossa adaptação. Os personagens dessa comédia não cobiçam mais o dinheiro, mas esse precioso líquido, eles não são falidos, mas estão a seco. É por isso que todos os personagens são objetos que têm uma relação com a água: torneiras, tubos de PVC, garrafas, etc.

Devido a essa transposição nós nos situamos constantemente no plano alegórico, justificando o uso dessa família de objetos. Tudo aquilo que diz respeito à água é que adquire então outra significação e dá lugar a todo tipo de trocadilhos e brincadeiras... mas tratamos também de um tema de extrema gravidade e de uma atualidade preocupante: a falta d'água. (RASSA, 2008, online, tradução nossa)²⁶.

O grupo deixa explícita a consciência do potencial que o objeto engendra na produção de alegorias ou metáforas que, por conseguinte, podem ser incorporadas à dramaturgia.

Consideramos ainda relevante transcrever outras palavras que apresentam um olhar sobre a escuta do objeto, reflexão que evidencia a base sobre a qual o grupo erigiu o espetáculo *L'Avar*:

Com efeito, os objetos que os homens criam têm, todos, algum resquício da humanidade que os engendrou. A simetria, por exemplo, se encontra tanto no corpo humano quanto em uma torneira, em uma cadeira e mesmo em uma árvore ou nas nervuras que estruturam suas folhas.

O uso que faz o homem também define o objeto e o dotar de alavancas, por exemplo, é deixar aí a marca humana. Assim, se observarmos com atenção uma torneira, poder-se-á encontrar nela uma fisionomia, uma máscara e uma sorte de personalidade. Resta em seguida encontrar um tema que convenha ao gênero de objetos que utilizamos e que, ao mesmo tempo que os justifica, lhes dá matéria para jogar. (RASSA, 2008, online, tradução nossa)²⁷.

O grupo aponta um aspecto importante da relação da humanização do objeto. O homem historicamente transforma a natureza, humanizando o meio habitado à medida que constrói objetos que contêm sua marca. Marcas de suas necessidades, de distintos estágios e processos de criação, marcas do contexto e organização social em que vive. Desse modo, o objeto é impregnado de humanidade que pode ser “escutada” pelo artista na criação da personagem interpretada com o objeto.

²⁶ Dans notre cas c'est l'eau qui sert d'axe à notre adaptation. Les personnages de cette comédie ne convoitent plus l'argent mais ce précieux liquide, il ne sont pas fauchés mais à sec. C'est pourquoi tous les personnages sont des objets qui ont une relation avec l'eau: des robinets, des tubes en PVC, des bouteilles etc. Grâce à cette transposition nous nous situons constamment sur le plan allégorique tout en justifiant l'usage de cette " famille" d'objets. C'est tout ce qui a trait à l'eau qui acquiert alors une autre signification et donne lieu à toute sorte de jeux de mots et facéties... mais nous traitons aussi d'un thème d'une extrême gravité ainsi que d'une actualité préoccupante: le manque d'eau.

²⁷ En effet, les objets que créent les hommes ont tous quelque reste de l'humanité qui les a engendrés. La symétrie par exemple se retrouve aussi bien dans le corps humain que dans un robinet, une chaise et même un arbre ou les nervures qui structurent ses feuilles. L'usage qu'en fait l'homme aussi définit l'objet et le munir de manettes par exemple, c'est y laisser l'empreinte humaine. Ainsi, si l'on observe avec attention un robinet on peut lui trouver une physionomie, un masque et une sorte de personnalité. Reste ensuite à trouver un thème qui convienne au genre d'objets que l'on utilise et qui, tout en les justifiant, leur donne matière à jouer.

Outra questão que podemos levantar nesse contexto da animação pelos dados do objeto é a capacidade humana de projetar-se nele, de olhar um objeto e enxergar nele traços fisionômicos de um ser humano. O grupo aponta ainda a procura de um tema que esteja afinado às proposições do objeto, ou seja, a partir do objeto, da escuta de sua materialidade, encontrar idéias que melhor dialoguem com essas características. Em seguida, a partir desse material - idéias e objetos – dar espaço para o jogo. Dessa forma, as indicações dadas pelo material podem interferir profundamente na composição dramatúrgica do espetáculo, desde a construção da personagem até as relações que se estabelecem na cena.



Imagem 2 – Espetáculo *L'Avar* – Grupo Tábola Rassa

Fonte: <http://www.tabolarassa.com>

A imagem 02 nos permite visualizar a conformação física de duas personagens erigidas a partir de torneiras. À esquerda o velho avaro e à direita seu jovem filho. Nesse caso, diferentemente da cena de exercício dos alunos citados pelos professores Tito Loreface e Maurício Kartun, as torneiras não foram transformadas em personagens enquanto objetos em si. Elas se encontram adaptadas para compor outra forma, ou seja, elas não se tornaram personagens a partir somente dos objetos-torneiras, a estes foram acrescentados um vestuário e os braços dos animadores, a fim de mais aproximá-los à figura humana. Essas torneiras-personagens estariam entre o objeto extra-teatral e o boneco, nos

oferecendo um exemplo dessa percepção da materialidade do objeto para a configuração de uma personagem entre o objeto de uso cotidiano e o boneco.

O Grupo Giramundo Teatro de Bonecos, no espetáculo *Relações Naturais*, da obra de Qorpo Santo, vincula as deformações subjetivas das personagens às deformações formais dos bonecos. “A adequação do texto à cena foi encontrada através da correspondência entre a deformação moral das personagens e a grotesca deformação plástica das marionetes.” (APOCALYPSE, 2000, p. 10).



Imagem 3 – Espetáculo *Relações Naturais* – Grupo Giramundo
Fonte: <http://www.giramundo.org/teatro/relacoes.htm>

O fundador do Grupo Giramundo utilizou nesse espetáculo a ampliação de aspectos que considerava de grande importância para a composição de uma personagem: a construção do boneco: “Digamos que o caráter que queremos imprimir à nossa personagem aflore até a superfície de suas feições.” (APOCALYPSE, 2000, p. 66). Nesse contexto, o autor reafirma a idéia de que o ator, quando interpreta a personagem em seu corpo, representa, já a personagem-objeto não representa, ela é.

Apocalypse visualizava um caminho de composição da dramaturgia para teatro de animação com base nos aspectos formais do boneco supondo a existência de uma relação coerente entre texto e imagem enraizada na própria história da arte. Ele exemplifica que um texto barroco seria muito bem expresso por meio de um boneco de forma barroca, assim como um texto romântico com um boneco de forma

romântica. O autor cita também o caso do Mamulengo, no qual, em sua concepção, a palavra rude tem seu correspondente na aspereza técnica com a qual se constrói o boneco. Havendo essa relação de correspondência entre forma e texto, há também a possibilidade de estabelecer relações de contraste, fonte da multiplicação das possibilidades de novas combinações. Essas relações “dependem do contexto”. Evidente que esse é um olhar possível para o teatro de animação, sob o qual os aspectos plásticos têm grande relevância. É um olhar que se insere na poética própria desse artista que em seu percurso primou pelo trabalho com bonecos antropomorfos e zoomorfos.

Partindo de outra linha de trabalho, o artista francês Philippe Genty escreve sobre seu processo de criação de cena, no qual a escuta do objeto também tem espaço privilegiado. Sobre as etapas de ensaio-criação de cena ele elucida:

1) Dispersão: Durante esta etapa há a supressão do julgamento e da autocensura. Os intérpretes a partir de um tema e por vezes de objetos, de materiais ou de bonecos, têm o campo livre para se lançar em improvisações. No curso dessa etapa, o trabalho de escuta é fundamental no que diz respeito aos intérpretes, aos materiais, que têm sua dinâmica e resistem às proposições do *script* e à sujeição do cenário. (GENTY, 2008, online, tradução nossa)²⁸.

Em seu depoimento, Genty evidencia um momento de seu trabalho em que há a presença da improvisação a partir de bonecos, objetos e outros materiais, e demonstrando clareza de que a matéria possui uma dinâmica própria que propõe redirecionamentos do roteiro-base, já que apresenta resistências às vontades do ator.

No Mamulengo também podemos observar a relação entre o material com o qual é construído o boneco e distribuições de personagens. Os soldados no Mamulengo são bonecos rígidos, como um pedaço de madeira inteiro pincelado. Em contrapartida, os Babaus e Cassimiros²⁹, que driblam em esperteza a tudo e a todos,

²⁸ 1) Dispersion : Durant cette étape il y a suppression du jugement et de l'autocensure. Les interprètes à partir d'un thème et parfois d'objets, de matériaux ou de poupées, ont le champ libre pour se lancer dans des improvisations. Au cours de cette étape, le travail d'écoute est fondamental par rapport aux interprètes, aux matériaux qui ont leur dynamique et résistent aux propositions du script et aux contraintes du décor.

²⁹ A manifestação do Teatro de Bonecos de Mamulengo tem distintas características e recebe diferentes nomes em cada Estado do Nordeste. Assim, no Ceará ele é denominado Cassimiro Coco, no Rio Grande do Norte ele chamado de João Redondo, na Paraíba é chamado de Babau e em Pernambuco, Mamulengo. “O berço dessa linguagem é Pernambuco, por isso o uso da palavra mamulengo ficou generalizado entre a população” (ESCUDEIRO, s/p, online)

são confeccionados no gênero³⁰ da luva, com toda movimentação de corpo permitida pela munheca do ator-animador.



Imagem 4 – Capitão de Mestre Pedro Rosa e Soldado de Mestre Luiz da Serra
Fonte: Arquivo pessoal. Foto: CHAN

Com as imagens podemos observar que os bonecos são pouco articulados e seus corpos de madeira impossibilitam um conjunto de movimentos. Entretanto, no Mamulengo a polícia e o exército são “caçados” em sua tentativa de implementar a autoridade que foi, na realidade extra-teatral, sempre muito repressiva com o povo e com o próprio Mamulengo.

2.1.3. A escuta na movimentação do objeto:

Outro importante fator da escuta é sua relação com a movimentação do objeto. A materialidade do objeto interfere em seu manuseio. Por exemplo, um boneco pesado exige muito da musculatura do ator-animador. É preciso, ao conceber um boneco, questionar-se sobre a necessidade ou não desse peso. Caso não seja necessário, indagar-se que outro material poderia substituí-lo. Por sua vez, evidencia-se a questão da durabilidade, que pode a seu turno, remeter a outras

³⁰ O termo é utilizado na pesquisa no sentido dado por Álvaro Apocalypse (2000) que compreende os gêneros de animação como sendo as diversas formas de movimentar um objeto, como por exemplo, o gênero do boneco de luva, o gênero do boneco de fio, dentre outros. Cada gênero originará códigos particulares, como se fossem “sub-linguagens” do teatro de animação.

questões. O Mamulengo, por exemplo, demanda um boneco de material leve, pois é na maioria das vezes um boneco de luva empunhado durante muito tempo. Exige também material resistente, pois tem uma dramaturgia cheia de “cacetadas e pauladas” que atingem a cabeça dos bonecos. Assim é que o mulungu, madeira típica da região nordestina, preenche as características exigidas. Caso esse boneco seja construído em material quebradiço, terá sua durabilidade em risco nos primeiros impacto recebidos na cabeça. Essa leveza comumente encontrada nas cabeças dos bonecos do Mamulengo pode não ser interessante quando se trata de um boneco em miniatura animado por fios, por exemplo. Ela pode, no entanto, não representar um problema à animação de um boneco em miniatura com extensores na animação direta.

As articulações de um boneco devem ser pensadas segundo os movimentos que delas serão demandados. Tomando essa noção da relação entre o boneco e as necessidades do movimento no planejamento da construção, é possível evitar articulações excessivas que podem atrapalhar a animação, sobretudo ao ator-animador iniciante. Articulações não ativadas tornam-se suscetíveis à realização de movimentos e rangidos indesejáveis.

Ana Maria Amaral sublinha a importância da escuta do boneco para o trabalho do ator-animador:

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

Essa autonomia, essa vida interior própria que caracteriza o boneco, é criada a partir de sua construção. Antes de o ator-manipulador animar um boneco, ou seja, antes de habitá-lo, no sentido de dar-lhe vida, quem o construiu já o habitou, já colocou ali um personagem. É verdade que *qualquer* objeto inerte pode vir carregado de significações; assim, as feições de um boneco determinam o personagem. Na construção de um boneco também são criadas as suas possibilidades técnicas, o que, para sua encenação, é um fator determinante. (AMARAL, 2002, p. 80).

O caráter da palavra “determinante” utilizada por Amaral nos parece que não deve ser tomado no sentido estrito, mas no sentido de que o boneco conta ao ator-animador suas regras e a este cabe o papel de escolher os encaminhamentos dessa relação no processo criativo: aceitá-las, burlá-las, enfatizá-las como características físicas ou psicológicas da personagem, etc. Assim, é que no momento da construção já se encontra uma personagem em potencial. Isto tanto do ponto de

vista plástico, que já imprime um conjunto de signos na pintura, volume e forma; quanto do ponto de vista das articulações, mecanismos e resistência/maleabilidade do material com o qual foi construído. Todos esses caracteres são fontes de informações para a criação e animação de uma personagem. É nesse sentido que o construtor do boneco está nesse momento começando o processo de animação da personagem.

Ainda dentro da mesma noção de que o material interfere nas possibilidades cinéticas em sua animação, Álvaro Apocalypse orienta tomar como referência o objeto, visualizando suas potencialidades efetivas de movimentação na criação dramática:

Conhecendo a limitação natural de cada gênero de manipulação, o autor encontrará o caminho exato para que a relação forma/gesto/palavra saia perfeita. (APOCALYPSE, 2000, p.43).

Entretanto, ainda que o boneco seja meticulosamente projetado e executado em conformidade com tal projeto, o ator-animador precisa, ainda assim, escutar o boneco. Antever na mente o funcionamento do boneco não elimina as surpresas e descobertas que só a prática pode trazer. Descobertas sobre a maneira mais coerente de pegar as partes do boneco, de colocar impulso em seus movimentos, de garantir sua visibilidade em detrimento das mãos que cobrem (quando da animação direta), de virar com mais facilidade o boneco de luva e, partindo desses achados, descobrir também posições, gestos, ações e deslocamentos que se ajustem à relação do ator-animador com os limites e possibilidades do boneco.

Construímos nossas reflexões sobre *a escuta na movimentação do objeto* dialogando com a referência do objeto-boneco, mas também percebemos que quando se trata de um objeto de uso cotidiano ou não-figurativo a posição de escuta e as descobertas da matéria permanecem. Esses objetos (não bonecos) demandam ainda mais a escuta do ator-animador. Os objetos utilitários, por exemplo, deslocados de suas funções primárias, levados ao teatro, exigem que o ator-animador busque suas maneiras de caminhar, falar, agir, a partir das características dadas. É assim que, por exemplo, uma caneta ativada por molas pode ser pensada para andar apenas correndo sua ponta de escrita sobre uma superfície (e o fato de estar com a ponta para dentro ou para fora já pode ser um gesto da personagem), pode rolar seu corpo cilíndrico sobre a superfície, pode pular sobre a mola que provoca a saída e entrada da carga de tinta. Todas essas alternativas, por

consequente, podem representar variações de estados de ânimo da personagem (alegre, usa a mola para se deslocar; deprimido, a caneta rolaria na horizontal; normal, escorregaria sobre uma superfície) ou características psicológicas mais constantes (se é uma personagem mais “elétrica” pode deslocar-se sempre sobre a mola e representar suas angústias apenas em pulos mais baixos e mais lentos, por exemplo).

A escuta está fortemente ligada à neutralidade do ator-animador. Balardim tece a seguinte consideração a esse respeito: “Poderíamos equivaler a neutralidade a um estado contemplativo, um estado em que nos colocamos a serviço do objeto animado, auxiliando a atuação das forças da natureza sobre ele.” (2004, p. 88-89).

Ao escutar as leis que regem o objeto, o ator-animador pode encontrar pontos de atuação de maneira a reforçar, sem maiores dispêndios inúteis de energia, os movimentos que lhe são mais naturais. Encontrar esses pontos e evitar a impressão de energia excessiva no objeto pode contribuir para a realização de uma atuação neutra. No deslocamento excessivo de energia para o objeto o ator-animador arrisca chamar atenção do público para o seu esforço de transferência e pode ainda desestabilizar o objeto deixando-o desajeitado ou com movimentos indesejados em cena.

A escuta do objeto, portanto, refere-se num primeiro aspecto (o da atenção no trabalho) à disponibilidade de *estar* no processo de animação do objeto, de colocar os sentidos no trabalho realizado. Nos outros aspectos apontados *a escuta do objeto* implica também colocar os sentidos em função de absorver informações dos objetos com os quais se trabalha a fim de utilizá-las nos processos de criação da animação desse objeto, seja ela do ponto de vista dramatúrgico ou cinético. Amaral atribui tanta importância à escuta do objeto quanto à capacidade técnica oferecida por ele: “Portanto, a capacidade de o ator se expressar através de um boneco é não só relativa às suas características e possibilidades técnicas, mas também à capacidade de observá-lo, respeitá-lo e perceber o “nervo vital que vem do seu interior.” (2002, p. 81).

Com efeito, é de pouca valia um boneco com muitas articulações a um intérprete com pequena disponibilidade perceptiva, que deseja primeiro impor suas vontades antes de escutar as variações de funcionamento desse objeto. A escuta não representa uma passividade do ator-animador ante a matéria. Pelo contrário, ela

consiste em unir potencialidades numa relação dialética em que, por um lado, o objeto apresenta seus dados e a partir deles o ator-animador organiza um conjunto de elementos orientados para conferir uma aparência de vida autônoma ao objeto. Por outro lado, esse objeto reage às proposições do ator-animador, devolvendo-lhe outros dados. Estamos aí, portanto, diante da dialética animador-objeto necessária à composição cinético-dramatúrgica, à composição da animação. Escutar ou não, perceber mais ou menos, e o direcionamento dado às informações da matéria é uma peculiaridade de cada artista.

2.2. Desdobramento objetivado:

O desdobramento objetivado é uma habilidade fundamental na interpretação com o objeto. Essa habilidade é particularmente exigida no teatro de animação, pois consiste na capacidade do ator-animador em colocar sua carga interpretativa em uma forma que é externa a ele. Significa, para o ator-animador, organizar-se psícofisicamente em função desse outro que é ele (ator-animador), mas ao mesmo tempo não é. Exige do ator-animador a capacidade de expressar-se em dissociação³¹, habitando duas dimensões espaço-temporais distintas e agindo segundo as leis destas duas dimensões: a de seu próprio corpo e o universo circundante da representação; e as leis do objeto (leis inerentes à sua materialidade) e aos aspectos teatrais que o orientam (personagem, cena, espetáculo).

O ator-animador argentino Ariel Bufano tece as seguintes considerações:

O ator mantém a preocupação plástica no interior do espaço cênico que não deixa de modelar e remodelar ao ritmo de seus deslocamentos e de seus gestos. O bonequeiro por sua vez encontra mais dificuldade para situar-se no espaço. [Ele] é portador de uma idéia, de um propósito de ação, mas apesar disso tem de se expressar em um volume distinto do seu próprio e em outra dimensão espaço temporal. Parece que, no trabalho do bonequeiro, existem sempre dois níveis de experimentação, dois planos da realidade, devendo criar um laço "indissolúvel" entre ambas as condições para desembocar em uma genuína expressão artística. Essas duas condições são, do ponto de vista psíquico, uma entidade real: a psique do bonequeiro e a outra imaginária dramática (a

³¹ Esse conceito é abordado em geral sob dois aspectos preponderantes: a dissociação dos movimentos realizados no corpo do ator e no corpo do objeto; e como a distinção existente entre animador e animado e os mecanismos que este tem de desenvolver e desempenhar para interpretar nessa condição dúbia, diferenciando com clareza a esfera do ator e a esfera do objeto em prol de realizar os artifícios necessários à composição da animação. A primeira visão relaciona-se mais ao aspecto físico, cinético e a segunda, que não exclui a primeira, estaria mais ligada a uma compreensão do ator nessa condição engendrada, no cerne do teatro de animação, no processo de exteriorização da interpretação no objeto. Esse princípio será tratado na sequência.

da personagem). Em contrapartida, do ponto de vista físico, esses dois termos são dois corpos em um espaço que, embora aparentemente seja um só não é: são duas dimensões distintas. (BUFANO *apud* CURCI, 2007, p. 113-114, tradução nossa)³².

O ser humano tem uma percepção do mundo que o rodeia, uma imagem de seu próprio corpo em relação aos demais corpos e objetos, compondo mapas mentais a partir de nosso esquema corporal. Cria mapas e imagens de seu próprio corpo com relação aos aspectos volumétricos, espaciais e temporais que lhe servem de referência para agir e reagir aos estímulos que o cercam. Dito de outro modo, essa percepção espaço-temporal gera uma noção de um “eu corpóreo”, parâmetro segundo o qual interagimos com o mundo e realizamos as mais variadas atividades. Nosso corpo é referência para proporções, distâncias, comprimento, peso, volume e assim, medimos a distância necessária para alcançar um objeto, para desviar de uma bola que venha em nossa direção ou pular uma poça d’água numa distância adequada. Nas palavras de Balardim:

Esta imagem é como se fosse um mapa mental de nossa fisicalidade e norteia toda nossa relação com o meio externo, pois o corpo, a carne, é o envelope do que somos no plano mental e espiritual. É por meio do corpo que nosso ser se manifesta e interroga o espaço ao nosso redor. É por meio dele que o universo se faz reconhecer e atinge nossa consciência. (BALARDIM, 2004, p.62).

O ator que não interpreta com o objeto compõe personagens em seu próprio corpo pautado nessas referências. Ele realiza deslocamentos, constrói gestos, relaciona-se com o espaço e demais elementos de cena segundo essa noção de si em relação ao que lhe é exterior. Traz ao teatro o esquema corporal e noções constituídas ao longo de sua experiência de vida e a coloca a serviço das necessidades da personagem. Em seu percurso artístico, o treinamento corporal pode reorganizar seu esquema corporal a fim de desenvolver seu processo de criação. Entretanto, quando a personagem não é levada à cena em seu próprio corpo, é preciso que o ator se habitue a transportar-se para o objeto e a perceber o

³² El actor mantiene la preocupación plástica en el interior del espacio escénico que no deja de modelar y remodelar al ritmo de sus desplazamientos y de sus gestos. El titiritero por su parte encuentra más dificultades para situarse en el espacio. Es portador de una idea, de un propósito de acción, pero a pesar suyo se tiene que expresar para lograrlo con un volumen distinto del propio y en otra dimensión espacio temporal. Pareciera que en el trabajo del titiritero existen siempre dos niveles de experimentación, dos planos de la realidad, debiendo crear un lazo “indisoluble” entre ambos términos para desembocar en una genuína expresión artística. Esos dos términos son, desde el punto de vista psíquico, una entidad real: la psiquis del titiritero y la outra imaginaria dramática (la del personaje). En cambio desde el punto de vista físico esos dos términos son dos cuerpos en un espacio que aunque aparentemente es uno solo no lo es: son dos dimensiones distintas.

espaço e seus estímulos a partir desse outro corpo, bem como referenciar-se nas leis do plano da ficção da personagem. O ator-animador necessita reestruturar seu esquema corporal para estabelecer essa outra relação com o meio externo mediada pelo corpo do objeto, sendo capaz de deslocar de seu próprio corpo a pronta reação para o objeto que manuseia. Esse condicionamento físico e mental permitirá desenvolver no ator-animador o imediatismo com o qual o objeto reagirá aos estímulos externos tais quais fossem em seu próprio corpo. É comum o ator iniciante no teatro de animação reter gestos e movimentos da personagem–objeto em seu próprio corpo, esquecendo o objeto parado ou com reduzida movimentação no desenvolvimento de seus gestos e ações.

Na constituição do desdobramento objetivado, o ator-animador pode percorrer uma relação de *projeção* no objeto, bem como de *dissociação* dele. Ele pode projetar seu “eu” para o objeto, imaginando reações subjetivas, ações, gestos e movimentos a partir da análise de seu corpo, e adequar essas impressões recolhidas à realidade do objeto. A projeção é muitas vezes entendida como o fundamento da animação, como se animar um objeto consistisse em imitar o movimento humano. Entendemos que o mecanismo de projeção oferece elementos para a animação do objeto. O ator-animador que possui uma ampla biblioteca de gestos e ações em seu corpo, freqüentemente tem mais facilidade em transformá-la em experiências para a descoberta da animação da personagem impressa no objeto. Nesse sentido, podemos pensar não em imitação do humano ou transposição dos movimentos e contextos humanos para a animação, mas um processo de *identificação* na concepção explicitada nas reflexões de Baixas:

A prática do ator [animador] não consiste em manipular objetos no espaço, mas em exteriorizar as emoções e as energias pessoais. A máscara não serve para ocultar e sim para mostrar, tornar visível. [...] No momento em que ele joga [o ator-animador], ele exhibe certos extratos de sua personalidade que talvez lhe são habitualmente desconhecidos. [...] O que representa aqui a manipulação [em oposição à animação] se o ator se imerge intuitivamente nas águas noturnas para pescar o grotesco e a poesia?³³ (BAIXAS, 1994, p.41-42, tradução nossa).

Em nossa compreensão, o processo de identificação tem um caráter de provocação, estabelecendo entre ator-animador e objeto uma relação outra que

³³ La pratique de l'acteur ne consiste pas à manipuler des objets dans l'espace mais à extérioriser des émotions et des énergies personnelles. Le masque ne sert pas à occulter, mais bien à montrer, à rendre visible. [...] Au moment où il joue, il exhibe certaines strates de sa personnalité qui peut-être lui son habituellement inconnues. [...] Que représente ici la manipulation, si l'acteur s'immerge intuitivement dans les eaux nocturnes pour y pêcher le grotesque et la poésie?

extrai do ator-animador uma série de elementos que são acrescentados à sua biblioteca interpretativa e que não constitui, portanto, simplesmente a extração e transposição dos elementos já existentes. Trata-se da criação de uma outra relação balizada na presença de um objeto, a partir da qual consolida-se o surgimento de novos elementos para a interpretação do ator-animador. Outra vez Baixas, defendendo a animação como algo que se encontra muito além da manipulação: “A marionete não é um objeto que nós manobramos a nosso bel prazer, mas uma forma que veicula a expressão de energias profundas e brutais de nosso espírito.” (1994, p.42, tradução nossa)³⁴. A identificação é apresentada nas idéias desse autor como uma relação nada fácil de adquirir e que se faz indispensável para o atendimento daquilo que entende como condição primeira da relação entre objeto e público, qual seja, oferecer ao público a impressão de estar diante de um ser que possui vida própria.

Na animação de um objeto cria-se, por outro lado, um mecanismo de dissociação de seu universo, diferenciando seu “eu” psicológico e cinesiológico do “eu”- personagem do objeto e seu respectivo conjunto cinético. Dos movimentos do ator-animador derivam movimentos distintos daqueles do objeto. Distintos no sentido da produção de sentido originada pelo movimento. Para que um boneco acene numa partida, o ator-animador deverá descobrir que movimento de seu corpo ligado ao boneco provoca na personagem esse gesto. Assim, é necessário descobrir que movimentos seus geram os movimentos desejados no objeto, adequando o objeto ao seu corpo:

Quando aprendemos a dirigir, também somos obrigados a reestruturar nosso mapa corporal. Passamos a controlar e perceber não apenas nosso corpo, mas um objeto maior que o envolve. Aprendemos a reconhecer o espaço tendo como referência o porte do veículo e suas possibilidades de deslocamento. Pouco a pouco vamos condicionando nossos reflexos de tal forma que o veículo passa a reagir automaticamente ao nosso comando. No entanto, não somos nós quem se desloca, e sim o veículo, comandado por nós. Todo o esquema corporal e o mapa do ambiente são recriados sob o referencial do veículo. Com o objeto manipulado acontece algo semelhante a esse processo. Desenvolvemos uma habilidade em movimentar coisas a partir de uma competência inata que propicia recriar nossa percepção da relação do corpo com o meio espaço-temporal. Nosso corpo passa a “habitar” um outro corpo que se torna o corpo referencial. (BALARDIM, 2004, p. 63).

³⁴ [...] la marionnette n'est pas un objet que nous manoeuvrons selon notre bon plaisir, mais une forme qui véhicule l'expression d'énergies profondes et brutales de notre esprit.

Esse exemplo retirado da vida cotidiana ilustra essa relação com o objeto que é exterior ao corpo do ator-animador e que exige, para a impressão de um comando, a referência da relação de objeto com o entorno. O intérprete precisa aprender a interagir com o meio mediado pelo objeto. Balardim lembra também que essa é uma competência inata e, portanto, precisa ser aprendida, ante a descoberta dessas novas teias relacionais estabelecidas entre o “eu”, o objeto e o meio.

Rafael Curci vincula o desdobramento objetivado também ao espaço físico ocupado pelo ator na animação do objeto. Para ele, o gênero de animação utilizado determina o ângulo de visão que terá o intérprete para animar a personagem (animada por cima, por trás, por baixo). Em sua concepção, o animador realiza desdobramentos específicos para cada tipo de localização espacial do objeto com o ator-animador. Desta concepção, o autor apresenta o gráfico abaixo:

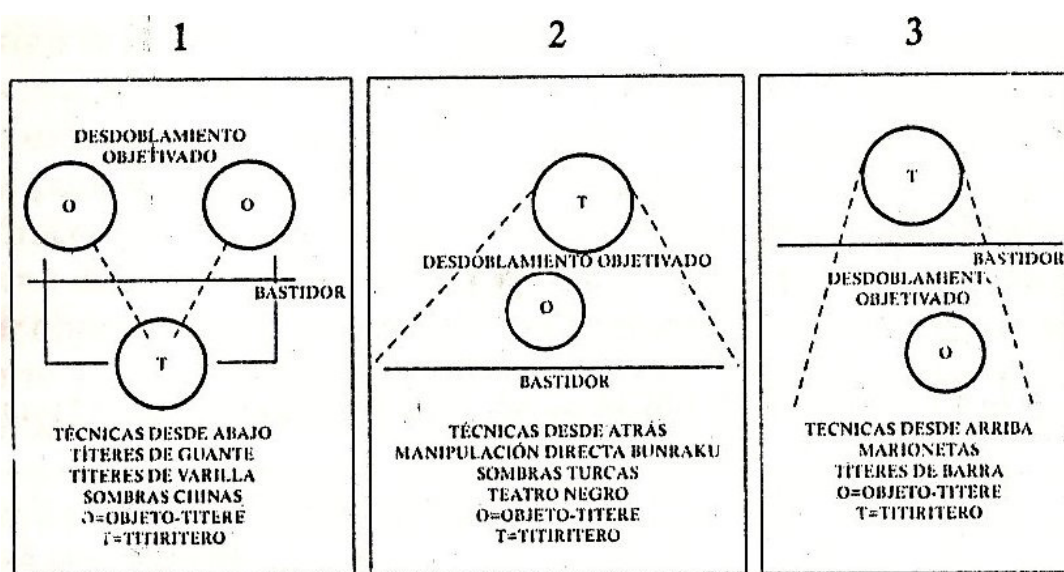


Imagem 5 - Desdobramento Objetivado segundo Rafael Curci.
Fonte: CURCI, 2007, p. 116.

Ele esclarece que não é o espaço físico e o ângulo de visão o fator principal de interferência na aquisição e implementação desse princípio, mas o espaço sensorial que se amplia segundo a percepção de que dispõe o ator-animador no ato da interpretação. O autor define o desdobramento objetivado como “a técnica de dissociação em dois planos que o bonequeiro utiliza para animar objetos, e que está constituída por uma série de mecanismos psicofísicos que põe em jogo durante a

representação.” (CURCI, 2007, p. 116, tradução nossa)³⁵. Concordamos e enfatizamos essa idéia de que os ângulos físicos de visão do animador para com o objeto são uma realidade inegável no teatro de animação e que esse campo de visão diz respeito à “visão” sensorial. Essa percepção sensorial é o vetor central do treinamento para aquisição da capacidade de realização do desdobramento objetivado. Independentemente do gênero de animação, é a capacidade de habitar, no ato interpretativo, as duas dimensões espaço-temporais nas quais se inserem respectivamente ator-animador e objeto, afinando a relação entre essas dimensões, que caracteriza o desdobramento objetivado como uma ferramenta na interpretação com objetos.

O professor Tito Lorefice aponta o desdobramento objetivado como sendo um dos pontos que delinea a peculiaridade do teatro de animação e aquilo que marca a distinção entre essa linguagem teatral e o teatro não mediado pelo objeto:

No teatro de bonecos se produz o que todos conhecemos como desdobramento objetivado, isto é, já não é mais subjetiva a interpretação e sim que o mesmo ator que encarna Hamlet não o encarna, encarna-se em uma coisa, em outra matéria, em outro elemento que está fora de si, ele mesmo pode ver o corpo de Hamlet entrando em cena. E então me vinha na cabeça uma frase que dizia Javier Vilafañe sempre, que dizia que o teatro de bonecos nasceu quando a primeira mancha, quando o primeiro homem viu pela primeira vez sua sombra e descobriu que era ele, mas [que] ao mesmo tempo não era. (LOREFICE, 2006, informação verbal, tradução nossa)³⁶.

A interpretação é, pois, objetivada em uma forma a ser animada e o ator-animador encontra nesse processo uma particularidade fundamental do seu trabalho, ao passo que não prescinde das leis do teatro em geral. É importante encontrar dentro das peculiaridades do trabalho com a matéria as afinidades com as leis da representação teatral e as especificidades tanto técnicas quanto dramatúrgicas e poéticas que diferenciam essa linguagem, abrindo um universo a investigar.

³⁵ [...] a técnica de disociación en dos planos que el titiritero utiliza para animar objetos, y que está constituída por una serie de mecanismos psicofísicos que pone en juego durante la representación.

³⁶ Palestra gravada no III Seminário de Pesquisa sobre Teatro de Formas Animadas, durante o 6º Festival de Formas Animadas de Jaraguá do Sul – S.C.

En teatro de títeres se produce lo que todos conocemos como desdoblamiento objetivado, es decir, ya no es subjetiva la interpretación sino que el mismo actor que encarna Hamlet no lo encarna, se encarna en una cosa, en otra matéria, en otro elemento que está fuera de si, él mismo puede ver el cuerpo de Hamlet entrando en escena. Y a esto me vino en la cabeza una frase que decía Javier Vilafañe siempre, no, que decía que el teatro de títeres nació cuando la primera mancha, cuando el primer hombre vió por la primera vez su sombra y descubrió que era él pero que a la vez no era él.

O desdobramento objetivado encontra-se presente tanto na animação onde o ator-animador não é visto, quanto na animação onde ele está à vista como não-presença. O desdobramento torna-se ainda mais complexo e exigente quando o animador é também personagem (distinta da personagem interpretada no objeto). Nessa situação ele precisa desdobrar-se para a interpretação no objeto e realizar a interpretação de seu personagem. Ele possui um desafio complexo também quando anima mais de um objeto ao mesmo tempo, podendo ou não ainda, compor personagem em seu corpo.

O grupo El Chonchón nos oportuniza a observação mais clara dos efeitos do desdobramento objetivado na animação. O espetáculo *Juan Romeu y Julieta María* abre grande espaço à improvisação. Nesse jogo o ator-animador reage no boneco a todas as provocações externas do público e das demais personagens. Caso o ator-animador não tivesse desenvolvido sua capacidade para a realização do desdobramento objetivado, o boneco poderia perder sua carga interpretativa, sendo a resposta dada no corpo do animador. Tal como no espetáculo citado, os efeitos deste princípio são mais facilmente observáveis nos espetáculos que trabalham com improvisação, como também o fazem os mamulengueiros.

Destarte, o desdobramento convoca a percepção do ator-animador a sair de si e perceber o ambiente a partir do ponto de vista do objeto, levando à realização da interação do ator-animador com o mundo sob a perspectiva do objeto. O ator-animador é protagonista e observador ao mesmo tempo. O objeto duplica seu olho, seu tato, sua audição, seu olfato, duplica a imaginação do ator-animador que tem a personagem interpretada “diante” de si. Capacidade de percepção importante para a composição da animação de uma personagem encarnada num objeto.

2.3. Dissociação:

Esse princípio é recorrente na literatura sobre teatro de animação, apresentando diferentes concepções sobre as quais nos propomos desenvolver algumas reflexões.³⁷

Sob o olhar de Balardim (2004), a dissociação refere-se ao uso simultâneo e independente de diferentes partes do corpo de tal maneira que o ator-animador seja

³⁷ A dissociação se aproxima muito do conceito de *Desdobramento Objetivado* e por vezes podem coincidir. Todavia, na realização do desdobramento objetivado é possível que o ator-animador passe pela dissociação, mas também pode permear os campos apresentados sob os conceitos de projeção e identificação.

capaz de movimentar as partes do corpo necessárias à animação do objeto e mantenha imóvel ou possua o controle das demais partes. Vale lembrar que esse movimento ou imobilidade é entendido não apenas como um movimento corporal, mas também como um movimento psíquico ou uma tensão. Para o autor, a dissociação, vista desse modo, é essencial para a obtenção da neutralidade, sobretudo para gerar a ilusão de que a matéria inanimada tem vida autônoma, especialmente no modo de cena do *ator-animador como não-presença*.

Amorós e Paricio (2005) citam a dissociação como uma “técnica” que possibilita ao ator-animador “desdobrar-se” em mais de uma personagem. Nesse sentido, nos parece que a competência de atuação simultânea em mais de uma personagem relaciona-se à capacidade de dissociação cinética e psíquica a serviço de múltiplos desdobramentos objetivados. A dissociação aparece aqui como o elemento necessário ao ator-animador para desdobrar-se na forma animada, realizando a dissociação entre o seu “eu-ator” e a personagem-objeto.

Outro autor que trabalha com esse princípio, Carlos Converso (2000), define o vocábulo de duas maneiras, a saber: a realização de distintos movimentos em diferentes partes do corpo, principalmente nas mãos e braços; também apresenta o mesmo sentido apontado por Curci, na qual o ator encontra-se na condição simultânea de observador e protagonista da representação, devendo dissociar o seu plano e aquele do objeto.

Na abordagem desta pesquisa a dissociação é compreendida primeiramente como um fundamento para o distanciamento entre o espaço-tempo da forma animada e o espaço-tempo do ator-animador. Assim a dissociação é base primeira para a realização do desdobramento objetivado. Por conseguinte, ocorre a dissociação cinética e psíquica entre o ator-animador e a personagem materializada. No exercício da função do ator no teatro de animação *lhe* é demandada a dissociação dos movimentos de seu corpo, que pode estar a serviço da realização de duas (ou mais) tarefas simultâneas, seja animar um boneco de luva enquanto alcança um acessório dependurado na empanada sem perder o controle da animação, seja em função de animar mais de uma personagem, uma em cada mão, por exemplo. Assim, podemos pensar também na dissociação do olhar do objeto e do ator-animador. O animador que trabalha como *não-presença* evita grandes deslocamentos de olhar, não seguindo necessariamente o olhar do objeto, evitando chamar atenção sobre si com a carga do seu olhar.

Compreendemos a dissociação como um princípio de grande relevância à implementação da neutralidade em seus mais variados *dégradés*, no sentido de que o ator-animador ao atingir o controle sobre a realização de movimentos dissociados possui uma consciência e domínio corporal que lhe permite selecionar os movimentos necessários ao seu trabalho, bem como desenvolveu no plano mental a capacidade de guiar-se pelos parâmetros de seu plano e o da personagem objetivada.

2.4. Economia dos meios, síntese e precisão

O teatro de animação é uma linguagem que trabalha com a síntese. Por mais que um artista escolha em seu trabalho aproximar-se da realidade, o teatro de animação é sempre uma composição na qual um elemento pode representar mais que a si mesmo, mais que aquilo que apresenta enquanto fonte de significação. Deste modo, um objeto do cotidiano, sem braços ou pernas, pode representar um ser humano. Ou um boneco que não possui mecanismos faciais pode dar ao público a impressão de riso ou choro.

A professora Anne Cara orienta o aprendizado do “princípio da economia” como um princípio fundamental do movimento do objeto. A esse respeito ela esclarece:

A marionete mais sofisticada permanece muito distante da complexidade expressiva do ser humano. O registro gestual, e, portanto expressivo, é sempre limitado pela marionete, e o manipulador poderia ser tentado a remediar essa carência com um suplemento de movimentos, um excesso gestual. Mas tratar-se-ia de um erro, de uma contradição fundamental. **A marionete é antes de tudo, e deve continuar sendo, um objeto sóbrio.** A expressividade da marionete é ainda maior na medida em que ela é comedida e precisa.³⁸ (2006, p. 31, grifos da autora, tradução nossa).

A autora aponta como caminho para a eficácia expressiva uma seleção de gestos que privilegie aqueles com maior poder de evocação. Aponta, ademais, que o excesso de gestos é o que confere um caráter de agitação à personagem-objeto, consistindo em um dos principais defeitos na animação de um objeto. Essa agitação

³⁸ La marionnette la plus sophistiquée demeure très éloignée de la complexité expressive de l'être humain. Le registre gestuel, et par là même expressif, est toujours limité pour la marionnette, et le manipulateur pourrait être tenté de pallier cette pauvreté par un surcroît de mouvements, une pléthore gestuelle. Mais il s'agirait d'une méprise, d'un contresens fondamental. **La marionnette est avant tout, et doit rester, un objet sobre.** L'expressivité de la marionnette est d'autant plus grand qu'elle est mesurée et précise.

é comum na animação dos atores-animadores iniciantes, por vezes devido a certa ansiedade em desenvolver no objeto a impressão de vida quando, pelo contrário, um boneco agitado perturba o processo de impressão de vida e sua recepção pelo espectador. Após o surgimento dos movimentos de uma personagem, o trabalho do ator-animador pode consistir numa limpeza, numa eleição daqueles que potencializam a expressividade do objeto.

Outro artista que sistematizou questões sobre o teatro de animação, Carlos Converso, levanta ainda outro aspecto relacionado ao caráter sintético nessa linguagem:

Esta limitação espacial, unida à limitação de movimentos que possui o boneco em si mesmo, obriga que os movimentos dos bonecos devam ser precisos, muito claros e também mais exagerados que os do ator vivo. Enquanto o ator se desloca por um espaço mais ou menos amplo e de forma natural, o bonequeiro o faz em um espaço reduzido, cuidando para que seu boneco pareça mover-se livremente.³⁹ (2000, p.31-32, tradução nossa).

Esse estudo de Converso é orientado para a animação do boneco de luva. Por isso, ao citar o “espaço limitado”, refere-se à empanada. Ainda que haja uma variação do espaço utilizado pelo ator segundo o gênero de animação, consideramos relevante essa observação do autor como uma questão que interfere na necessidade de precisão nos movimentos realizados no objeto. Ademais, ele apresenta também a “limitação” da própria construção do objeto, tal como encontramos nas reflexões de Cara.

O caráter sintético do objeto, ao contrário do que poderia parecer - um aspecto limitante - lança desafios ao artista nessa linguagem e oferece outras possibilidades expressivas relativas à própria materialidade do objeto com a qual trabalha. Possibilidades estas que estão vinculadas à sua forma, ao material de composição, às cores, enfim, suas características plásticas juntamente com os outros signos agregados na animação, sobretudo o movimento. A síntese é uma particularidade dessa linguagem que traz consigo a exigência da economia dos meios e a precisão. Com relação à economia dos meios, isto significa uma seleção dos elementos mais expressivos, seja da iluminação, do movimento ou do texto.

³⁹ Esta limitación espacial, unida a la limitación de movimientos que posee el títere en si mismo, obliga a que los movimientos de los muñecos deban ser precisos, muy claros y también más exagerados que los del actor vivo. Mientras el actor se desplaza por un espacio más o menos amplio y de forma natural, el titiritero lo hace en un espacio reducido, cuidando que su muñeco parezca moverse libremente.

Quanto à precisão, trata-se de realizar os movimentos com limpeza e definição, sem excessos. O excesso de gestos pode provocar o dispêndio desnecessário de uma energia que pode concentrar-se no refinamento da animação.

Beltrame apresenta a seguinte definição de economia dos meios:

[...] princípio que trabalha com o mínimo de recursos para realizar determinada ação. Implica em selecionar os gestos mais expressivos, o movimento preciso, limpo, sem titubeios e claramente definido. É como compreender que “menos vale mais”, ou seja, não é a quantidade de gestos que garante a qualidade da ação. (2008, p.28).

Vale ressaltar que essa noção de precisão não significa necessariamente para um movimento atravessado por grande quantidade de pausas, mas um movimento realizado com consciência e clareza dessa escolha pelo ator-animador.

Assim, o trabalho desse intérprete passa pela composição, pela organização dos signos de que dispõe sob a referência do caráter sintético que possui a matéria. Tito Loreface afirma:

O títere, dada sua capacidade simbólica, interpreta além de seu papel o universo que o contém. O titiriteiro se expressa através de um objeto concreto, mas deve saber que sua arte sintetiza a realidade concreta e a modifica em uma instância superadora.⁴⁰ (2006, p.15-16, tradução nossa).

Nossa concepção delega ao ator-animador o trabalho e potencial de compor a animação do modo mais consciente possível, tomando como referência a característica particular de síntese dessa linguagem, elegendo os meios mais relevantes e realizando uma execução precisa.

⁴⁰ El títere, dada su capacidad simbólica, interpreta además de su papel al universo que lo contiene. El titiriteiro se expresa a través de un objeto concreto, pero debe saber que su arte sintetiza a la realidad concreta y la modifica en una instancia superadora.

CAPÍTULO III: A NEUTRALIDADE

No processo de intensa transformação pelo qual passou o teatro de animação, em que o animador rompeu os modos de ocultamento e passou a co-habitar a cena com o objeto de modo visível, a neutralidade esteve presente como um dos aspectos que permeou as preocupações acerca do trabalho do ator-animador. Nesse sentido, dentre as concepções de neutralidade evidencia-se constantemente a noção desse conceito como um princípio presente e peculiar à atuação do *ator-animador como não presença*. Entretanto, nossa perspectiva de entendimento desse princípio no teatro de animação afina-se com o conceito apontado por Jacques Lecoq. Sua proposta contempla a neutralidade como um estado “anterior a ação, um estado de recepção ao que nos cerca, sem conflito interior.” (LECOQ, 1997, p. 09). Lecoq investiga em sua pedagogia a máscara neutra como uma metodologia que possibilite ao ator o alcance desse estado que se constitui numa condição de disponibilidade à descoberta. O estado de neutralidade potencializa a interpretação, ampliando, através dos exercícios que colaboram à constituição desse estado no ator, seu potencial de criação:

Um personagem traz com ele os conflitos, uma história, um passado, um contexto, paixões. Ao contrário de tudo isso, a máscara neutra está em estado de equilíbrio, de economia de movimentos. Ela se mexe justo o que precisa com economia de gestos e ações. Trabalhar o movimento a partir do neutro permite pontos de apoio essenciais para o jogo que virá. Porque conhecendo o equilíbrio, o ator exprime melhor o desequilíbrio dos personagens ou dos conflitos. (LECOQ, 1997, p. 11).

Assim, Lecoq se pauta na proposição de limitações que levem o ator ao domínio de princípios presentes no estado de neutralidade e a partir deste conhecimento possa desenvolver o domínio de outros aspectos do trabalho do ator.

As características do corpo neutro são apontadas por Sears Eldredge (1978) como: um corpo simétrico, centrado, focalizado, integrado, energizado, um corpo relaxado e envolvido em ser e não em fazer.

Todos esses aspectos relacionam-se ao estado de disponibilidade da percepção e reação aos estímulos ao qual se submete o ator nesse estado, conformando um corpo equilibrado e por isso o sentido de simétrico e centrado explicitado por Eldredge. Trata-se de um corpo energizado, em condição de disponibilidade, mas sem ansiedade ou excessos, de tal maneira que se configure

um corpo relaxado. O relaxamento corporal no estado de neutralidade implica em manter o corpo sem tensões desnecessárias, sem, contudo abandoná-lo. Em outras palavras, estamos nos referindo a uma “atenção relaxada”. O corpo envolvido em “ser não em fazer” pode ser pensado ainda dentro desse estado de disponibilidade como uma proposição em que o ator mais se dispõe aos relacionamentos e instruções do jogo do que à busca de compor uma personagem ou um conjunto de ações específicas:

um corpo neutro está envolvido em ser não em fazer. O corpo neutro parado não está envolvido em nenhuma atividade que não seja seu próprio estado de ser, ‘parado’ dentro da ação ‘parar’. Está apenas envolvido em ‘se fazer presente’ o que significa ‘estar presente’. (ELDREDGE, p. 31, 1978, grifos da tradução).

Eldredge acrescenta ainda duas características de um corpo neutro quando em movimento, a saber: trata-se de um corpo econômico e coordenado. O corpo econômico utiliza apenas a energia apropriada e necessária para o cumprimento de uma tarefa, um corpo que evita excessos. A noção de corpo coordenado supõe um movimento que deve fluir através de todas as partes do corpo, com todas as partes ligadas em uma relação contínua e coordenada.

Destarte, a neutralidade é um princípio relacionado à capacidade de realizar o desdobramento objetivado, à capacidade de transferir ao objeto a comunicabilidade entre o interior do artista e o exterior. Essa condição demanda do ator-animador pensar sob a referência dos traços da personagem-objeto e reagir aos estímulos através do objeto, exigindo desse artista um acentuado nível de disponibilidade. O desdobramento objetivado é um mecanismo do ator-animador intimamente relacionado ao estado de neutralidade. Para o artista e pesquisador Paulo Balardim,

Estar em estado neutral é abrir uma porta de comunicação com o inanimado. É necessário diminuir o ritmo do corpo para ajustar-se ao nível de consciência do inanimado. O objeto é mais lento e mais silencioso do que o corpo humano e, por isso, é necessário desenvolver uma escuta exacerbada. (2004, p.88).

Portanto, o princípio da neutralidade diz respeito a um estado em que é possível o deslocamento da centralidade do “eu” do ator-animador para coabitar o “eu” do objeto, por meio do ajuste da intensidade da presença do corpo desse intérprete de modo a dar espaço para que se amplie a presença do objeto. Nessa mudança de intensidades, a escuta do objeto se entrelaça na constituição da neutralidade a fim de conhecer as características e a metodologia mais adequada nesse processo de

ampliação da intensidade da presença de cena do objeto. Balardim sublinha a importância da neutralidade para o ator que trabalha com objetos como sendo uma condição para o desenvolvimento desse tipo de linguagem teatral. Paulo Balardim é também um autor que identifica a neutralidade não apenas como uma opção de um modo de estar em cena. Para ele a neutralidade é um estado assumido pelo animador na busca de direcionar a percepção do público para o objeto e fazê-lo entrar no jogo teatral no qual este objeto é autor de ações e emoções em meio às situações postas em cena na função de personagem. “O estado neutral é a preparação para o ator abandonar o próprio corpo à interpretação, é a comunhão com o objeto manipulado, é a valorização da força que o objeto pode expressar imbuído com a nossa expectativa.” (BALARDIM, 2004, p. 88). Para esse estudioso do teatro de animação a neutralidade pode ser a “palavra-chave” para a animação bem executada, já que é uma referência que organiza todo um mecanismo de estar, de se relacionar com o objeto.

Esse princípio técnico é também parte do trabalho do ator-animador na concepção de Beltrame:

A “neutralidade” é aqui concebida como predisposição do ator-animador para estar a serviço da forma animada, tornar-se “invisível” em cena, atenuar sua presença para valorizar a do boneco. Supõe eliminar caretas, suspiros, olhares e economizar gestos do ator-animador para evidenciar as ações do boneco. Trata-se de trabalhar com a noção de consciência de estar em cena, o que exige movimentos comedidos, discretos, elegantes, suficientes para que se remeta o foco das atenções ao boneco presente na cena e não ao seu animador. Quando os gestos do ator-titeriteiro são mais eloqüentes que a presença do boneco, cria-se um duplo foco que desvaloriza a cena. (2008, p.36).

O pesquisador apresenta uma definição que contribui para aclarar o entendimento da neutralidade relacionando esse princípio com a consciência da presença cênica. É fundamental que o ator-animador tenha o maior grau de consciência possível de seu corpo e de sua relação no espaço. Portanto, o ator-animador não procura nesse estado de neutralidade um corpo sem energia ou atenção, como antes mencionamos. Pode ser um corpo ausente para a visão do público, mas totalmente presente na atuação realizada com o objeto. Nesse sentido, nos referimos a um corpo reorganizado para atender às exigências da animação de um objeto, um corpo presente, consciente e preciso, reforçando a noção da neutralidade como um estado do ator-animador. Dentro dessa concepção este passa a ser um princípio presente nos variados modos de animação de objetos, ao

contrário do conceito mais recorrente que toma a neutralidade como um princípio da atuação à vista. Embora o corpo do ator na animação oculta não seja a imagem final com a qual se depara o público, ele é o responsável pela apresentação dessa imagem e, portanto, organiza-se em função da representação.

A neutralidade contribui ainda para a inserção do público na relação com o mundo inanimado, ela colabora para o direcionamento da atenção do público para o objeto, eliminando ao máximo o foco desnecessário sobre o ator-animador. Balardim também sinaliza nessa direção quando escreve que “essa neutralidade do animador é o meio de mostrar que a importância está no objeto manipulado, que é ele que irá produzir a emoção almejada pelo público” (2004, p. 88). Assim, o movimento do ator-animador, afinado às necessidades do modo da presença em cena, precisa evitar o desperdício de energia com excessos gestos e ações, bem como deve controlar seus movimentos faciais. O ator-animador realiza movimentos voluntários e movimentos espontâneos. Para a neutralidade deve controlar os movimentos voluntários segundo a necessidade da animação, utilizando a menor quantidade de movimento e a melhor qualidade dele, procurando também suavizar os movimentos involuntários e eliminar os residuais, pois “qualquer movimento imotivado, por pequeno que seja, se nota e molesta o que o contempla. Quando o bonequeiro faz pequenos movimentos com a cabeça para ver as marcas do chão parece que lhe falta concentração.”⁴¹ (MESCHKE, 1988, p. 32, tradução nossa). Na cena, na animação de um objeto, o pequeno movimento torna-se grande, pois se trata de um espaço diferente do cotidiano, com signos sintéticos e um espectador atento. Meschke aponta não apenas que todo movimento está sob a possibilidade de ser percebido e com isso oportuniza uma cena “suja”, mas que o impacto de certos movimentos pode ser percebido pelo espectador como desconcentração ou descaso com o trabalho realizado. Outro aspecto que contribui para trazer e manter o foco do público sobre o objeto animado é apontado por Anne Cara (2006) como a “postura de serviço”, que consiste principalmente no ajuste do corpo e do olhar para direcionar a atenção do animador sobre o objeto e assim orientar o foco do público ao objeto. À postura de serviço pode-se incluir a “máscara de impassibilidade” como uma organização facial que busca eliminar todos os movimentos voluntários e

⁴¹ Cualquier movimiento inmotivado, por pequeño que sea, se nota y molesta al que lo contempla. Cuando el titiritero hace pequeños movimientos con la cabeza para ver las marcas del suelo parece que le falta concentración.

controlar ao máximo os movimentos involuntários da musculatura facial. Nesse sentido, tanto nos músculos do rosto, quanto nos demais, é importante identificar e desfazer os pontos de tensão desnecessários, buscando um corpo relaxado para evitar que esses pontos de tensão dividam o foco do público entre objeto e o corpo tenso do ator-animador quando essa não é a proposta do artista.

Enfim, a neutralidade é vista nesta pesquisa como um mecanismo físico e psicológico, no qual o ator-animador passa por um processo de “esvaziamento” de qualquer coisa que possa sufocar a presença animada do objeto.

3.1. A neutralidade e o ator-animador à vista:

Quando aparecem as propostas estéticas com animação à vista, a preocupação com o princípio da neutralidade vai encontrar-se como um dos aspectos centrais. Meschke conta que os atores-animadores e diretores enfrentam novos desafios com a chegada da animação à vista. Ele afirma que “o [ponto] negativo é que o corpo do bonequeiro compete com a figura⁴² [para obter a] atenção do público e, inclusive, distrai a concentração.” (1988, p. 32, tradução nossa)⁴³. O depoimento de Meschke aponta que, ao colocar atores-animadores à vista, no começo dos anos de 1950, procurava em sua pesquisa artística “elevar e melhorar a situação cênica” dos animadores bem como articular questões pertinentes ao espetáculo em si. Para tanto, “pensava que se o conteúdo era o suficientemente forte, o espectador ia aceitar o bonequeiro visível, como acontece no **bunraku**. O bonequeiro tinha que ser visto o suficiente para que se notasse sua existência, mas sem distrair. Ser visto e não ser visto.” (1988, p. 32, grifos do autor, tradução nossa)⁴⁴. O diretor sueco refletia naquele momento de sua prática um caminho para o desvelamento do ator-animador, numa neutralidade adequada às situações em que a personagem do objeto seja de fato aquele que retenha a atenção do público, isto é, o ator-animador como não-presença. Para tanto, seu primeiro parâmetro foi a organização de um todo cênico que se mostrasse ao público de tal maneira que a presença de cena do animador soasse menos interessante que o papel desempenhado pelo objeto. Ele atribui ao puro exibicionismo a motivação do ator-

⁴² Nesse texto de Meschke, figura está no sentido de boneco-objeto.

⁴³ Lo negativo es que el cuerpo del titiritero compite con la figura en la atención del público e, incluso, distrae la concentración.

⁴⁴ Pensaba que si el contenido era lo suficientemente fuerte, el espectador iba a aceptar al titiritero visible, como pasa en el **bunraku**. El titiritero tenía que verse lo justo para que se notara su existencia, pero sin distraer. Ser visto y no ser visto.

animador que se apodera do interesse do público em prejuízo da atenção que deveria incidir sobre o objeto animado. O homem como ser social sabe, ainda que em diferentes níveis de consciência, que o corpo humano move-se, age e gesticula emitindo significações referentes aos sentimentos, pensamentos e emoções. Os gestos do corpo humano possuem uma bagagem histórica implícita e revelam uma atividade mental. No movimento do corpo o estado psicológico transborda. Assim, ante o objeto inanimado, o corpo humano chama a atenção do público para si, sendo necessário mensurar e ajustar a intensidade de sua presença em cena, seus gestos, respiração, olhares, caretas, a fim de beneficiar a atenção do público para a personagem no objeto.

No intuito de alcançar o objetivo de uma proposta de ausência máxima do ator-animador, alguns artistas optam por vestir-se de preto, cobrir o rosto ou mantê-lo descoberto sem maquiagem e cabelos presos. Todavia, embora esses pontos contribuam para manter o olhar do espectador sobre o objeto animado, as experiências apresentadas pelos distintos artistas demonstram que outros aspectos se configuram de fato como os pontos centrais para obtenção dessa modalidade da neutralidade: a animação do objeto, o modo como ele é movido e inserido na composição do espetáculo, a postura e movimento do corpo do ator-animador e sua maneira de estar em cena. Para Curci, “[...] a *neutralidad* resulta mais ou menos efetiva de acordo com *como* ou *de que maneira* o bonequeiro utilize suas fontes motoras (física, gestual e vocal).” (2007, p. 122, grifos do autor, tradução nossa)⁴⁵. Para ele, quando o animador à vista não utiliza o rosto coberto, não deveria transferir sua voz à personagem representada no objeto, deixando, desse modo, mais clara, limpa e compreensiva para o público a relação de ausência e presença entre animador-objeto (animador ausente e objeto presente). Esse critério de utilização da voz consiste, em seu conceito, num requisito para a atuação à vista do animador como não-presença. Como alternativas à utilização da voz do ator, Curci sugere recorrer a outros artifícios, como a gravação em CD’s ou manifestar a voz da personagem por meio de outro intérprete que se coloque oculto à visão do público.

Temos acordo com o autor sobre a importância atribuída ao controle e consciência do corpo do ator-animador - conforme delineamos em nossas afirmações antecedentes. Entretanto, entendemos que o ator-animador, ao animar a

⁴⁵ [...] la *neutralidad* resulta más o menos efectiva de acuerdo a *cómo* o *de qué manera* el titiritero utilice sus fuentes motoras (física, gestual y vocal).

personagem com o rosto descoberto, pode ser fonte vocal e obter uma neutralidade onde sua presença seja significada como ausência pelo público. Podemos observar essa situação no espetáculo *O Velho da Horta* da Cia. Pequod.



Imagem 6 – Espetáculo *O Velho da Horta*
Fonte: imagem extraída de vídeo, arquivo pessoal.

Neste espetáculo, o intérprete que anima a cabeça, aquele que se situa no meio na imagem acima, é a fonte vocal do boneco. Embora seja impossível deixar o rosto sem nenhuma expressão, sobretudo com a vocalização que exige o movimento de vários músculos do rosto, o ator-animador se expressa com o mínimo de movimentação facial possível (apenas o necessário para a exteriorização do assobio). A imagem acima foi extraída do início do espetáculo. Nela, o ator-animador assobia, mas não interpreta em sua expressão facial os sentimentos da personagem, que cantarola alegremente. Todavia, mesmo que o animador como não-presença reduza ao máximo a intensidade de sua presença em cena, não poderá passar completamente despercebido. Meschke (1988) afirma que por mais que o animador tenha grande capacidade de ficar despercebido, sua presença é sentida. Essa presença não pode ser eliminada, pois tudo aquilo que está em cena adquire um significado. Balardim (2004), que também compartilha da mesma compreensão, sublinha alguns desses significados, tais como o contraste entre um corpo vivo ao lado de um corpo inerte e silencioso, gerando uma reafirmação do

ator-animador vivo; a condição do ator, daquele que anima o objeto, lhe confere uma carga semântica; as diferenças de escalas podem levar à associações de tamanho e força, nas quais a personagem-objeto, sendo menor é mais frágil e quando este é maior, pode causar a sensação de que o pequeno humano pode dominar o meio.

Quando o ator-animador está em cena por contraparte, evidentemente ele trará atenção para si, assim como a atenção estará sobre o ator-animador presente em cena por co-presença. As reflexões aqui expostas procuram apontar no sentido de que o ator no teatro de animação pode apreender princípios e técnicas adequadas para direcionar a atenção do público para o componente desejado no espetáculo, seja ele a personagem em seu corpo ou no objeto. A neutralidade pode ser uma ferramenta a serviço do ator-animador para que este possa direcionar a percepção do público nos momentos e durações necessárias à compreensão clara do foco da cena.

Na atuação à vista por co-presença, o ator-animador pode optar por transitar entre momentos de não-presença e outros momentos de atuação em seu próprio corpo, direcionando a atenção do público. O grupo Tábola Rassa, por exemplo, que desenvolve a animação de objetos relacionados ao universo da água, como torneiras e tubos de PVC, realiza uma transição entre a neutralidade ajustada à *não-presença* e a neutralidade na interpretação para complementar a interpretação engendrada no objeto. Nesse trabalho do grupo, o trânsito entre esses dois modos de presença cênica é conseguida por meio de uma cortina de luz, roupas pretas e uma partitura cinética adequada dos atores-animadores. O complemento da personagem aparece concentradamente no rosto dos animadores e alterna entre aparecer e desaparecer na cortina de luz. O que se percebe é que esses artifícios configurados para essa proposta realizam uma neutralidade na interpretação por complemento que reforça as características das personagens ao invés de dividir o foco da atenção. A percepção do espectador ocorre globalmente, sem haver uma separação da atenção, concentrando todos os signos emitidos pelos intérpretes como se eles adviessem da personagem-objeto. No espetáculo é expressiva, nesse sentido, a cena interpretada pelo ator-animador Olivier Benoît, quando anima uma personagem-torneira que é caolha. A torneira tem apenas um registro para fechar a passagem da água enquanto outras personagens-torneiras possuem dois, informação que contribui com a composição da noção de uma personagem caolha. A torneira na qual se interpreta o avarento também possui apenas uma maçaneta

para fechamento sendo que esse mecanismo é centralizado com relação a um eixo central imaginário, o que favorece na outra torneira a impressão de assimetria no olho. Mas é a interpretação do ator-animador, com um olho fechado, articulado com uma voz e movimentos daquela personagem que oferecem ao público a certeza de estar diante de uma personagem caolha. Essa impressão não acontece como se estivéssemos diante de uma torneira e um ator caolho, como corpos distintos, mas é apreendida pela percepção apenas com a figura da personagem caolha, sem a percepção permanentemente consciente de que é o ator-animador que emite esse signo da personagem-torneira.



Imagem 7 – Espetáculo *L'Avar*: a personagem caolha.
Fonte: imagem extraída de vídeo, arquivo pessoal.

É importante observarmos que na realização desse trabalho o ator-animador necessita afinar a neutralidade selecionando os movimentos convenientes à atuação por co-presença, atentando para eliminar os excessos que concentraria o olhar do público preponderantemente sobre si mesmo. Para isso, possui um corpo sem tensões musculares desnecessárias, o olhar voltado para o objeto, um corpo que tem consciência dos corpos e objetos no espaço, lhe permitindo inclusive improvisações com base nessas referências. Um corpo concentrado, atento e disponível à relação com o entorno.

Outra maneira de atuação por co-presença pode ser observada no espetáculo *Peer Gynt* da Cia. Pequod. Neste espetáculo, o ator-animador Mário Piragibe, que materializa a personagem protagonista pela animação de um boneco, também materializa a mesma personagem em seu corpo. Ele executa co-presença por complemento da personagem e também executa co-presença por alternância da interpretação, que se dá em alguns momentos no corpo do ator-animador e em outros momentos no boneco.

Na cena da qual extraímos as imagens abaixo, podemos observar as duas maneiras citadas de co-presença: por complemento e por alternância. Na primeira imagem, temos as duas personagens-bonecos que conversam.



Imagem 8 - Espetáculo *Peer Gynt*. Seqüência de imagens - neutralidade e co-presença.
Fonte: imagem extraída de vídeo – acervo pessoal.

Em seguida (imagem 09, abaixo), o ator-animador que executa a voz e também a animação da personagem Peer Gynt, sai para girar o mecanismo que elevará a atriz-animadora que anima a boneca-mãe. Quando o ator-animador se retira, dizendo ainda o texto da cena, deixa o boneco sendo animado por outro ator, mas leva o público a entender que a personagem agora está também em seu corpo. Nesse caso, a personagem ficou no ator-animador e no boneco durante certo tempo, pois enquanto ele vestia a personagem em seu corpo, a interpretação no boneco mantinha-se. Na imagem 11, da direita, abaixo, o ator-animador se desloca (por trás) em direção ao mecanismo e o boneco continua atuando.



Imagem 09 e 10 - Espetáculo *Peer Gynt*. Seqüência de imagens -neutralidade e co-presença.
Fonte: imagem extraída de vídeo – acervo pessoal.

Nas duas imagens subseqüentes (12 e 13) é possível perceber que o boneco continua como meio de interpretação da personagem, animado somente por um dos atores-animadores, enquanto o animador que realiza a voz (que não aparece nestas duas imagens) interpreta também.



Imagem 11 e 12 - Espetáculo *Peer Gynt*. Seqüência de imagens -neutralidade e co-presença.
Fonte: imagem extraída de vídeo – acervo pessoal.

Na imagem seguinte (13) podemos ver o ator-animador que é a fonte vocal no canto esquerdo, girando a roldana, e o boneco já não aparece em cena.



Imagem 13 - Espetáculo *Peer Gynt*. Seqüência de imagens - neutralidade e co-presença.
Fonte: imagem extraída de vídeo – acervo pessoal.

Na última imagem (14), a personagem Peer Gynt, instalada somente no corpo do ator (no canto direito da imagem, à frente), conversa com a outra personagem que nesse momento também se encontra interpretada no corpo da atriz (suspensa por uma corda) que segura a boneca em suas mão.



Imagem 14 - Espetáculo *Peer Gynt*. Seqüência de imagens com neutralidade por co-presença.
Fonte: imagem extraída de vídeo – acervo pessoal.

Com as imagens dessa cena procuramos mostrar a alternância entre o corpo do boneco e do ator-animador na construção da mesma personagem. Vale observar o mecanismo de transferência de um suporte a outro, usado nesse caso para realização da alternância. Esse mecanismo consistiu da manutenção dos dois corpos interpretando a mesma personagem durante um pequeno período de tempo. Em outra passagem do espetáculo, a transferência da personagem é dada pela transferência do olhar. O olhar do boneco é conduzido para o ator-animador e este direciona o seu para o acontecimento da cena, ao passo que o corpo do boneco desfalece, representando nesse jogo a entrega da personagem.

Na mesma seqüência de imagens podemos tomar um exemplo de co-presença por complemento na atriz-animadora que interpreta a mãe de Peer Gynt. Nas quatro primeiras imagens (9, 10, 11 e 12) ela executa a fala e os demais movimentos da personagem na boneca-mãe. Na quinta imagem (13) podemos ver o momento em que ela começa a ser puxada pela corda que a suspende no alto. Quando ela está sendo suspensa, há a alternância da personagem para o seu corpo e em seguida ela realiza uma interpretação por complemento, pois a boneca fica exposta de maneira que empresta sua imagem plástica à personagem além de executar pequenos gestos com a mão. Todavia a atriz-animadora também coloca em seu corpo a personagem, como podemos ver na última imagem (15), quando ela aponta seu dedo enquanto fala com Peer Gynt. O complemento realizado aqui tem um caráter distinto daquele utilizado no espetáculo *L'Avar*, anteriormente mencionado, pois enquanto neste o ator-animador complementa com menor quantidade de signos aquilo que o boneco realiza e que constitui a maior fonte emissora de signos, no caso dessa cena de Peer Gynt o boneco entra com a menor quantidade de signos emitidos na composição dessa personagem que se faz pela conjunção dos dois emissores de signos, o ator-animador e o boneco animado.⁴⁶

No espetáculo *O Incrível Ladrão de Calcinhas*, o ator-animador utiliza três modos de presença de cena da animação à vista: o ator-animador como não-presença, o ator-animador se assumindo como animador e também atuando por co-presença. Na maior parte do espetáculo Willian Sieverdt encontra-se como não-presença, seja animando o boneco com o qual realiza a co-presença ou na animação das demais personagens-bonecos do espetáculo.

⁴⁶ Esse espetáculo é rico em situações de co-presença.

No começo do espetáculo, antes de manusear qualquer boneco, o ator aparece como a personagem-detetive que em seguida será representado no boneco, realizando a co-presença por alternância. A atuação por co-presença acontece em pequena dose nesse espetáculo. Além do momento inicial do espetáculo, outro exemplo é quando o boneco faz menção ao ator-animador, através de um gesto, dizendo que não pode confiar nem em si próprio. O primeiro momento de co-presença citado desse espetáculo é dado pelos signos emitidos no conteúdo da fala do ator-animador e pelo figurino utilizado que se apresenta igual ao do boneco. No segundo exemplo, pelo conteúdo da fala e gesto de cabeça que aponta para o animador.

O artista pode desenvolver, como vimos, distintas maneiras de co-presença com o objeto animado. Essas maneiras atrairão, conseqüentemente, questões a serem ajustadas às necessidades do trabalho de cada artista e o desenvolvimento da proposta da obra em construção. Assim, a Cia. Pequod estabelece passagens para a realização da alternância, mantendo os dois corpos habitados pela personagem em cena por certo tempo ou pela entrega do olhar e modificação do estado dos corpos (desfalecido ou em interação na cena). A Cia. Tábola Rasa, no espetáculo *L'Avar*, faz a co-presença por complemento sobretudo por meio da mímica facial. A transição entre co-presença e não-presença se dá, sobretudo, pelo aparecimento ou desaparecimento do rosto do ator-animador na cortina de luz. No espetáculo *O Incrível Ladrão de Calcinhas* a passagem é trabalhada principalmente pelo foco do ator-animador e do boneco e os conteúdos das falas.

A composição da personagem na animação à vista por co-presença abre a possibilidade de variados ângulos de apreensão de uma mesma personagem pelo público, já que se ampliam as fontes emissoras de signos abrindo a combinações compositivas que possibilitam o alargamento do campo de significações. Entretanto, proporcionais à abertura de possibilidades são as exigências técnicas. É necessária grande precisão na execução das convenções e transições, bem como uma medida coerente dos signos emitidos pelo ator-animador na interpretação por co-presença para que não sejam excessivos, sob o risco de confundir o espectador, caso esse processo de criação de personagem em diferentes corpos não fique claro e preciso. Essa maneira de compor no teatro de animação disponibiliza um campo de possibilidades expressivas conforme os diferentes modos de organizar os signos emitidos pelos elementos na cena.

O ator-animador pode levar à cena também a relação com o objeto na qual assume sua função de animador. Essa opção pode ter também distintos desdobramentos. Nesse jogo, o objeto animado pode demonstrar “consciência” de ser objeto inanimado, quebrando a idéia construída durante o desenvolvimento do espetáculo de que o objeto-personagem possui vida própria.

O ator-animador assumindo sua condição de animador, ao contrário do que pode parecer, emprega uma qualidade de presença em cena. Trata-se de trazer à cena as questões reais da relação entre um ator-animador e um objeto animado. Nas palavras de Meschke (1988, p. 35, tradução nossa) o ator “tem que realizar uma missão representativa própria ao mesmo tempo que manipula o boneco.”⁴⁷ Essa relação pode gerar elementos para dramaturgia, como podemos observar na cena descrita abaixo do espetáculo *O Incrível Ladrão de Calcinha*:



⁴⁷ Tiene que realizar una misión representativa propia al mismo tiempo que manipula su títere.



Imagem 15, 16 e 17 - *O Incrível Ladrão de Calcinhas* – cena na qual o ator-animador assume o papel de animador.

Fonte: imagem extraída de vídeo – arquivo pessoal

As imagens acima foram retiradas de uma cena na qual a personagem do tipo “mulher irresistível”, Velda, após ter sido descoberto todo o seu plano pelo detetive Bill Flecha, lhe diz que pode fazer “qualquer coisa” para que ele não a entregue à polícia (primeira imagem). Ele responde:

“ – Qualquer coisa?”

Ela afirma que sim, com a cabeça.

“- Então, tente isto!”

E começa a levitar (segunda imagem - 16). Ao terminar a levitação ele fala:

“- É a sua vez, boneca!”

Ela olha para o público e cai em lágrimas. Ele arremata:

“- Difícil, não?! Somente uma pessoa poderá salvá-la.”

Ela pergunta quem é essa pessoa e ele aponta o olhar para o ator-animador, conduzindo também o olhar dela (terceira imagem - 17). O ator-animador, nada fazendo, implica que não será conivente com a criminosa. O detetive-boneco diz ainda:

“- Você está perdida, boneca!”

Ouve-se o barulho da sirene e ela volta a chorar.

É um momento em que o intérprete aparece na condição de animador, explicitando a relação de dependência do objeto.

Essa configuração de presença de cena pode também originar na dramaturgia uma ênfase na condição animador/animado, num acirramento dessa relação, trazendo à cena uma disputa, uma competição entre objeto e animador, a fim de mostrar quem manipula quem. Esse jogo é presente no espetáculo *E/*

Titiritero de Banfield, de Sérgio Mercúrio, numa cena na qual o ator-animador e o boneco discutem sobre ir ou não a uma viagem. Nesse entremeio a questão de quem manda e quem obedece, Sérgio ou Bobi, dentro de uma discussão sobre a ida ou não à viagem, desencadeia a situação em que o animador apresenta ao boneco sua mãe, uma tesoura.



Imagem 18 – Espetáculo *El Titiritero de Banfield*: Bobi encontra sua mãe.
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=BFwzwrNJY0&feature=related>

Do ponto de vista da dramaturgia, o espetáculo de Sérgio Mercúrio não se desenvolve somente em torno dessa questão entre boneco e ator-animador, mas todo ele transita nessa referência dada pela relação do ator-animador assumindo sua condição de animador.

O animador pode se colocar também, ainda dentro desse modo de presença de cena, na condição de um *Deus ex-machina*. Esse termo, encontrado nos trabalhos de alguns pesquisadores como Meschke (1988), Curci (2007) e Souza (2007), está relacionado a “uma noção dramatúrgica que motiva o fim da peça pelo aparecimento de uma personagem inesperada” (PAVIS, 1999, p.92). Pautados nessa referência, advinda desde as encenações das tragédias gregas, os autores discorrem sobre a noção do animador como aquele que resolve o problema, interferindo sem restrições na cena.

Distinguimos ainda outra variante da animação à vista na qual o ator-animador interpreta uma personagem em seu corpo que é distinta daquela que interpreta no objeto. Essa maneira de relacionar-se com o objeto exige uma partitura

corporal precisa e bem articulada dos gestos e movimentos do corpo da personagem do ator-animador e aqueles pertencentes à personagem no objeto. Em geral essa variante cênica tem por objetivo provocar no público a sensação de dissociação entre as duas personagens, como sendo distintas e independentes uma da outra. Nessa condição interpretativa o ator-animador geralmente estabelece relação entre as duas personagens, sobretudo por uma questão física, pois em geral não se estabelece grande distância entre o intérprete e o objeto por ele animado. Assim, o animador precisa concomitantemente realizar o desdobramento objetivado e manter a personagem de seu corpo. Precisa ainda orientar adequadamente seu olhar e o olhar da personagem do objeto, bem como os gestos e movimentos para permitir ao público a compreensão de quem está atuando como foco da cena. Para tanto, os movimentos do animador e do objeto podem alternar-se, procurando construir uma seleção cinética significativa. Nesse sentido, a utilização do que denominamos nesta pesquisa de *pequenos movimentos como indicação de vida* pode oferecer algumas contribuições. Trata-se da noção de que a personagem que não possui o foco se move o mínimo necessário à indicação de que se mantém vivo, presente, como por exemplo, a respiração. Nesse mesmo panorama, o direcionamento do olhar pode reforçar a definição do foco de atenção do público, através da triangulação. Por exemplo, quando a personagem no corpo do ator-animador vai falar com o objeto animado, o ator pode olhar inicialmente para o objeto e em seguida continuar falando para o público, enquanto o objeto se mantém com o olhar para a personagem-ator. Esse processo de diferenciação entre as duas personagens pode também ser facilitado quando o animador implementa distintas vozes, uma para cada personagem.

Sobre a atuação por contraparte, Curci tece as seguintes considerações:

Neste caso, [o ator] sai dos sutis limites precisados anteriormente [referindo-se à animação por co-presença] já que tem que realizar uma tarefa representativa própria e deve levar adiante um papel ao mesmo tempo em que manipula seu boneco. Daí que pode utilizar a voz para compor seu papel e para animar também os distintos bonecos que aparecem em cena.⁴⁸ (2007, p. 124).

⁴⁸ En este caso, el titiritero se sale de los sutiles límites precisados anteriormente ya que tiene que realizar una tarea representativa propia, debe llevar adelante un rol al mismo tiempo que manipula su títere. De ahí que puede utilizar la voz para componer su rol y para animar también a los distintos títeres que aparecen en escena.

O autor sublinha também o desafio posto ao ator-animador nesse modo de trabalho em que constrói ao mesmo tempo as duas personagens, realizando aquilo que denominou de *double desdoblamiento* ou duplo desdobramento. Esse fenômeno ocorre dentro dos campos categorizados pelo autor como atuação direta e atuação indireta, que consiste respectivamente na interpretação realizada no próprio corpo do ator e aquela na qual a interpretação acontece mediada pelo objeto.

Abaixo, a imagem do espetáculo *Drames Brefs 2*, da Companhia francesa Ches Panses Vertes, no qual o ator-animador atua na condição de dupla interpretação, anima o boneco e interpreta em seu corpo outra personagem.



Imagem 19 - Ches Panses Vertes
Fonte: (Lecucq, 2003, p. 77).

Há ainda considerações acerca de outro modo de estar em cena tratada pelos autores de diferentes maneiras. Meschke (1988) se refere a essa maneira de estar em cena como “o titiriteiro que se converte em ator”⁴⁹. Para ele é “a mais difícil, a mais delicada de todas as relações possíveis entre o boneco e o bonequeiro. No instante em que o bonequeiro abandona sua voluntária ‘limitação’ como bonequeiro

⁴⁹ El titiritero se convierte en actor.

para atuar, entra em um ofício novo: o ofício de ator.”⁵⁰ (1988, p. 35, tradução nossa). O autor tem como concepção que ator e animador são ofícios distintos, pois cada um deles exige competências peculiares e que diferem entre si, sendo mesmo, para ele, uma raridade encontrar no mesmo artista as duas competências desenvolvidas. Entretanto, admite a possibilidade desse acontecimento como gerador de “resultados felizes ou desafortunados”⁵¹.

Curci (2007), por sua vez, não considera o ator-animador que deixa o objeto para atuar apenas em seu próprio corpo como um modo de presença cênica da animação, pois compreende como duas profissões, a do ator e a do animador, que percorrem caminhos distintos. Isso não implica que haja desacordo na utilização da interpretação não mediada pelo objeto em conjunto com a animação deste. Ele delinea tão somente que são profissões diferentes, mas que essa fusão “de duas formas de arte”⁵² é muito estimulante, sendo uma característica da contemporaneidade um teatro de animação que tem experimentado essa gama de possibilidades de contato entre as variadas artes.

A neutralidade se reveste de diferentes nuances e transforma suas exigências segundo os variados modos de estar em cena do ator-animador e do objeto. As características do estado de neutralidade devem ser afinadas pelo ator-animador. Elas se entrelaçam às noções de economia, disponibilidade, potencialização e generalização para a configuração desse estado. Economia dos meios e disponibilidade para a relação com o entorno: caminhos que se desdobram para atingir aspectos dos fundamentos do jogo do ator-animador, naquilo que é mais geral, com o objetivo de potencializar a interpretação no corpo do ator-animador ou no objeto.

⁵⁰ Esta es a más difícil, la más delicada de todas las relaciones posibles entre títere y titiritero. En el instante en que el titiritero abandona su voluntaria “limitación” como titiritero para actuar, entra en un oficio nuevo: el oficio de actor.

⁵¹ [...] Resultados felices o desafortunados [...]

⁵² [...] “dos formas de arte” [...]

CAPÍTULO IV: O MOVIMENTO E A PARTITURA CÊNICA

O movimento humano está vinculado à atividade mental, à sua capacidade de pensar. Rudolf von Laban, em seu estudo acerca do movimento, critica o olhar que se apropria do conhecimento do movimento humano como sendo submetido às mesmas leis do movimento do inanimado. Nesse sentido, o autor concorda que o corpo segue aspectos puramente físicos da produção de energia e na transformação da mesma em movimento. Entretanto, o movimento humano, que está sob a influência das leis físicas, apresenta distintas possibilidades de variação (diferente do inanimado) devido à sua motivação:

O homem se movimenta a fim de satisfazer uma necessidade. Com sua movimentação, tem por objetivo atingir algo que lhe é valioso. É fácil perceber o objeto do movimento de uma pessoa, se é dirigido para algum objeto tangível. Entretanto, há também valores intangíveis que inspiram movimentos. (LABAN, 1978, p. 19).

Laban atribui ao termo *esforço* “a função interior” que origina o movimento no corpo vivo, que tem uma mecânica motora específica devido ao controle intencional do “acontecimento físico”. O estudioso afirma que são indissociáveis os movimentos humanos e os esforços que, por sua vez, têm origem na realidade. Esse esforço e a ação que dele decorre podem ser ambos involuntários e inconscientes, mas são componentes sempre presentes em qualquer movimento corporal humano.

O homem como produto e agente da história tem a constituição de uma estrutura para o desenvolvimento do movimento fundado nas diversas relações tecidas nesse processo histórico. Laban faz algumas considerações nesse sentido e outras no que se relaciona à formação da individualidade e sua relação com o movimento. O indivíduo seleciona movimentos apropriados às situações, ele pode se entregar ou não às forças acidentais dos fatores de movimento⁵³. Assim, ele afirma que essa multiplicidade de atitudes possíveis frente aos fatores de movimento originam a variabilidade do caráter humano, tornando certas tendências habituais no indivíduo. Sublinha, ademais, a importância de que o “ator-bailarino” identifique o fato de que tais atitudes habituais são as indicações básicas daquilo que se costuma chamar de caráter e temperamento.

⁵³ Os fatores de movimento nos estudos desse autor são: Peso, Espaço, Tempo e Fluência.

Destarte, Laban evidencia a distinção básica entre o movimento do homem e do ser inanimado, apontando o *esforço* como mola propulsora. Ele não aprofunda essa questão nos animais, mas sublinha sua distância com referência ao mundo inanimado.

Partindo dessa compreensão, recorremos às idéias de Hubert Jappelle para nossa reflexão acerca do movimento do objeto no teatro de animação. Ele esclarece: “Na realidade, o objeto parece vivo porque ele parece pensar e, ele parece pensar porque parece decidir ele mesmo os diversos movimentos que podemos lhe imprimir.” (1980, p. 54, tradução nossa)⁵⁴. Com isso, entendemos que os movimentos devem remeter ao *esforço* da personagem, de tal modo que as ações pareçam ser um ato teleológico.

O movimento é apontado em várias pesquisas como o coração da animação de um objeto. Compartilham dessa concepção os artistas e autores Amorós e Paricio: “o movimento é a verdadeira vida do boneco”⁵⁵ (2005, p. 68, tradução nossa). Nesse sentido, o movimento distancia-se da noção de que qualquer movimento, qualquer sacolejar, consiga dar a impressão de vida ao objeto. O objeto para tornar-se personagem demanda uma seleção de movimentos que se ajustem a sua materialidade de constituição e a sua personagem, dentro das relações com ela estabelecida. Trata-se de buscar para a seleção de movimentos aqueles que inferem a noção do pensamento oriundo do objeto animado. Jappelle afirma que a marionete⁵⁶ é antes de tudo um objeto e aquilo que a transforma em marionete, no sentido de um objeto inanimado como personagem, são os movimentos a ele conferidos e a interpretação do espectador. Temos acordo com a importância dada pelo autor ao movimento na animação do objeto, concepção sob a qual entendemos estar a incumbência do ator-animador em pesquisar e eleger movimentos a fim de constituir uma biblioteca cinética para o objeto, privilegiando aqueles que mais se ajustam à personagem e à poética que busca levar à cena.

O objeto emite um conjunto de signos plásticos que se relacionam ao que o artista deseja evocar, conotar ou aludir. O movimento, então, soma-se às qualidades plásticas na animação da personagem. Jappelle atribui ao movimento do objeto a

⁵⁴ En réalité, l’objet paraît vivant parce qu’il paraît penser, et il paraît penser parce qu’il paraît décider lui-même des divers mouvements qu’on peut lui imprimer.

⁵⁵ El movimiento es la verdadera vida del muñeco.

⁵⁶ Como o texto é de origem francesa, o autor utiliza o termo *marionnette* com a abrangência de todos os gêneros de animação.

responsabilidade pela impressão da “atividade espiritual” da personagem, dando a entender que o objeto, enquanto matéria, já abriga em si um conjunto de significações, mas o movimento é o componente que lhe confere o caráter de ser com uma atividade pensante:

Metaforicamente, evidentemente, o movimento da marionete será interpretado como signo visível do pensamento invisível. A marionete não nos parecerá “viver” porque se move, mas porque ela se move ela nos parecerá estar pensando. Parecer-nos-á ver seu pensamento agir. O menor de seus movimentos será então percebido como o indício visível e expressivo de seu pensamento em ação.⁵⁷ (JAPPELLE, 1980, p. 55, tradução nossa).

Ao selecionar os movimentos para o objeto, o intérprete deve conhecer as condições de esforço de sua personagem, ou seja, os impulsos internos a partir dos quais surgem ou que originam os movimentos.

A animação de um objeto evidencia para o ator-animador o estudo do movimento atravessando duas instâncias: os movimentos do corpo de seu corpo e os movimentos do corpo do objeto. Se para mover um objeto é preciso selecionar os movimentos que componham significação, de maneira a parecer que este se move devido à sua capacidade de pensar, o ator-animador tem como esforço, utilizando o termo de Laban, a movimentação das personagens que interpreta no objeto e por vezes também em seu corpo. O animador e diretor Paulo Fontes, da Cia. Gente Falante, aponta que o ator se movimenta tendo como referência o centro de seu corpo, do qual se originam muitos de seus movimentos. No teatro de animação o intérprete precisa aprender a deslocar esse centro para um objeto exterior ao seu corpo e em torno do qual realizará os movimentos de seu próprio corpo.⁵⁸ O centro de seus movimentos passa a ser o objeto que anima. No deslocamento da centralidade do corpo do ator-animador para o objeto, o intérprete pode adotar a postura de serviço.

Em todas as circunstâncias de presença cênica a consciência cinética de seu próprio corpo é uma grande aliada na execução do trabalho do ator no teatro de animação - não somente conhecer para adequar a interpretação com o objeto a

⁵⁷ Métaphoriquement, s'entend, le mouvement de la marionnette sera interprété comme signe visible de la pensée invisible. La marionnette ne nous semblera donc pas “vivre” parce qu'elle bouge, mais parce qu'elle bouge elle nous semblera en train de penser. Il nous paraîtra voir sa pensée agir. Le moindre de ses mouvements sera alors perçu comme l'indice visible et expressif de sa pensée en action.

⁵⁸ Aula ministrada no projeto Espia Só! Na oficina de Construção da Forma e do Movimento, em Itajaí – S.C, em 30 de junho de 2008.

partir do material cinético já conhecido do ator-animador, mas para experimentar novas descobertas no corpo, treiná-lo e alterar conscientemente esses padrões de movimento, mudando suas qualidades por meio da modificação nos componentes do movimento.

Michael Mescke tem em sua experiência a passagem pela escola de um dos mestres do movimento, Étienne Decroux. Ele apresenta em seu estudo a iniciativa de tornar esse conhecimento sobre a compreensão do movimento apreendida com Decroux numa ferramenta de trabalho para a arte dramática inserida no campo do teatro de animação. Algumas de suas contribuições perpassam as reflexões que se seguem acerca do movimento.

Nessa vertente de estudo do movimento há a compreensão de que todo pensamento e sentimento - os “movimentos interiores da alma” - se materializam em movimentos físicos no corpo. Toda a vida é constituída de movimentos. Tudo é movimento e, assim, um conjunto de inúmeros movimentos constituem a conduta de uma pessoa. No teatro de animação, mover um objeto adequadamente, organizando um conjunto de movimentos que consolidem a conduta da personagem-objeto, é condição fundante para a realização da animação. Cada movimento tem um significado e o ator-animador que trabalha com essa referência concentra-se não apenas nos movimentos do objeto animado, mas também nos movimentos de seu próprio corpo. A forma como se organiza esse conjunto de movimentos reorganiza também o significado emitido. O mesmo movimento pode ser realizado de distintas maneiras, produzindo em cada variação diferentes conteúdos de significação do movimento. É trabalho do ator-animador (em conjunto com o diretor, quando é o caso) experimentar e descobrir os movimentos que melhor se adaptam às demandas artísticas e técnicas da personagem.

O pesquisador Beltrame elenca em sua pesquisa esse aspecto da importância do movimento para a interpretação com o objeto, considerado como um princípio técnico do trabalho do ator-animador intitulado *movimento é frase*:

Movimento é frase – Trabalhar com essa noção supõe ultrapassar a idéia de movimentar aleatoriamente ou sacudir o boneco em cena. Implica em dissecar os movimentos, dando a “pontuação” adequada, incluindo “ponto” e “vírgulas”. Cada ação tem seus movimentos realizados numa seqüência que implica em finalizá-las para depois iniciar o movimento subsequente. Remete à necessidade de cuidar da finalização de cada gesto e ação. Ajuda a definir os diferentes ritmos presentes em cada ação. Binômios como ação-reação, imobilidade-movimento, silêncio-

ruído, podem ser referências importantes para o ator-bonequeiro realizar esse trabalho. (2008, p. 33-34, grifo do autor).

Sua concepção do movimento na animação de um objeto vai ao encontro da noção antes citada nas palavras de Meschke, advinda da escola de Decroux, que chama atenção para o cuidado na realização dos movimentos no processo de animação. O menor gesto, deslocamento ou variação de ritmo influi na totalidade expressiva do objeto. Devemos observar que não estamos nesse contexto reinvidicando o desaparecimento da palavra do teatro de animação, mas sublinhando o movimento como base dessa linguagem teatral que demanda, portanto, uma maneira peculiar de se organizar para constituir sua expressividade.

4.1. Delineando termos.

Adotamos como ponto de partida a definição de Meschke: “movimento é a troca que ocorre entre duas imobilidades” (1988, p. 48, tradução nossa)⁵⁹. Essa mudança de imobilidades é selecionada de modo a parecer que o objeto reage a estímulos internos e externos da personagem. Os estímulos internos geram movimentos que aparentam surgir de uma intenção da personagem e os estímulos externos geram movimentos advindos da relação da personagem com tudo o que lhe é exterior.

Na definição de Ana Maria Amaral, “em teatro de animação, movimento é uma ação com intenção.” (2002, p.120).

Com base na concepção adotada para o desenvolvimento desse trabalho na qual qualquer mudança de imobilidade é movimento, trabalhamos com a noção de que esses movimentos podem desdobrar-se em gestos, ações e deslocamentos. Assim, todo gesto é movimento, mas nem todo movimento é gesto. Pontuemos nosso entendimento de cada um deles.

Ação é aqui adotada no sentido apresentado por Pavis:

Seqüência de acontecimentos cênicos essencialmente produzidos em função do comportamento das personagens, a ação é, ao mesmo tempo, concretamente, um conjunto dos *processos* de transformações visíveis em cena e, no nível das *personagens*, o que caracteriza suas modificações psicológicas e morais. (1999, p. 02).

Ainda tomando as definições de Pavis, o gesto é um “movimento corporal, na maior parte dos casos voluntário e controlado pelo ator, produzido com vista a uma

⁵⁹ Movimiento es el cambio que ocurre entre dos imobilidades.

significação mais ou menos dependente do texto dito, ou completamente autônomo” (1999, p. 184). Amaral define o gesto como “um movimento intencional, acompanhado de emoção. Por exemplo, entregar a alguém uma flor, ou dar-lhe um tapa, abraçar, olhar com emoção.” (2002, p. 27). Em nosso entendimento, enquanto o movimento pode não gerar “nenhuma” significação, como pode ser em uma coreografia, o gesto é um movimento carregado de significação.

Os deslocamentos são movimentos que produzem mudanças no desenho espacial no “palco”, há a modificação de pontos no espaço e refere-se também à forma da trajetória percorrida.

Animar um objeto significa, sobretudo, imprimir movimentos, gestos, ações e deslocamentos selecionados. Assim, o ator-animador precisa definir e ordenar a seqüência destes, construindo uma partitura que qualifica a presença da personagem em cena.

4.2. Movimento e palavra

A palavra e o movimento são sistemas de signos que servem de material à composição da animação de um objeto. Os registros encontrados sobre o Teatro de Animação anteriores ao século XX, além de escassos, não contêm informações sobre os movimentos realizados pelos bonecos, conservando apenas o texto escrito.

Apesar deste irremediável vazio histórico, hoje em dia não há dúvida de que parte importantíssima do resultado de um bom espetáculo de bonecos se deve ao movimento dos personagens.

A dramaturgia, ligada tradicionalmente à palavra, está também estreitamente relacionada com o gesto e o movimento; são informações que o público recebe tão significativas quanto o próprio texto. (AMORÓS & PARICIO, 2005, p. 67, tradução nossa).⁶⁰

Mesmo os registros sobre as indicações de movimentos sendo praticamente inexistentes, como expressam os autores acima citados, isso não implica o não reconhecimento da relevância desse sistema de signos, que nos dias de hoje tem reconhecida importância. Quanto maior a intimidade, a consciência do artista acerca do sistema de signos do movimento, melhor pode orientar seu trabalho utilizando-os

⁶⁰ A pesar de este irremediable vacío histórico, hoy en día no cabe duda de que parte importantísima del resultado de un buen espectáculo de muñecos se debe al movimiento de los personajes.

La dramaturgia, ligada tradicionalmente a la palabra, está también estrechamente relacionada con el gesto y el movimiento; son informaciones que el público recibe tan significativas como el propio texto.

como ferramentas em seu processo de criação. No entanto, é importante lembrar, dado que encontramos nas práticas dessa linguagem artística, que os movimentos não estão a serviço do acompanhamento do texto, caindo numa ilustração rítmica da melodia verbal. Comumente esses são os mesmos casos em que o boneco é sacolejado, pois parte de uma concepção da utilização do movimento na animação que atribui à palavra o elemento central e o movimento como sistema sógnico adjutório. Uma ilustração de Meschke contribui no entendimento dessa concepção:

Vamos estudar agora o lugar da palavra e do movimento colocando um boneco imóvel no cenário.

O boneco pode, através de uma voz, apresentar um texto. Se o texto é forte o espectador fica captado pelo conteúdo imediatamente e o mais provável é que deixe de fixar-se na figura imóvel. Pode até fechar os olhos para poder concentrar-se totalmente no que é dito. Em outras palavras, a força do texto se apodera de toda a atenção, a figura imóvel não aporta nada e o texto se desfrutaria melhor no rádio. (1988, p.49, tradução nossa).⁶¹

Esse exemplo procura reforçar a noção de que movimento é frase e constrói significações na interpretação. Ambos os sistemas sógnicos – palavra e movimento - têm espaços importantes na composição da interpretação no objeto e se complementam, não sendo o movimento subordinado à palavra, mas relacionado a ela, de tal maneira que podemos ter ritmos diferentes entre a palavra e o movimento. “Um rápido fluxo de palavras pode ter lugar paralelamente a um desenvolvimento lento do movimento e vice-versa.” (Meschke, 1988, p. 50, tradução nossa)⁶². O autor lembra que, na realidade extra-teatral, não encontramos ninguém que acione o mesmo número de palavras e igual número de movimentos e que, ademais, esse tipo de procedimento dá origem a “gestos espasmódicos” no objeto animado, sendo importante que palavra e movimento tenham velocidades⁶³ próprias e diferentes.

⁶¹ Vamos a estudiar ahora el lugar de la palabra y del movimiento colocando un títere inmóvil en el escenario.

El títere puede, a través de una voz, presentar un texto. Si el texto es fuerte el espectador queda captado por el contenido inmediatamente y lo más probable es que deje de fijarse en la figura inmóvil. Puede que hasta cierre los ojos para poder concentrarse totalmente en lo dicho. En otras palabras, la fuerza del texto se apodera de toda la atención, la figura inmóvil no aporta nada y el texto se disfrutaría mejor en radio.

⁶² Un rápido flujo de palabras puede tener lugar paralelamente a un desarrollo lento del movimiento y viceversa.

⁶³ Meschke define velocidade como “o tempo que se gasta em um processo”, podendo variar entre a rapidez e a lentidão.

Sylvie Baillon, diretora do grupo francês Ches Panses Vertes, num exercício com bonecos de luva⁶⁴, orienta o trabalho dos alunos para que observem a relação entre a palavra e o movimento executado. Na ocasião o aluno sonorizava o texto muito forte e realizava um movimento de pouca intensidade em relação à força do texto que consistia quase em um grito. Na situação, o boneco perdia força em sua interpretação porque soava como falso uma voz tão forte saindo de um boneco com um movimento de intensidade não condizente.

4.3. Movimento e subtexto

Na criação de uma partitura de movimentos o ator-animador pode apoiar-se em subtextos. Essa ferramenta pode funcionar como subsídio à composição da gestualidade. Odete Aslan afirma que a criação do subtexto era um dos principais pontos de trabalho de Stanislávski com relação à gestualidade e consistia no “estabelecimento de um subtexto para exprimir nas peças de Tchékhov o que encontra nas entrelinhas, no silêncio para nutrir o texto.” (1994, p. 71). O subtexto é uma noção que o ator-animador cria a respeito da personagem e suas características, bem como idéias que originam esse ou aquele movimento, gesto ou ação na personagem animada. Ele não fica explícito ao público, mas auxilia na composição do movimento e do texto da personagem no instante em que relaciona, amplia ou acrescenta uma idéia aos movimentos e palavras utilizados na animação. O subtexto pode ser um entendimento mais aprofundado das motivações da personagem ou mesmo associações do ator-animador que podem contribuir para orientar uma seleção de movimentos e palavras na composição partitura. Pavis (1999) atribui à noção de subtexto um instrumento de aspecto psicológico que informa sobre o estado interior da personagem, impresso pelo ator na criação de sua personagem, que não é expresso no texto dramático, mas que transparece na maneira como o ator interpreta esse texto. É para ele uma espécie de “comentário efetuado pela encenação e pelo jogo do ator” (1999, p. 368).

Também o subtexto é um princípio técnico elencado por Beltrame, que o define como “uma criação subjetiva do ator-animador pautada nas intenções de cada personagem, e que apóia a construção e apresentação da partitura de gestos e ações.” (2008, p. 32).

⁶⁴ Oficina realizada em maio de 2008, no Instituto Internacional da Marionnette, em Charleville-Mézières.

4.4. Movimento e a escuta do objeto.

É preciso considerar as possibilidades cinéticas do material animado, sua linguagem própria, marcada por suas condições físicas. O ator-animador pode obter material para seu trabalho se ao invés de simplesmente tentar imprimir seu imaginário cinético ao objeto, pesquisar e entender seu funcionamento, descobrir os movimentos que aparecem sem resistência, quais outros oferecem mais resistência, encontrar os movimentos pendulares, os modos de deslocamentos propostos pelo objeto, etc. Retirar do material uma composição que leva ao imaterial. Cada boneco, cada objeto é diferente do outro. Não existe um boneco igual ao outro e é no processo de estudo e descoberta que se encontram alguns dos movimentos da personagem.

4.5. O olhar

O olhar é um elemento central na estruturação da animação. Na formação voltada para a animação de objetos, a professora Anne Cara acentua que o marionetista “[...] deve tomar consciência da importância expressiva do *olhar da marionete* e o considerar como um dos vetores mais eficazes da ilusão de vida autônoma do objeto manipulado.” (2006, p. 42, grifo da autora, tradução nossa)⁶⁵.

Joan Baixas aponta nesse sentido:

O olhar é o órgão no qual reside o espírito da marionete. [...] Os marionetistas experientes controlam com perfeição o olhar de seus personagens e, através dele, lhes dão a aparência de seres extraordinários, surpreendentes e dotados de espírito. Olhar e respiração se fundem na composição das ações do personagem, na musicalidade de seu desempenho, na estrutura rítmica de sua expressão. (1944, p. 42-43, tradução nossa)⁶⁶.

Nos escritos de Amorós e Paricio também encontramos a atribuição de grande importância ao olhar do objeto animado: “o olhar dos bonecos reflete sua intenção, seu interesse, é sua característica física mais importante.” (2005. p. 70,

⁶⁵ [...] prendre conscience de l'importance expressive du *regard de la marionnette*, et le considérer comme l'un des vecteurs les plus efficaces de l'illusion de vie autonome de l'objet manipulé.

⁶⁶ Le regard est l'organe où reside le génie de la marionnette. [...] Les marionnetistes expérimentés contrôlent à la perfection le regard de leurs personnages et, à travers lui, leur donnent l'apparence d'êtres extraordinaires, surprenants et doués de génie. Regard et respiration se fondent dans la composition des actions du personnage, dans la musicalité de sa prestation, dans la structure rythmique de son expression.

tradução nossa)⁶⁷. Para os autores, não se pode construir bonecos sem olhos, salvo se a proposta é uma personagem “completamente anônima, impessoal, permanentemente coibido ou cego” (2005, p.70, tradução nossa)⁶⁸. A personagem num objeto emite signos visuais e tal como todos os elementos plásticos nele contidos os olhos também emitem significados, possivelmente com maior força que os demais signos plásticos existentes no material animado. Entretanto, em desacordo com os autores, entendemos que o olhar da personagem não depende fundamentalmente dos olhos físicos do boneco ou outro objeto animado. Podemos observar o teatro de animação realizado com objetos retirados do cotidiano nos quais não são acrescentados olhos, mas estes são “vistos” pelo público através dos movimentos que são impresso no objeto.



Imagem 20 - Espetáculo *O Princípio do Espanto* do Grupo Morpheus 12
 Fonte: <http://www.fototech.com.br/galeria.php/120/1168>

No espetáculo apresentado na imagem acima, o ator-animador trabalha com um boneco sem olhos, existindo apenas o relevo no rosto. Sua animação em nada perde por essa opção da poética do espetáculo. É o todo do movimento do objeto que lhe confere a capacidade de olhar. Nesse sentido, a cabeça e o nariz do boneco servem de referência, não somente para o público, mas também para o ator-animador, para localização dos olhos “imaginários” e a identificação do direcionamento do olhar do boneco. No caso de outras formas animáveis, mais abstratas ou objetos cotidianos, por exemplo, o animador pode pesquisar diferentes referências na morfologia dessas formas. Encontradas essas referências, o treino na busca de possibilidades e precisão no direcionamento desse olhar são momentos

⁶⁷ La mirada de los títeres refleja su intención, su interés, es su característica física más importante.

⁶⁸ [...] completamente anónimo, impersonal, permanentemente cohibido o ciego [...]

subseqüentes. Esse olhar, proveniente dos movimentos de todo o corpo material do objeto, encontra na cabeça, no rosto e no nariz, seus principais componentes. Nas palavras de Cara, “é o posicionamento preciso e a manipulação da cabeça que condicionam o “olhar” da marionete.” (2006, p. 42, tradução nossa)⁶⁹.

A relação espacial entre o ator-animador e a personagem varia conforme o gênero de animação. Em geral, a maioria dos gêneros se situam em três posições: o ator-animador encontra-se abaixo do boneco, como nos bonecos de luva e de vara. Ou os bonecos são animados por trás, como acontece na animação sobre mesa ou balcão. E em outras situações os bonecos são animados de cima, como acontece na animação com fio e com *tringle*. Existem outras formas de animação como, por exemplo, o boneco que se encontra ao lado do ator-animador, no caso do ventríloquo (que anima com a mão por trás, mas todo o corpo está na lateral); também podemos lembrar o homem-palco e outros bonecos-máscaras em que o animador veste a personagem e se encontra dentro dela. Essa relação espacial exigirá do ator-animador encontrar movimentos que possibilitem à personagem o direcionamento do olhar. Amorós & Parício (2005) apresentam em seu estudo uma ilustração das três situações mais comuns para animação de um objeto:

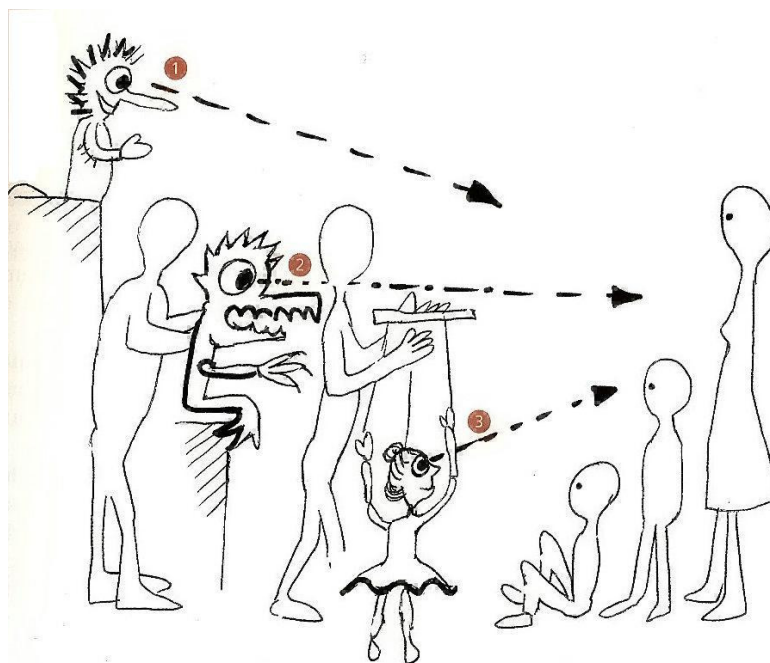


Imagem 21 - Três situações para animação de um objeto e sua relação com olhar direcionado para o público.

Fonte: AMORÓS & PARÍCIO, 2005, p. 73

⁶⁹ C'est le positionnement précis et la manipulation de la tête qui conditionnent le "regard" de la marionnette.

A ilustração evidencia que a localização do ator-animador com a personagem deve atentar para a relação do olhar com o público. Quando o objetivo é estabelecer uma comunicação direta com o público pelo olhar e o olhar da personagem não encontra o do público, a comunicação não se estabelece. Assim, na construção de um boneco é importante o cuidado com a localização dos olhos e nariz, pois se o boneco fala e olha para cima todo o tempo, perde sua força dramática. É necessário construir o boneco de maneira a facilitar ou mesmo possibilitar que o boneco olhe para o público, não sendo o mais apropriado efetuar o direcionamento do olhar exclusivamente pelo ajuste de posição do boneco, sob pena de causar um desgaste na musculatura do ator-animador. O melhor é que se delineie (com desenhos, volumes, convencionando, etc) os olhos de maneira que olhe na direção do espectador em sua posição “normal” e naquela que seja, portanto, menos desgastante para o ator-animador. O Grupo Giramundo Teatro de Bonecos também aborda essa questão em seus processos de formação de atores-animadores. O grupo estabelece as três posições de animação, tais quais as apresentadas na ilustração acima e orienta o cuidado da localização do olho no momento da construção, como podemos ver na ilustração abaixo:

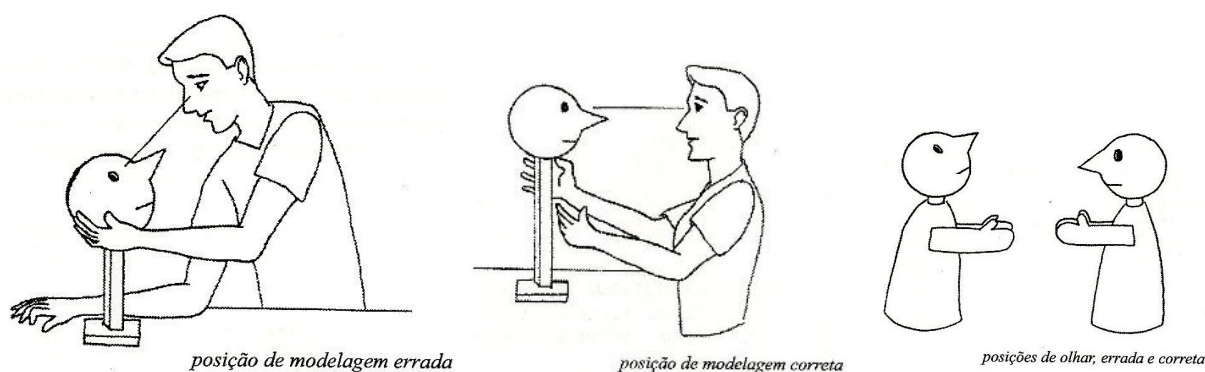


Imagem 22 – O direcionamento do olhar e a construção.
 Fonte: Giramundo Teatro de Bonecos, 2005, p.42, mimeo

Extraída de textos de estudo destinados à formação produzidos pelo grupo, a imagem demonstra a preocupação com esse aspecto. Nesse exemplo, com o boneco de luva, o grupo chama atenção para o risco de lesionar o pulso pelo esforço necessário à correção, na animação, de um erro de construção. A construção, portanto, tem relevância nos movimentos do olhar, mesmo entendendo que o olhar não está na fisicalidade do boneco, mas em seus movimentos.

Distintas maneiras de olhar estabelecem diferentes significados. Meschke (1988) apresenta duas noções dessa relação olhar-movimento. A primeira delas é que os olhos dirigem o movimento do corpo e a outra é que o olhar não está caracterizado apenas com os movimentos de cabeça, mas por movimentos e posturas do corpo do objeto. Em seu trabalho, classifica e apresenta o que chamou de tipos fundamentais de olhares. Primeiramente os olhares estão divididos em estáticos e móveis. O olhar estático refere-se à máscara dada à personagem, é o olhar que ela possui parado, somente com as feições materiais dadas ao/pelo objeto. Trata-se das configurações da pintura, do relevo - ou ausência destes na constituição física do objeto. Nas palavras do autor, “este é o olhar que o criador deu à figura, todavia imóvel, a expressão que desde o princípio determina se a figura tem irradiação ou possibilidade de trocar e enriquecer a expressão de seu rosto ao colocar-se em movimento.” (MESCHKE, 1988, p. 61, tradução nossa)⁷⁰. Amorós e Paricio (2005) nos oferecem exemplos do olhar estático quando citam que olhos inclinados para dentro sugerem enfado e se essa inclinação é leve dá impressão de astúcia. Se a inclinação é para fora, dá a noção de tristeza. Olhos juntos são mais infantis e pupilas pequenas resultam em olhos mais inquietos. Abaixo, uma imagem para ilustração da presença de olhos inclinados em um boneco.



Imagem 23 - Olhos inclinados para dentro. Boneco de Serguei Oblasov.
Fonte: AMORÓS & PARICIO, 2005, p. 75

O olhar deixa de ser estático quando a máscara facial é combinado o movimento impresso pelo ator-animador ou mesmo pela iluminação. Na definição de

⁷⁰ Esta es la mirada que el creador ha dado a la figura todavía inmóvil, la expresión que desde el principio determina si la figura tiene irradación y posibilidad de cambiar y enriquecer la expresión de su rostro al ponerse en movimiento.

olhar móvel, Meschke aponta para os rostos articulados, mais presentes no Oriente que no Ocidente, mas também para todo aquele olhar gerado no rosto não articulado que se sustenta pelo movimento do conjunto das outras partes do objeto. Esse conjunto cinético responsável pela criação do olhar é que provoca em algumas pessoas do público a impressão de ter visto o movimento de uma boca ou olho que na realidade são formas estáticas no rosto do boneco.

Dando seqüência ao entendimento das definições de Meschke sobre os tipos fundamentais de olhar, encontramos:

1. Olhar de descobrimento: pode constar de uma partitura na qual o foco do olhar sai de uma direção à outra onde se encontra a descoberta, ou a descoberta pode estar na mesma direção desse foco, sendo apresentada pelos gestos e ações da personagem. A maneira como se aproxima, rápido, lento, cambaleante, saltitante, etc., compõe também a noção do olhar que essa personagem lança à descoberta. A aproximação lenta pode indicar o conhecimento penetrante ou vacilante, curiosidade ou um medo que faz hesitar a personagem. Uma aproximação rápida pode evidenciar um olhar desejoso pelo que foi encontrado ou mesmo que estava sendo procurado e foi (re)encontrado.
2. O olhar de reação: olhar por meio do qual a personagem pode expressar a relação estabelecida com algo ou alguém e explicitar sua reação. “Uma reação é um processo que tem lugar no cérebro e no coração. Se materializa fazendo com que o olhar se mova com uma velocidade e em uma direção a eleger.” (MESCHKE, 1988, p. 61, tradução nossa)⁷¹.
3. O olhar de seguimento: é o olhar que segue algo ou alguém que se move. Esse olhar pode servir para direcionar o foco de atenção do público a esse outro algo ou alguém; pode significar uma relação afetiva com esse outro que se move, como o estarrecimento diante da ação da outra personagem ou o embevecimento na contemplação da personagem que se desloca; pode também ser usado para significar o deslocamento de algo que não existe materialmente, como um navio que parte e leva a pessoa amada.
4. O olhar interior: é o olhar que não foca o mundo exterior da personagem, senão que olha seu próprio universo interior. Esse olhar pode ser estabelecido pela escolha

⁷¹ Una reacción es un proceso que tiene lugar en el cerebro y en el corazón. Se materializa haciendo que la mirada se mueva con una velocidad y en una dirección a elegir.

de um ponto fixo ou deslocar o olhar para diferentes direções com movimentos predominantemente mais lentos, mais comuns no ato de pensar:

O olhar que expressa o vôo do pensamento deve alternar a direção, deslizar ou resvalar sem rumo, com velocidades e longitudes diferentes. “Os pensamentos vagam”. Um olhar interior analítico, mais voluntário, se dirige com intensidade para a terra, para a profundidade e as raízes. A atitude e o movimento do corpo complementam o olhar. Uma assimetria entre a cabeça e o corpo pode sublinhar o introvertido. (MESCHKE, 1988, p. 62, tradução nossa)⁷².

4.5.a. O olhar e a relação frontal

A questão da organização do olhar da personagem para estabelecer relação com o público está também ligada à importância da *relação frontal* do objeto com o público. Esse aspecto está presente na pesquisa de Valmor Beltrame como um dos princípios pertinentes à interpretação na linguagem do teatro de animação:

Relação frontal – mantê-la é atuar de forma que o público não perca de vista a face (máscara) do boneco. Quando o boneco realiza ações que escondem totalmente seu rosto por tempo prolongado, é difícil manter o foco e a atenção do espectador na cena. A personagem perde força e dá a impressão de que volta a ser o objeto ou matéria da qual o boneco é confeccionado. (2008, p. 33, grifo do autor).

Anne Cara (2006) também considera relevante a relação frontal e escreve sobre a importância da visualização de um rosto na personagem-objeto por parte do público, sendo condição para que ocorra um fenômeno que ela denomina de “tela de projeção” (*l'écran de projection*). Consiste na capacidade dos espectadores de projetar o rosto humano sobre o objeto animado. Nessa noção, o público projeta sentido sobre o objeto, identificando nele características antropomorfas, assimilando, sobretudo a parte em que se encontram os olhos, por mais rudimentar que sejam as formas desse objeto ou mesmo que não tenha fisicamente um par de olhos. Assim o objeto seria uma tela de projeção à imaginação do espectador e, a relação frontal do material animado, um importante elemento para o estabelecimento da comunicação com o público. O olhar do objeto para o público estabelece um contato sobre o qual evolui a personagem ante o espectador, no aumento da carga interpretativa de vida

⁷² La mirada que expresa el vuelo del pensamiento es una mirada que carece de objetivo. Para distinguirla de la mirada que sigue un avión, debe alternar la dirección, deslizarse o resbalar sin rumbo, con velocidades y longitudes diferentes. “Los pensamientos vagan”. Una mirada interior analítica, más voluntaria, se dirige con intensidad hacia la tierra, hacia la profundidad y las raíces. La actitud y el movimiento del resto del cuerpo completan la mirada. Una asimetría entre la cabeza y el cuerpo puede subrayar lo introvertido.

autônoma impressa no objeto concedida pelo ator-animador. Certamente não se trata de uma regra imutável, lembramos mais uma vez, mas trata-se de uma noção que se observa presente em ampla maioria das animações de objetos. Todavia, cabe ao artista descobrir maneiras de usar ou subverter esse princípio mais geral a favor da constituição de seu trabalho.

4.5.b. O olhar e a triangulação.

A triangulação é uma relevante ferramenta para o relacionamento entre público e objeto pelo olhar. Ela consiste centralmente em lançar o olhar para o público numa atitude de compartilhamento, de cumplicidade com relação ao que acontece em cena. Retomando Beltrame em sua investigação:

A triangulação é um recurso que se realiza com o olhar e colabora para “dialogar” com o espectador, fazendo-o “entrar” na cena. Trata-se de um “truque” efetuado com o olhar para mostrar ao espectador o que acontece na cena, evidenciar a reação de um personagem, destacar a presença de um objeto. (2008, p. 30, grifo do autor).

O olhar é um meio de comunicação humana munido de forte potencial expressivo e, no caso da triangulação, cumpre essa função de apontar e de relacionar a personagem com o público. Cara grifa em seu estudo que “os espectadores, para se sentirem interessados, devem se sentir “olhados” pela marionete.” (2006, p. 42, tradução nossa)⁷³.

Os autores Amorós e Paricio ao escreverem sobre a animação de um boneco acrescentam: “Quando o boneco olha para o público, busca a comunicação direta, a resposta, o comentário, o consentimento ou o rechaço; quando dirige seus olhos a outro boneco, lhe está falando ou está pendente do que faz – conduz a atenção do público sobre ele.” (2005, p. 72, tradução nossa)⁷⁴. Os artistas não denominam essa questão em específico de triangulação, mas ressaltam a importância do olhar num movimento que parece coincidir com nossa concepção do princípio da triangulação.

A triangulação pode acontecer entre personagem\ objeto de cena\ público; personagem que escuta\ público\ personagem que fala; personagem 1\ objeto\ personagem 2\ (público); personagem 1\ personagem 2\ personagem 3\ (público), dentre outras formas. A função do olhar é provocar um destaque dramático, assim a

⁷³ Les spectateurs, pour se sentir concernés, doivent se sentir “regardés” par la marionnette.

⁷⁴ Cuando el títere mira al público, busca la comunicación directa, la respuesta, el comentario, el asentimiento o el rechazo; cuando dirige sus ojos a otro títere, le está hablando o está pendiente de lo que hace – conduce la atención del público sobre él.

personagem que se relaciona com um objeto de cena, pode parar, olhar para o público e retomar a ação, sublinhando o objeto, sua relação e sua ação com este. Outra maneira conhecida da prática da triangulação dá-se quando há dois bonecos em diálogo. Aquele que escuta, olha para aquele que fala e aquele que fala, o faz para o público terminando sua fala e ação voltando-se para a personagem que escutava, entregando-lhe com esse gesto a vez à palavra e à ação. Dessa maneira essa personagem agora se direciona ao público enquanto é escutada pela outra personagem que a olha. Esse modo de distribuir os gestos e ações entre as personagens e o público pode contribuir para o entendimento claro de quem está no foco da cena e para onde o espectador deve direcionar sua atenção.

A triangulação, em suma, é um olhar compartilhado com o público que pode evidenciar objetos, ações e relações que acontecem no tempo presente ou para antecipar a ação que ainda acontecerá (relacionada aos acontecimentos precedentes ou que ainda serão apresentados na dramaturgia). Ana Maria Amaral descreve a triangulação como “um olhar de conluio lançado ao público” e ainda, “triangulação é quando a intenção, que antecede a ação, é mostrada através de uma troca de olhar entre personagem e público. Uma pequena pausa na qual a intenção de uma ação é reforçada num diálogo mudo entre o palco e a platéia.” (2002, p.50 e 55).

Importa lembrar que nem todos os espetáculos utilizam a triangulação com o público. O olhar que se comunica com o público pode inexistir em espetáculos que utilizam a quarta parede, por exemplo, sendo uma opção vinculada às necessidades artísticas do espetáculo e não uma regra inquebrável.

4.5.c. O olhar como indicador da ação.

Nessa compreensão o olhar direcionado do objeto pode orientar a atenção do espectador, somando na produção de sentido acerca do acontecimento em cena. A personagem pode utilizar esse recurso de olhar (antes de uma ação) para o ponto onde pretende chegar com um deslocamento ou para um objeto que represente um objetivo a ser alcançado e para/com o qual realizará ações relacionadas. A professora Cara elege como um princípio fundamental a relação do olhar com o deslocamento, devendo a personagem animada sempre apontar a direção do deslocamento com o olhar. De outro modo a personagem parece deslocar-se como um caranguejo, que olha para frente e se desloca em outra direção, lembrando,

además, a importância de não perder a relação frontal entre personagem e público. Nesse sentido, trazemos a noção trabalhada por Meschke (1988), pautada em Decroux, de que tudo o que se move, se move em uma direção. Essa direção está não apenas no sentido do movimento físico, mas presente também no movimento dramático, na atuação mesma da personagem no interior da obra, no subtexto, nas idéias e características da personagem que impulsionam suas ações. Desse modo, refere-se não somente às ações físicas, mas a um direcionamento interior. Diz respeito também às partes do objeto animado ou do corpo do ator-animador. Mesmo quando a proposição é a não-direção nos movimentos, essa proposta é já um direcionamento. Trabalhar com a noção de que tudo possui uma direção não implica sempre um planejamento preciso e a exclusão de processos de improvisação, experimentação e descoberta na criação, pois a partir dessas experimentações pode-se afirmar ou negar as alternativas encontradas. “A consciência da direção do movimento é importante porque confere segurança e energia ao movimento. Há que dirigir o movimento como o artilheiro que aponta para o objetivo antes de disparar.”⁷⁵ (MESCHKE, 1988, p. 55, tradução nossa). Ele descreve um exemplo no qual a personagem sonha acordada sentada num parque. Retirada de seus pensamento pelo alvoroço de pessoas que a olham, o olhar da personagem, antes errático, se dirige à frente e se imobiliza. Dessa maneira, a direção do olhar é a indicação da troca dos dois mundos em que habita a personagem: o mundo de seus pensamentos e a realidade.

Destarte, a clareza do ator-animador acerca das ações, gestos e deslocamentos a serem executadas lhe permite investigar a maneira mais adequada de implementá-los, bem como precisar um olhar como antecipação da ação ou para sublinhar um signo ou conjunto deles em cena. A intenção do objeto animado se conhece pela direção de seu olhar.

4.6. Foco

Dos princípios que se entrelaçam com a significação e execução do olhar, o foco, que se relaciona intimamente às questões antes expostas, é noção fundamental no desempenho da animação. O foco é o objetivo principal das atenções dentro das cenas ou das ações no espetáculo. Quando a personagem

⁷⁵ La conciencia de la dirección del movimiento es importante porque confiere seguridad y energía al movimiento. Hay que dirigir el movimiento como el artillero apunta al objetivo antes de disparar.

concentra seu olhar sobre o outro que fala, aponta-o como o centro da atenção naquele instante, orienta os sentidos do público. Em Beltrame, consonante com essa noção cêntrica, o foco “é a definição do centro das atenções de cada ação, [...] é um dos principais meios de comunicação entre as personagens, e isso se dá entre elas mesmas ou com a platéia.” (2008, p. 28-29).

O princípio do foco é um dos eixos centrais nas reflexões do artista Sérgio Mercúrio acerca da animação de um boneco. Ele trabalha com cinco princípios que orientam seus espetáculos e as oficinas por ele ministradas, dentre os quais está o foco. Para ele o foco é uma ferramenta sem a qual não é possível fazer teatro de animação. Seu trabalho é embasado na relação que o boneco estabelece com o público.



Imagem 24 – Espetáculo de Sérgio Mercúrio, *El Titiritero de Banfield*.
Fonte: <http://www.eltitiritero.com.ar/>

Além disso, como podemos ver na imagem acima, Sérgio Mercúrio assume seu papel de ator-animador, de maneira que se não tivesse total domínio do seu foco e do foco do boneco, o público não apenas poderia ficar confuso quanto àquele que fala, mas também a personagem perderia no seu caráter de vida independente. A voz também caracteriza e diferencia as personagens do boneco e do ator-animador, mas o foco é essencial na promoção desse discernimento. “A importância do foco, na comunicação é tão grande que inclusive pode chegar a gritar. [...] Quem não olha a

quem lhe fala, tem implícita a não comunicação.”⁷⁶ (2006, no prelo, tradução nossa) O artista enfatiza que, sem foco, a personagem se desfaz e volta a ser somente um objeto inanimado. Esse foco é dado, em seu conceito, pelo direcionamento do olhar.

Além do foco da personagem, o ator-animador deve ter controle sobre o seu próprio foco. Em geral as reflexões encontradas a esse respeito sugerem que o animador deve manter o olhar sempre sobre o objeto. Cara apresenta essa concepção em seu livro com destaque: “REGRA: o olhar do manipulador é sempre concentrado sobre o objeto que ele manipula.” (2006, p. 23, tradução nossa) ⁷⁷. Entretanto, Jean-Louis Heckel, num exercício com cabeças de bonecos⁷⁸, orienta os atores-animadores a direcionarem seu foco ao boneco e ao ponto onde se encontra o foco do boneco, fazendo circular a “energia” contida na carga do olhar.

Como o olhar tem um forte poder de significação, de orientação da atenção, o ator-animador ao olhar para a personagem contribui para concentrar a atenção do público sobre as ações do objeto. O olhar pode estar a serviço de outras situações como a sua utilização nas transições de personagens antes citadas, ocorridas na Cia. Pequod, no espetáculo *Peer Gynt*. O foco do ator-animador pode ser visto como uma ferramenta, utilizando-o segundo os objetivos do trabalho que desenvolve.

Convém ressaltar que não é somente o olhar que direciona o foco, ainda que possa ser o principal meio. O objeto em cena pode recorrer a outros recursos para implementação do foco. Podemos pensar na disposição espacial que os outros personagens configuram no palco que pode implicar numa distribuição visual que estabelece um “peso maior” a uma personagem ou objeto. O foco pode também ser apresentado por meio de outros gestos (que não o olhar), pela posição do corpo da personagem ou por outros sistemas de signos como a iluminação, por exemplo. Outro aspecto que contribui com o foco é a redução da movimentação das personagens quando não são o foco da ação. Com isso, a personagem que fala, em tendo mais movimentos, chama a atenção do público para si. Se as outras personagens não diminuem sua movimentação, a cena pode ficar confusa, com multifocos que dão a sensação de sujeira e imprecisão na cena.

⁷⁶ La importancia del foco, en la comunicación es tan grande, que incluso puede llegar a gritar. [...] Quién no mira a quien le habla, tiene implícita la no comunicación.

Este texto foi gentilmente cedido pelo artista.

⁷⁷ RÉGLE: Le regard du manipulateur est toujours concentré sur l'objet qu'il manipule.

⁷⁸ Oficina realizada em maio de 2008.

A personagem na condição de observador pode ficar completamente parada ou realizar os *pequenos movimentos de indicação de vida*. Alguns autores elegem a imobilidade como princípio para atuação nessa situação de escuta no teatro de animação. Amorós e Paricio orientam para alcançar a clareza da mensagem que chega ao público: “o que fala se move [...] [e] os bonecos que escutam estarão quietos e voltados para o que fala, atraindo desta maneira a atenção do público sobre ele.”⁷⁹ (2005, p.77, tradução nossa). Cara, a favor desse princípio, aponta uma “regra de ouro” que estabelece um princípio fundamental para o jogo com o objeto. É um princípio de correspondência anunciado do seguinte modo: “Regra: “Esse se move – esse fala. Esse não se move – esse não fala.” [...] Ao inverso, **um objeto que não fala não deve se mover**. [...] *A associação estrita da palavra ao movimento é um código que permite o reconhecimento imediato do personagem que fala.*” (2006, p. 51, grifos da autora, tradução nossa).⁸⁰

A opção por ficar absolutamente parado exige precisão no retorno ao movimento, pois se essa personagem se mantém parada quando a ela é devolvida o foco, isto pode evidenciar sua condição de matéria. O grupo Tábola Rassa utiliza esse tempo em atraso a favor de sua dramaturgia, numa cena do espetáculo *L’Avar* em que o velho avarento escuta outra personagem contar uma história. Ao terminar de falar, a velha torneira continua inerte e a personagem que falava convocando sua atenção, tem como resposta uma fala e um gestual daquele que se enfadou e até dormiu ao escutar a história pouco interessante.

Na construção dessa relação de humanização que o espectador faz com o objeto-personagem, um aspecto a pensar é que dificilmente na referência humana alguém se encontra absolutamente parado. É bem verdade que o foco da cena estando sobre aquele que se move e fala, pouco se percebe outro objeto-personagem que se encontra com maior imobilidade, na escuta. Mas alguns elementos podem ser observados na composição dessa diminuição cinética.

A manutenção do *nível do objeto e de seu eixo central* (princípios que esclareceremos na seqüência da pesquisa) é necessária, tanto para a opção de completa imobilidade, quando na execução de movimentação reduzida. Encontram-

⁷⁹ El que habla se mueve [...] los títeres que escuchan estarán quietos y vueltos hacia el que habla, atrayendo de esta manera la atención del público sobre él.

⁸⁰ Règle: “Ça bouge – ça parle. Ça ne bouge pas – ça ne parle pas.” [...] À l’inverse, **un objet qui ne parle pas ne doit pas bouger**. [...] *L’association stricte de la parole au mouvement est un code qui permet la reconnaissance immédiate du personnage qui parle.*

se personagens que começam a afundar ou amolecer na cena por esquecimento do ator-animador em manter a tonicidade.

É importante também a manutenção do foco, seja ele para a personagem que continua a ser foco da cena ou para as indicações de foco dadas pela personagem em foco, seja quando ele aponta o foco para um objeto ou partes de seu corpo ou quando ele mesmo se desloca.

A personagem em escuta, pode também realizar pequenos gestos, de maneira a não atrapalhar a canalização da atenção que se encontra na outra personagem, como um breve movimento de cabeça que confirma para o outro que fala sua condição de escuta. A respiração pode ser também uma aliada nessa tarefa de interpretação da personagem fora do foco. O objeto sem ação pode encontrar a manutenção de sua interpretação na realização da respiração.

4.7. Respiração

A respiração é apontada como uma movimentação de grande valia na interpretação com o objeto.

Joan Baixas atribui à respiração o meio pelo qual o ator-animador realiza a *identificação* com a personagem no objeto animado, sendo que “o sopro da marionete é o hálito do ator que se manifesta na voz e nos silêncios”⁸¹ (19994, p.42, tradução nossa). Ele apresenta em seu artigo uma analogia, na qual o ator-animador respira no objeto animado como um cantor lírico o faz em sua coluna vertebral. “Ele se funde com seu personagem no momento da inspiração e a exterioriza no momento da expiração.”⁸² (1994, p. 42, tradução nossa). Para Baixas, a respiração e o olhar se fundem na composição das ações da personagem de tal maneira que sem a realização desses princípios pode-se constituir um manipulador de belas esculturas, mas dificilmente tornar-se-ia um ator-animador “persuasivo, no sentido teatral”.

Paulo Fontes⁸³ quando orienta o estudo de criação de movimento solicita a respiração, sublinhando sua importância. Ele apresenta a idéia de que o objeto respira entre uma ação e outra. Quando o objeto está agindo (gesticulando, se deslocando) ele não precisa dos movimentos que compõem a respiração, mas ao

⁸¹ Le souffle de la marionnette est l'haleine de l'acteur, qui se manifeste dans la voix et les silences.

⁸² Il se fonde dans son personnage lors de l'inspiration et l'exteriorise lors de l'expiration.

⁸³ Aula ministrada no projeto Espia Só! Na oficina de Construção da Forma e do Movimento, em Itajaí – S.C, em 30 de junho de 2008.

parar, a personagem pode respirar em meio ao direcionamento do seu olhar que antecede a próxima ação. Essa respiração vai ser mais forte logo na parada, sobretudo se a ação que a antecede é agitada, e vai diminuindo até parar com o recomeço de outra ação. Ele orienta a respiração do objeto sempre ao final de cada ação, pois isso potencializa a recepção do espectador daquela personagem como vida autônoma.

A respiração deve ser realizada na parte que corresponde ao centro do corpo do objeto-personagem, pois quando o ator-animador movimenta a respiração do boneco com a cabeça (ou equivalente a essa parte) ele estará sujeitando a personagem às constantes mudanças de foco. Como a matéria que serve à interpretação da personagem é muitas vezes, mesmo nos casos de bonecos com muitas articulações ou material flexível, constituída em blocos, é necessário procurar então o movimento mais interessante à veracidade da respiração, pois o boneco e demais objetos respiram na movimentação de todo o corpo. Nas afirmações de Beltrame, “encontrar o movimento justo para dar a idéia de que o boneco respira exige a ampliação desse movimento, uma vez que o boneco “respira” com o corpo inteiro. [...] é necessário longo tempo de “convivência” com o boneco para encontrar o movimento justo.” (2008, p. 35). Em sua compreensão também, a respiração realizada adequada às necessidades da personagem no espetáculo faz com que este objeto-personagem torne mais convincente a interpretação de uma personagem proprietária de ânima.

Por fim, evidenciamos mais uma vez as idéias de Baixas: “Privado do sopro/respiração vital, o personagem permanece um objeto e não se desprende de sua pertinência às artes plásticas.”⁸⁴ (1994, p.43, tradução nossa). Assim, o objeto que não dispõe de movimentos de respiração em sua partitura, sobretudo em seus momentos de pausa cinética, pode despotencializar a composição da significação de vida para o espectador.

4.8. O andar

O grupo francês Théâtre du Mouvement [Teatro do Movimento] realiza uma pesquisa sobre os modos de andar, pois entende que o domínio desses movimentos é fundamental para o trabalho do ator. O andar é uma espécie de pré-expressão que

⁸⁴ Privé de souffle vital, le personnage demeure un objet et ne se dégage pas de son appartenance aux arts plastiques.

segue à margem do jogo dramático de expressão realizado pelo ator, podendo parecer falsa a sua interpretação se este deixa escapar o andar da personagem e utiliza o seu. A pesquisa do grupo defende que o ator deve possuir uma biblioteca de diferentes modos de andar disponíveis para a construção de personagens.

O andar é um conjunto de movimentos com grande potencial de caracterização e expressão de uma personagem. “O andar é, para um observador atento e sensível, uma janela aberta para sua intimidade. (THÉÂTRE DU MOUVEMENT, 2008, online, tradução nossa).⁸⁵ Ele encerra muitas informações e através dele é possível apresentar variados estados da alma, bem como apresentar uma característica mais permanente da personagem, como por exemplo, um boneco que anda mais saltitante e rápido, pode ser um indicativo de uma personagem mais agitada.

O autor Michael Meschke concebe o andar como uma matéria de muita importância e pouco sublinhada nos estudos sobre teatro de animação. O andar é em sua concepção uma das tarefas mais difíceis na animação de um boneco, sobretudo no boneco animado por fio.

O objeto-personagem desenvolve um andar distinto dos modos naturais de andar do homem, ainda que o tome como parâmetro. Para desenvolver uma partitura de movimentos do caminhar é preciso experimentar as possibilidades cinéticas do objeto e sua relação com as características da personagem e as demandas de seu contexto dramático. Para caminhar o objeto não precisa mover-se como o corpo humano, lembrando mesmo que existe uma complexa gama de morfologia da materialidade da personagem, que vai desde o boneco animado sobre um balcão que se aproxima do movimento humano até objetos retirados do cotidiano que não possuem pernas e braços pendulares. O corpo humano tem uma articulação com as demais partes do corpo no caminhar. Por conseguinte, observando os braços, é possível saber qual perna se encontra à frente. Observando a cabeça podemos descobrir se o corpo está sobre as duas pernas ou apoiada sobre uma só. “Não se caminha com as pernas, mas com o corpo. As pernas somente ilustram o andar.”⁸⁶ (MESCHKE, 1988, p. 67, tradução nossa). No teatro de animação essa noção de um movimento corporal conjunto para a confecção do caminhar é de fundamental importância. Carlos Converso (2000)

⁸⁵ La marche est, pour un observateur vigilant et sensible, une fenêtre ouverte sur son intimité.

⁸⁶ No se camina con las piernas sino con el cuerpo. Las piernas solamente ilustran el andar.

apresenta três movimentos fundamentais do caminhar de um boneco antropomorfo: o deslocamento horizontal; um movimento ondulatório na vertical, referente à troca de pernas na execução dos passos; um movimento maleável no corpo, como um pequeno giro devido ao desequilíbrio de cada passo, percebido, sobretudo nos ombros. Esses três movimentos presentes no boneco oferecem a sensação de estar diante de uma personagem que caminha. É devido a esse princípio que um boneco de luva, que na maioria dos casos não possui pernas, não se ressentir devido a esse fato, sendo o movimento conjunto do corpo que imprime no boneco um caminhar.

Encontramos nas reflexões de André-Charles Gervais, que elaborou um estudo sobre a animação com boneco de luva, uma convergência com as indicações dadas por Converso:

Todo comediante conhece as regras que governam os deslocamentos do ator no palco. No entanto, quão poucos, na rua ou no palco, sabem andar bem. Quanto aos marionetistas, a maioria se esquece de que seus bonecos devem ter pernas, isto é, ter um movimento geral do corpo causado pelo movimento dos membros inferiores invisíveis. Geralmente, se contentam em deslocar o boneco sobre um plano horizontal como se ele deslizasse sobre patins. (GERVAIS, 1947, p.8)⁸⁷.

Pare esse autor, o deslizamento pode ser uma maneira de evoluir o boneco, a “mais simples de fazer”. Entretanto, orienta que o ator deve cuidar para não acomodar sua pesquisa adotando o deslizamento em todos os deslocamentos, ajustando sua utilização quando convier.

No espetáculo *Juan Romeu y Julieta Maria*, do grupo El Chonchón, encontram-se dois bonecos que são apresentadores do espetáculo ao passo que são também os atores que precisam interpretar vários papéis do espetáculo que desejam mostrar ao público. Um dos bonecos começa a mancar quando interpreta uma de suas personagens. Com este exemplo no qual o mesmo boneco de luva apresenta mais de uma forma de caminhar, procuramos sublinhar que, qualquer objeto pode caminhar desde que constitua uma partitura cinética que produza essa significação. Cada gênero de animação terá particularidades no desempenho da variação de modos de andar de suas personagens.

De modo geral, a maneira de deslocar-se no espaço pode acontecer em diferentes velocidades e trajetórias. Existem diferentes maneiras de caminhar. Meschke (1988) denomina essa variedade de “classes de andar”. O ator-animador

⁸⁷ Ressaltamos que, no francês a palavra comediante tem significação do conteúdo da palavra ator e marionetista é aquele que interpreta no teatro de formas animadas.

pode elaborar uma biblioteca de modos de andar e eleger o que melhor se adapta ao caráter do objeto em sua experimentação de movimentos. Gervais sugere algumas espécies de andar para exercício com o boneco de luva, dentre os quais estão: o andar pesado, andar rápido, andar empetecado, andar saracoteado, andar trêmulo, andar tremido, andar titubeante, andar ondulante, marcha militar e andar na ponta dos pés.

O ator-animador deve preocupar-se em manter o nível durante a caminhada. Do ponto de vista morfológico do andar, o corpo do objeto animado está vinculado às posturas e atitudes da personagem, modelando o andar sob essas referências que podem ser dadas a partir do posicionamento das distintas partes do objeto. Se o nível, a tonicidade ou o eixo forem perdidos, a personagem provavelmente perderá sua forma de andar. Devido à implicação direta do movimento do ator-animador no movimento do objeto e da elevada capacidade de significação presente no andar, o animador deve ajustar seu andar às necessidades de sua presença de cena. O ator-animador como não-presença, por exemplo, precisa despojar-se de seus gestos e atitudes cotidianos, dentre eles o andar, a fim de amenizar sua presença e reforçar a atenção do público para o objeto.

Nesta pesquisa o andar é entendido como fonte expressiva da personagem e como tal, demanda a constituição de uma organização dos movimentos mais qualificados. Essa composição está vinculada às possibilidades físicas do objeto e às necessidades do espetáculo e requer uma pesquisa do ator-animador para encontrar o modo de andar particular ao objeto com o qual interpreta.

4.9. Entrada ou apresentação:

Denominamos de entrada o modo como a personagem aparece em cena, em seu primeiro contato com o público. Esse momento de encontro com o público tem sua relevância enfatizada nas pesquisas de alguns autores, como Amaral, que em um trecho no qual cita “algumas regras básicas” válidas para qualquer gênero de animação, destaca esse momento da presença cênica da personagem:

A entrada de um boneco em cena é um momento fundamental, deve causar impacto. Ao ser visto pela primeira vez, por segundos que sejam, o boneco deve ter uma postura tal que num primeiro instante dê a impressão de existir por si. Depois dessa sua apresentação, seguem-se os seus primeiros movimentos que vão transformá-los, de simples objeto, em personagem vivo. (AMARAL, 2002, p. 87).

O ator-animador Paulo Fontes, da Cia. Gente Falante, em suas orientações de animação⁸⁸ sublinha a importância da entrada como a imagem e impressão primeira que servirá ao espectador de referência para todas as demais aparições e ações dessa personagem. Por isso, solicita ao aprendiz um cuidado com esse primeiro momento do objeto com o público.

Podemos trazer também as considerações dos artistas Amorós e Parício extraídas de seus escritos sobre o teatro de animação:

Existe certa tendência de sair com o títere para a cena diretamente para fazer algo. Quando o boneco aparece pela primeira vez, o público necessita de alguns segundos para conhecê-lo, visualmente falando, - o títere é por sua vez, recordemos, um elemento plástico, uma escultura -. Os espectadores desejam saber como é, como se move, que relação mantém com o entorno, com o titiriteiro, com os espectadores. (2005, p.48, tradução nossa).⁸⁹

Na pesquisa de Beltrame (2008) o item denominado de “apresentação do boneco” é classificado em dois modos comuns de ocorrência: apresentação tradicional e a apresentação silenciosa. No primeiro caso, a personagem entra em cena se apresentando marcadamente por meio da fala, utilizando um texto que muitas vezes é passado de geração a geração sem alterações de sentido. Esse modo de apresentação é recorrente nas formas de teatro de animação tradicionais. Na apresentação silenciosa o contato com o público é estabelecido pela entrada da personagem seguida de um olhar mantido por alguns segundos antes de continuar a cena. “O tempo de apresentação é realmente muito curto, apenas três segundos, mas é suficiente para o público identificar a figura, a forma animada.” (BELTRAME, 2008, p. 37).

Nesta pesquisa a entrada ou apresentação é abordada como a primeira relação estabelecida entre o público e o objeto. Por isso, a composição desse momento deve ser uma escolha consciente do efeito desejado com essa opção. Assim, entendemos que esse contato pode acontecer pela fala ou em silêncio, em movimento rápido, lento ou quase pausado, com a presença ou ausência do olhar. Concordamos que, tendo a personagem parte de sua composição na plasticidade de

⁸⁸ Aula ministrada no projeto Espia Só! Na oficina de Construção da Forma e do Movimento, em Itajaí – S.C, em 30 de junho de 2008

⁸⁹ Existe cierta tendencia a salir con el títere a escena directamente a hacer algo. Cuando el muñeco aparece por primera vez, el público necesita unos segundos para conocerlo, visualmente hablando, -el títere es a la vez, recordemos, un elemento plástico, una escultura -. Los espectadores desean saber cómo es, como se mueve, qué relación sostiene con el entorno, con el titiritero, con los espectadores.

sua materialidade, é relevante a percepção desses elementos pelo público. Essa idéia pode sugerir que as entradas devem ocorrer sem movimentos demasiados rápidos, entretanto, quando a bruxa entra no espetáculo *O Caso da Cobra-Pantera* de Augusto Bonequeiro e Ângela Escudeiro, ela atravessa a empanada tão rapidamente que mal se pode perceber sua plasticidade. A intenção é provocar a curiosidade das crianças que já haviam recebido outras informações sobre ela através das falas das demais personagens. Assim, nesse caso não é o aspecto visual, nem o olhar que a apresenta. Tampouco é uma fala realizada pela personagem em questão, mas é o texto das demais personagens, combinada com sua passagem rápida que a apresenta. Outro tipo de entrada pode ser observada na Cia. Pequod, no espetáculo *O Velho da Horta*, no qual o velho não olha para o público e segue o espetáculo sem interação direta com ele. A apresentação não passa necessariamente pelo contato do olhar do objeto-personagem. Nesse caso a apresentação é dada pelo contato visual com o movimento e plasticidade do boneco, ou seja, os signos pelos quais a personagem se apresentou ao público diferem do olhar e da fala de personagens.

Nesse sentido, as duas entradas citadas como ilustração são coerentes com as propostas de atuação e demandas do espetáculo. O ator-animador precisa ter clareza da importância desse primeiro contato com o público e a sua tomada como referência pelo público, bem como da necessidade de obtenção das informações plásticas emitidas pelo objeto. De posse dessa noção, o animador deve adequar os elementos da apresentação de sua personagem constituindo sua partitura de entrada.

4.10. Tonicidade, nível, eixo e ponto fixo

Esses elementos se relacionam diretamente com a movimentação do objeto realizada pelo ator-animador. O termo tonicidade em geral relaciona-se às noções de vigor ou energia. Essa noção se estende ao conceito com o qual trabalhamos no teatro de animação referindo-se à idéia de que para transmitir ao público a impressão de presença de energia, de vida no objeto, é preciso que o animador esteja em constante vigilância para não ‘amolecer’ o objeto animado. O corpo de um boneco animado, por exemplo, precisa estar munido de certas tensões originadas no corpo do ator-animador que o mantenha na postura de base característica de sua personagem.

Anne Cara orienta, sobre a animação da forma, a manutenção do tônus como uma exigência da técnica do teatro de animação, pois “para parecer vivo, indivíduo autônomo, o boneco deve estar tonificado, com aparência erguida e dinâmica.”⁹⁰ (2006, p. 47, tradução nossa). A perda da tonicidade pode provocar a perda do olhar, da visualização do olho do boneco, retirando do espectador esse importante contato, sobretudo a possibilidade de utilização do boneco no processo mencionado como *tela de projeção*. Em decorrência disso, a personagem perde verossimilhança e pode voltar a ser objeto manipulado.

É comum o ator-animador iniciante ir abandonando a tonicidade com o avançar do espetáculo. O cansaço do corpo ainda não habituado leva o animador a sair da posição necessária à manutenção do tônus do objeto apresentado. Nos diferentes gêneros de animação, se esta ocorre por cima, por trás ou por baixo, o ator-animador encontra diferentes exigências físicas à manutenção da tonicidade. Se a animação ocorre por cima ou por trás, o abandono da tonicidade pode significar um amolecimento da personagem, um esvaziamento. Se pensarmos na animação de um boneco de luva, o boneco pode paulatinamente desaparecer da empanada ou murchar, encolhendo-se ante o espectador.

Nesse sentido, elencamos dois aspectos com os quais se relaciona a tonicidade: nível e eixo. O nível é uma referência de chão com a qual o ator-animador trabalha na animação da personagem. No gênero da animação a fio e na mesa, por exemplo, o ator-animador deve afastar ou manter conscientemente essa referência de chão para que a personagem apenas flutue quando esse for seu objetivo. Na animação de um boneco de luva, perder o nível faz com que o boneco afunde na empanada, desaparecendo da visão do público. Beltrame (2008) aponta outro aspecto relativo ao nível: na animação de boneco de luva o nível determina também o tamanho ou altura do boneco.

O segundo elemento relacionado à tonicidade é o eixo, tomado na pesquisa de Beltrame na seguinte perspectiva:

O eixo do boneco e sua manutenção – Consiste em respeitar a estrutura corporal e sua coerência com a coluna vertebral do ser humano, ou obedecer à postura animal quando a personagem é dessa origem. É importante aproximar o boneco da forma “natural” da personagem que representa. Exige observar a posição das pernas, coluna vertebral,

⁹⁰ Pour paraître vivante, individu autonome, la marionnette doit être tonique, d'apparence érigée et dynamique.

verticalidade do corpo do boneco quando se trata de boneco do tipo antropomorfo. (2008, p.32).

Para a manutenção do eixo o pesquisador chama atenção para a necessidade de observar toda a articulação corporal do boneco, de tal modo que o ator-animador deve atentar para o posicionamento não apenas da coluna, mas também das partes a ela vinculada.

O eixo pode ser tomado pela noção de um desenho da coluna vertebral da personagem com a qual se trabalha como referência na execução dos movimentos da personagem. Significa respeitar esse parâmetro adotado para a personagem para que o animador não “perca a personagem”, no sentido de não perder a postura, o andar e a gestualidade própria de seu corpo e de suas características subjetivas.

Philippe Genty trabalha com o eixo como um dos parâmetros da animação. Todavia, o artista atribui outro caráter ao conceito. Para ele o eixo são pontos fixos nas articulações do boneco que devem ser respeitados na movimentação das partes ligadas a essas articulações. Assim cada articulação pode oferecer alguns pontos fixos em torno dos quais giram as articulações. O eixo na perspectiva de Genty é uma noção que se apresenta não apenas na coluna vertebral, mas em vários pontos do corpo.

A idéia do ponto fixo também está no sentido de fixação do eixo nesses variados pontos. O ponto fixo é um parâmetro de trabalho muito importante para o ator-animador, pois evita deslocamentos e movimentos indesejados ou pouco críveis no contexto da animação de uma forma. Para Beltrame o ponto fixo significa manter o eixo central e o nível do boneco enquanto executa outra tarefa simultânea na cena, como por exemplo, o deslocamento do ator-animador a fim de alcançar outro objeto (outro boneco, controle de luz ou de som, por exemplo). Desse modo, o ponto fixo consiste em realizar outra tarefa no mesmo instante em que mantém a presença de cena da personagem que se apresenta ao público.

Em nossa compreensão, o eixo está presente em todas as articulações do corpo do boneco e outros objetos, bem como se relaciona à orientação da postura da coluna vertebral da personagem dada pela organização das partes do corpo do objeto. O ponto fixo, por conseguinte, atua com a manutenção do eixo central e o eixo das articulações.

Esses elementos apresentados são de grande relevância ao trabalho do ator na animação da forma: manter a tonicidade é mantê-lo vivo, mantendo seu nível e

eixo (tanto central como os demais); manter o nível para que não se desarticule ou desapareça ante o público. O ator-animador deve descobrir e aproveitar os eixos imaginários do objeto, empregando-os a favor da animação, considerando os pontos fixos das articulações e mantendo a postura adotada para a personagem pelo parâmetro do eixo central.

4.11. Partitura de movimentos.

Ao nos remetermos ao termo partitura, em geral a idéia que surge num primeiro instante é a noção de partitura musical: um sistema de notação através do qual é possível registrar e reproduzir uma obra musical. No teatro, entretanto, partitura não implica necessariamente registro, mas refere-se a um instrumento de criação do ator e/ou encenador para a construção de um esquema objetivo e diretivo, delineando pontos de apoio e referências para o desenvolvimento de seu trabalho, que são ao mesmo tempo físicos e emocionais.

Tais pontos de apoio sustentam sua memória emocional e cinestésica, seu “corpo pensante”. São particulares ao ator e não tem em si valor absoluto. Trata-se muitas vezes de imposturas, de lugares de indeterminação, de astúcias de memorizar mentalmente e corporalmente a trajetória do papel e a situação cronotípica do ator. (PAVIS, 2003, p.91).

A partitura como ferramenta de trabalho surge com maior evidência nos trabalhos dos encenadores do século XX, como Stanislávski e Meyerhold, que tinham o ator como componente fundamental do fazer artístico teatral e buscavam o desenvolvimento de teorias de cena e métodos de treinamento para promover uma maior expressividade ao corpo, combatendo a atuação como produto de uma inspiração e atribuindo ao domínio técnico um caminho que liberta o ator para o ato criativo.⁹¹

Alguns destes encenadores trabalhavam com o conceito de partitura para o ator, outros, como Artaud e Brecht, estenderam o papel da partitura a toda a encenação e muito embora eles a tenham usado como uma metáfora para articular o trabalho do ator ou a encenação, existiram tentativas de registro dessas partituras. No desenvolvimento desse trabalho, elencaremos algumas reflexões acerca do

91 Sobre o conceito de partitura em cada um dos mais importantes encenadores novecentistas ver o trabalho de conclusão de curso de Mônica Siedler (referência na bibliografia). Além das reflexões tecidas, a pesquisa traz em seu anexo a tradução de um importante texto de Patrice Pavis sobre esse assunto.

caráter notacional e de escrita da partitura no teatro e suas implicações nessa perspectiva.

O ator no teatro de animação pode apropriar-se desses princípios de composição cênica como uma ferramenta, adequando-os às demandas das peculiaridades intrínsecas à linguagem.

4.11.1. Três esferas da partitura.

A partitura no teatro de animação pode tangenciar três esferas: a partitura da encenação, do ator e do objeto.

A partitura da encenação se dispõe a dar conta do conjunto dos elementos presentes na encenação, buscando criar e visualizar o todo como os diversos instrumentos de uma orquestra.

Podemos observar uma amostra de partitura de espetáculo no teatro de animação no trabalho dos artistas Amorós e Paricio.

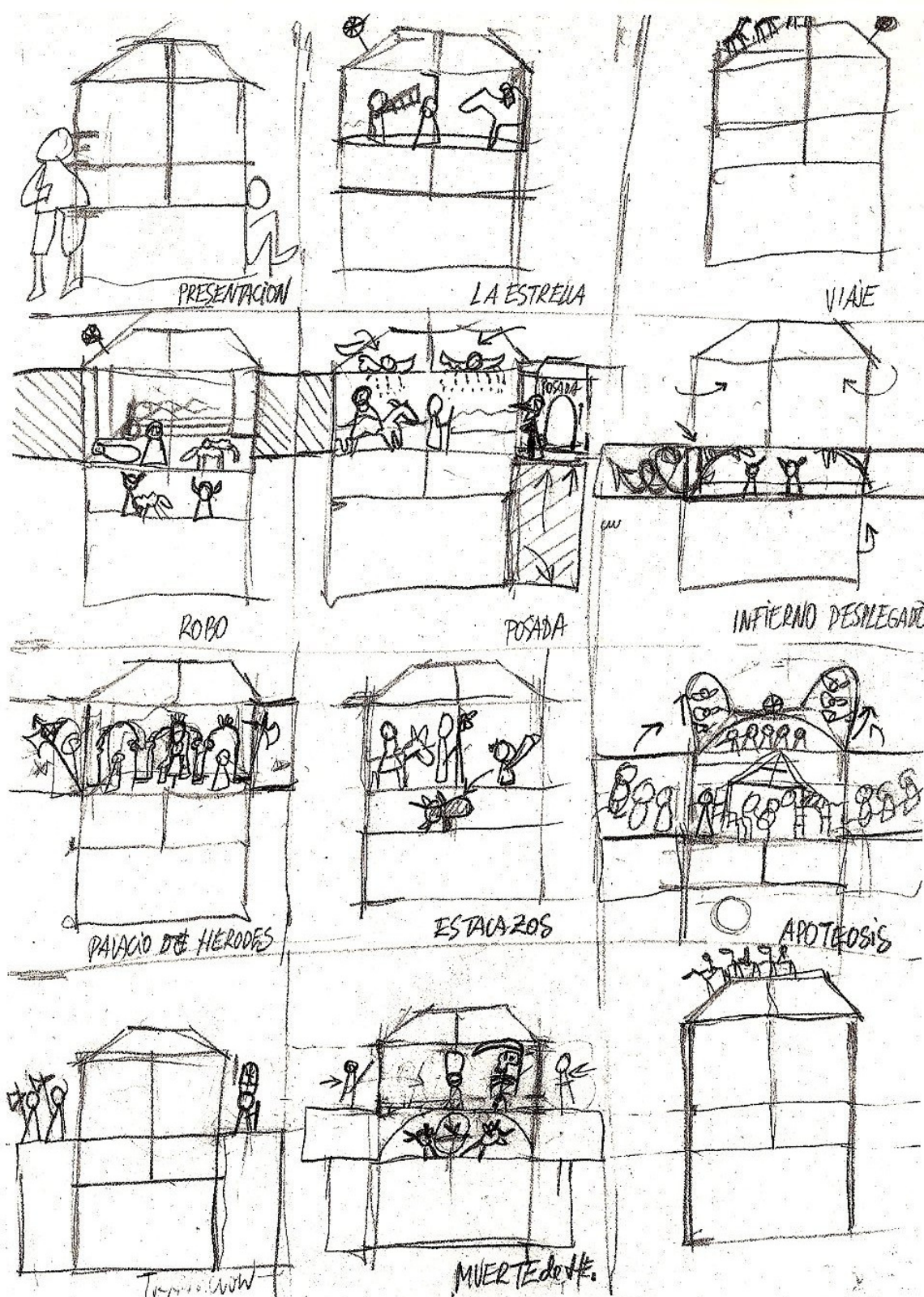


Imagem 25 – Roteiro visual de Amorós e Paricio – Espetáculo *Retablo de Natividad*.
 Fonte: (AMORÓS e PARICIO, 2005, p.60).

Os artistas denominam de roteiro visual (guión visual) a impressão em uma folha de papel do esboço da composição gráfica das várias cenas do espetáculo. Esse roteiro é apontado pelos artistas como uma importante ferramenta que permite o acompanhamento do desenvolvimento plástico do espetáculo. Esse roteiro lhes serve para visualizar as trocas e evolução dos elementos plásticos, sejam eles objetos animáveis, objetos outros ou cenografia.

A partitura do ator-animador está estreitamente articulada à partitura da personagem. Esta, por sua vez, é uma criação do ator-animador conjuntamente com o diretor, detalhando a seqüência de movimentos, gestos e ações de cada personagem no espaço e no tempo, em cada cena do espetáculo. Esta partitura é pautada em aspectos como o gênero de animação utilizado; as limitações e possibilidades do objeto enquanto matéria; a coerência entre a composição da personagem e a concepção total da encenação; a subpartitura.

As partituras do objeto e do ator-animador podem ser organizadas tomando duas perspectivas de um mesmo fenômeno cinético: a perspectiva eucinéctica e a coreológica. Os conceitos aqui utilizados afinam-se ao entendimento apresentado na pesquisa de Andrade e Petry:

A eucinéctica se ocupa da composição das ações dinâmicas segundo princípios psicofísicos dentro de uma unidade espaço-tempo-energia determinada nos limites do corpo do ator-dançarino. A eucinéctica, segundo Rudolf Laban (1879-1958), é a pesquisa da composição do movimento num domínio no qual são identificados os aspectos dinâmicos da ação. (2007, p. 180).

O fenômeno do movimento tomado sob o recorte da eucinéctica realiza a composição da partitura entendendo-o em suas diferentes qualidades de energia, em suas variações de ritmo e na relação estabelecida entre as distintas partes do corpo do ator-animador e do objeto, visualizando os múltiplos segmentos de movimento que compõem um todo mais complexo.

A coreologia por sua vez, visualiza o movimento sob a perspectiva do desenho e projeções que os corpos realizam no espaço. Nesse sentido, ao desenvolver uma composição cinética, o olhar está apontado às possibilidades de configuração formal constituída sobre elementos direcionais e segundo leis de estruturação e de configuração espacial do movimento.

Assim, o ator-animador pode realizar a composição de gestos e ações sob esses dois recortes, sendo possível buscar a criação de uma metodologia na qual

essas perspectivas do fenômeno cinético possam servir de subsídio à composição da partitura.

A subpartitura constitui-se numa outra ferramenta para criação da partitura do ator-animador e do objeto. Esse termo é encontrado nas reflexões de Eugênio Barba para indicar a idéia por trás da ação. São os pontos de apoio, a mobilização interna do ator na instauração de uma personagem que, no teatro de animação, pode tornar-se suporte para a composição e execução da partitura do ator-animador e do objeto-personagem. Segundo Barba, essa subpartitura é constituída de “imagens detalhadas ou de regras técnicas, de relatos e perguntas a si mesmo ou de ritmos, de modelos dinâmicos ou de situações vividas ou hipotéticas.” (1994, p.167).

Os autores Parício e Amorós, ao tecerem considerações sobre a animação, sublinham a importância de um repertório gestual, definido em seu estudo como o “conjunto de gestos, posturas e movimentos que realiza [o boneco], que lhes são peculiares e que estão em função de suas possibilidades técnicas. Serve para identificá-lo e, se está adequadamente criado, dará a idéia de seu caráter e forma de pensar.”⁹² (2005, p.68, tradução nossa).

O repertório gestual é constituído de movimentos que caracterizam a personagem. Trata-se de encontrar os gestos e outros movimentos que pertencem à personagem em conformidade com suas características “físicas” e “subjetivas”. Esse repertório, então, constituirá uma biblioteca, um conjunto de caracteres simples, que serão empregados pelo ator-animador na partitura de gestos e ações.

Entre atores-animadores e diretores brasileiros a idéia de partitura quando é utilizada, na maioria das vezes não é denominada dessa forma. Mas há depoimentos de trabalhos que registrem uma grande mudança qualitativa com a utilização desse princípio. O ator-animador *João da Silva*, por exemplo, no espetáculo *Princípio do Espanto*, revela o salto qualitativo que representou a adoção desse instrumento em seu trabalho. Miguel Velhinho, diretor da Cia. PeQuod, ao discorrer sobre seu processo de construção de personagem, explicita o uso da partitura de movimento para o ator-animador e para o objeto, embora não utilize esse termo. Ele conta que o primeiro passo na animação dos bonecos da Cia. é

⁹² [...] conjunto de gestos, posturas y movimientos que realiza, que le son peculiares y que están en función de sus posibilidades técnicas. Sirve para identificarlo y, si está adecuadamente creado, dará idea de su carácter y forma de pensar.

levantar detalhadamente quem é aquele personagem, suas características emocionais e sua história. Em seguida o grupo confecciona o boneco e vai caracterizar no movimento as particularidades dessa personagem, buscando seu repertório gestual. “Tudo parte do humano”, ele conta, apontando a referência no movimento humano para a criação das partituras das personagens. Antes de trabalhar os movimentos nos bonecos ele realiza uma pesquisa cinética nos e com os atores-animadores. Em seguida vai “*decupando*” o movimento e experimentando no boneco. Em outras palavras, o diretor vai selecionando ações, gestos e falas, compondo uma partitura para o boneco a partir do material cinético oferecido pelos atores-animadores.⁹³ Essa partitura tem consequência direta na partitura do intérprete na animação dos bonecos.

4.11.2. Notação e teatro.

A utilização da partitura nesse sentido é pouco utilizada na arte do teatro/teatro de animação. O registro apresenta dois aspectos funcionais:

- a. O registro como documento histórico.
- b. O registro como caminho para visualização do trabalho do ator/ator-animador ou encenador e por consequência, uma forma de reflexão para criação e recriação de sua obra.

No sentido de registro escrito de uma partitura, para constituir-se um sistema notacional,⁹⁴ são necessários alguns requisitos que Cerri (2003) delinea:

- a. Da composição dos caracteres: existem os caracteres atômicos – aqueles que compõem a menor partícula do “texto” – e caracteres compostos – aqueles que resultam da combinação de inscrições atômicas. A partir das inscrições atômicas se compõem regras para combinação dos caracteres compostos, já que nem todas as inscrições mescladas constituem um caractere composto. Para ilustração, pensemos nas letras do alfabeto como caracteres atômicos e as palavras inscrições compostas e que nem todas as combinações de letras originam palavras. A complexificação das combinações variam de um sistema notacional a outro. Na música, os mesmos caracteres podem tomar diferentes significações dependendo da clave onde estão

⁹³ Depoimento dado em resposta ao questionamento de um dos presentes no lançamento da revista *Móin-móin*, no VII Festival Internacional de Teatro de Bonecos, ocorrido em Belo Horizonte – MG, em junho de 2006.

⁹⁴ Cerri (2003) define notação como um universo estruturado de caracteres pertencentes a um esquema simbólico que possibilita, a partir dessa notação, estruturar uma partitura.

inscritos.

b. Requisitos sintáticos: nenhum signo pode pertencer a mais de um caráter e este por sua vez, necessita estar separado em classes distintas para que se reduza a margem de erro na identificação dos signos, para que se coloquem sem confundir-se. Um sistema notacional deve apresentar um número de caracteres atômicos finitos e manter uma propriedade essencial, a da equivalência sintática, que implica que os caracteres de uma notação possam ser trocados entre si, sem conseqüências sintáticas (para ilustrar, pensemos nos caracteres do alfabeto).

c. Congruência: o termo refere-se à relação de correspondência que deve existir entre um sistema notacional e sua execução.

d. Requisitos semânticos: implica na não ambigüidade, isto é, que a relação de congruência entre objetos-referentes e notações-significantes seja invariável e não permita margem a equívocos. Para que não haja ambigüidade, a composição dos caracteres e seus aspectos sintáticos devem estar de acordo com os requisitos acima expostos.

Outros requisitos são estabelecidos para que um sistema notacional possa ter uma aplicabilidade prática:

Com os requisitos dos sistemas notacionais, propostos até agora, não se definem ou asseguram um vocabulário e uma gramática adequada. Além do requisito de um conjunto de caracteres atômicos razoavelmente limitado, é preciso estabelecer outros requisitos como os da clareza, legibilidade, duração no tempo, “praticidade” de uso, facilidade de percepção e interpretação, subjetividade gráfica para as cópias e facilidade mnemônica para a aprendizagem, rapidez de reprodução e execução e muitos outros. (CERRI, 2003, p.51, tradução nossa)⁹⁵.

A partitura como registro tem sido mais utilizada pelo encenador que pelo ator. O diretor busca organizar as diversas esferas do espetáculo por meio dos chamados “cadernos de direção”. Dado o seu caráter plurilingüístico, o teatro não possui um sistema notacional que englobe as variadas dimensões de um espetáculo. Desse modo é necessário construir variadas partituras, como por exemplo, partituras cenográficas, cinéticas, luminotécnica, musical, dentre outras. No teatro não existem caracteres sem que estes possibilitem muitas opções de

⁹⁵ Con los requisitos básicos de los sistemas notacionales, hasta ahora propuestos, no se definen o aseguran un vocabulario y una gramática notacional adecuada. Además del requisito de un conjunto de caracteres atómicos razonablemente limitado, hay que establecer otros requisitos como la claridad, la legibilidad, duración en el tiempo, “praticidad” de uso, facilidad de percepción e interpretación, subjetividad gráfica para las cópias y facilidad mnemónica para el aprendizaje, rapidez de reproducción y ejecución y muchos otros.

interpretação, ou seja, são privados de separação e diferenciação semântica delineando um caráter de ambigüidade à linguagem, contrariando os requisitos notacionais antes explicitados. Assim a congruência exige uma correspondência entre os elementos de diferentes natureza, isto é, classes de congruência. Nessa perspectiva, um gesto do ator ocorre em harmonia com a notação inserida na partitura da luz, bem como com a partitura cenográfica, por exemplo. Pavis faz referência a essa questão em seu dicionário, num tópico que se intitula “A Impossível Partitura Cênica”:

Se a música dispõe de um sistema muito preciso para notar as partes instrumentais de um trecho, o teatro está longe de ter à sua disposição semelhante metalinguagem capaz de fazer o levantamento sincrônico de todas as artes cênicas, todos os códigos ou todos os sistemas significantes. (1999, p.279).

Ele alude a alguns “puristas” que defendem o texto teatral como um fim em si mesmo e para os quais a encenação não deve ser levada em conta como obra por ser forçosamente falsificadora, atribuindo ao texto o valor de partitura e obra. Ele considera os “hieróglifos de ARTAUD ou de GROTOWSKI, os *gestus* de BRECHT, as ondas rítmicas de STANISLAVSKI e os esquemas biomecânicos de MEYERHOLD” (2003, p. 279) tentativas de composição de uma escrita cênica autônoma, a busca pela criação de uma linguagem de notação cênica.

No teatro de animação pouco se tem notícia de partituras escritas. Jean-Pierre Lescot, artista francês que trabalha com teatro de sombras, monta uma espécie de *storyboard* de todo o espetáculo de tal modo que é possível aproximar-se da idéia original de seus espetáculos por meio dessa partitura, dado o nível de congruência alcançado. Abaixo a imagem de um *storyboard* feito por Lescot, que distribui as informações, nesse caso, em texto, imagem e ação:

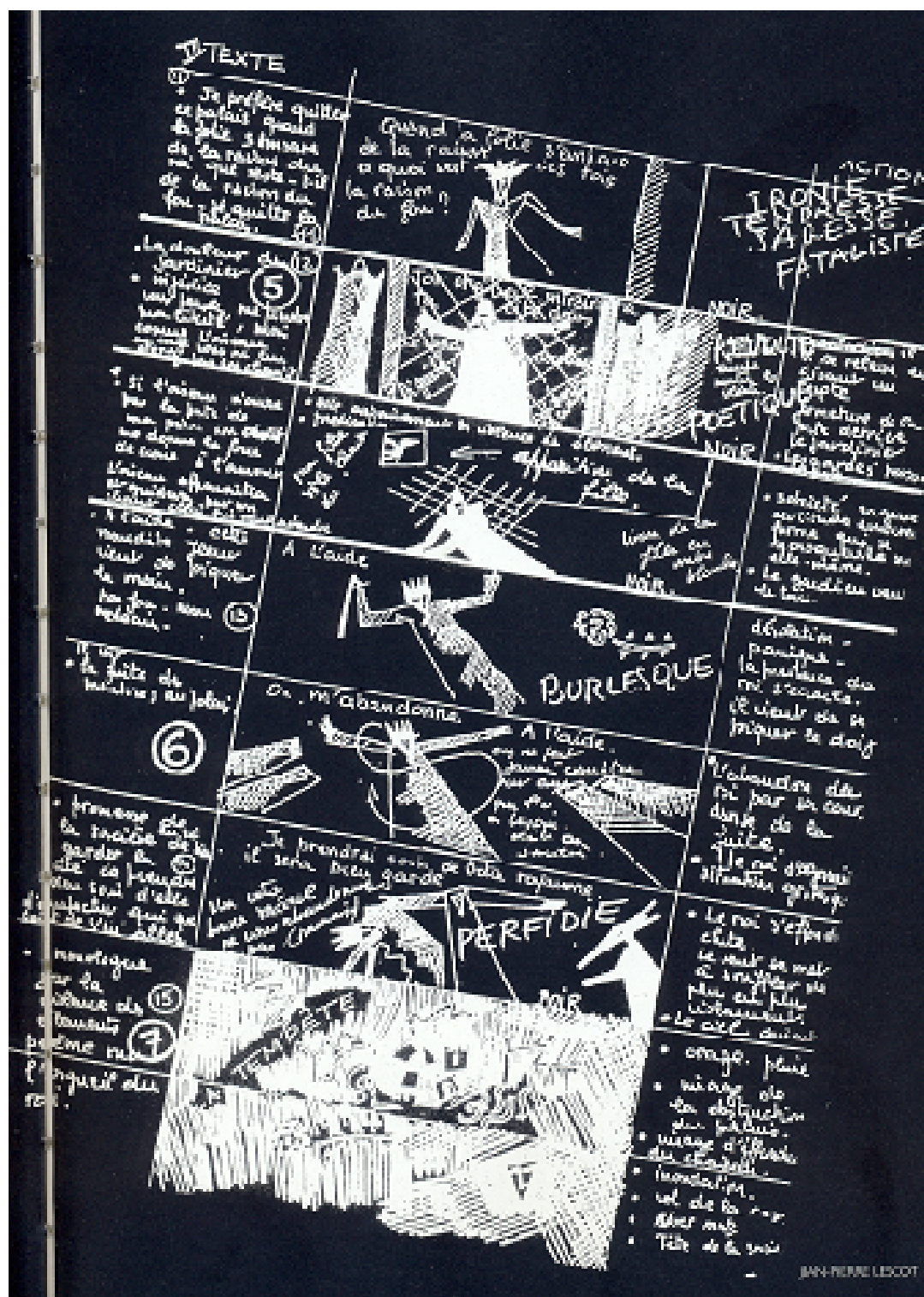


Imagem 26 – Storyboard de Jean Pierre Lescot
Fonte: LESCOT apud REUSCH, s/p, 1997

O *storyboard* é uma ferramenta utilizada no cinema e no cinema de animação. Cerri (2003) atribui a esse instrumento (no cinema) um relato que se realiza por meio de desenhos. Para o cinema de animação, todavia, o *storyboard*

cumprir um papel mais importante na criação e execução da obra, como esclarecem os animadores Whitaker & Halas (1981), constituindo um momento de planejamento da obra fundamental para essa linguagem que envolve variado número de profissionais. O *storyboard* apresenta a composição da cena, o texto das personagens, os movimentos de câmera, os planos de cena, dentre outros aspectos, que podem variar.

Marcos Malafaia, do Grupo Giramundo de Teatro de Bonecos, em palestra no lançamento da revista *Móin-Móin*, no VII Festival Internacional de Teatro de Bonecos, realizado em Belo Horizonte, em 2006, discorre sobre o interesse e a opção do grupo em trabalhar entre fronteiras das linguagens artísticas. Conta também sobre o interesse pelo campo da dança, com um olhar interessado nas notações de movimento que essa linguagem tem usado como ferramenta de composição e registro de obras.

Do exposto, podemos concluir que a partitura de movimento do ator-animador e do objeto pode ser escrita numa partitura reprodutível, entretanto essa forma de utilização é raramente encontrada no teatro/teatro de animação. No caso da partitura da encenação, entende-se como uma notação impossível do ponto de vista da reprodução. Ainda assim ela pode constituir um instrumento à criação de cenas, bem como de movimentos, gestos e ações da personagem na cena.

A partitura no teatro de animação possibilita a organização de uma série de dados que emergem no processo criativo de uma obra teatral, consolidando-se como uma ferramenta de apoio à realização da animação de um objeto, trabalho que pode muito exigir da precisão e de uma seleção de signos mais expressivos, numa linguagem onde vale mais a qualidade do que a quantidade das cenas, elementos e movimentos selecionados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nossa pesquisa focou o trabalho do ator-animador envolvido num tipo de relação com o objeto na qual lhe imprime uma personagem de comportamento humano. O estudo priorizou o diálogo com autores e espetáculos, e apontou para a existência de um conjunto de saberes empregados na realização da interpretação com o objeto.

Ao analisar a relação com o objeto, o princípio de trabalho definido como “desdobramento objetivado” desponta como necessário ao desenvolvimento da animação. Compreendendo que existe a dimensão espaço-temporal do ator-animador e outra do objeto-personagem, é importante que o animador consiga manter-se nas duas dimensões a fim de realizar a interpretação em um objeto que é externo ao seu corpo. Desse modo, é necessário que o ator-animador compreenda que seus movimentos originam outros tipos de movimentos no objeto e descubra mecanismos para realização do desdobramento objetivado. Retomamos o exemplo do carro para ilustração, no qual apresentamos a idéia de que, quando dirigimos, realizamos movimentos diferentes daqueles que se efetivam no automóvel.

O desdobramento objetivado pode ocorrer por projeção e/ou por dissociação. A primeira situação consiste em buscar transferir as imagens de seu próprio corpo (do ator-animador) para o objeto e mais, extrair elementos do ator a partir do processo de identificação. No segundo caso é o afastamento do ator-animador e do objeto a partir da compreensão clara da atuação nas duas dimensões espaço-temporais (incluindo a dissociação cinética). Nas duas situações, a escuta do objeto é uma aliada do ator-animador. Consiste fundamentalmente em apreender as características e possibilidades da matéria em função da interação entre ator-animador, objeto e os demais elementos da cena. Significa para o ator-animador, substituir uma postura de imposição e assumir uma relação na qual se aproveita aquilo que cada objeto tem a oferecer nesse processo. Assim, apresentamos reflexões sobre a escuta do objeto para a composição da partitura cinética e, também, como um modo de apreensão de elementos para a construção dramatúrgica. Caracterizamos ainda dentro da escuta do objeto a necessidade de estar atento no processo de animação. O objeto exige do ator-animador um elevado nível de presença, de atenção ao trabalho, pois a animação de objetos solicita precisão e consciência das imagens geradas. A escuta no sentido da atenção deve-

se também ao fato do teatro de animação tratar-se de uma linguagem pautada na síntese. Autores como Anne Cara e Carlos Converso discorrem sobre a questão lembrando que o objeto, por mais próximo do humano que seja sua animação e sua construção, não se aproxima da complexidade humana. Por isso, é preciso uma seleção de signos de qualidade expressiva e uma execução limpa e precisa destes. A seleção parte da noção de que “menos vale mais”. Ao contrário do que comumente se imagina nos primeiros contatos com a animação de um objeto, se obtém maior expressividade quando se seleciona uma quantidade menor de signos com maior potência significante.

Quando abordamos o tema “neutralidade” como um princípio técnico presente na interpretação com o objeto percebemos a existência de algumas compreensões acerca do conceito. Em geral, entre os atores-animadores brasileiros, a neutralidade é compreendida como a busca de uma presença em cena que passe o mais possível despercebida pelo público na animação à vista, livre, portanto, de um figurino com cor, de maquiagem, de peruca, de movimentos bruscos, de um gestual amplo e movimentos faciais. Outros autores parecem apontar para a neutralidade como um estado anterior à interpretação. Nesta pesquisa defendemos a idéia de que a neutralidade é um estado permanente na animação. Por isso o ator-animador pode utilizá-la em seu trabalho tanto na animação velada quanto à vista. Desse modo, a neutralidade precisa ser ajustada à necessidade de cada modo de presença cênica.

Nosso argumento sobre a neutralidade como um estado presente na interpretação de todos os modos de presença cênica do ator-animador é dado pela coincidência encontrada entre o que constitui um estado de neutralidade no conceito de Sears Eldredge e os princípios elencados nesta pesquisa para o desenvolvimento da interpretação mediada pelo objeto.

O movimento é considerado neste trabalho e por quase a totalidade dos textos acessados, o elemento central da composição da animação de uma personagem no objeto. O conceito utilizado de movimento abrange qualquer mudança de imobilidade. Apresentamos a idéia de movimento na pesquisa de três modos: gestos, ações e deslocamentos, sendo que todo gesto, ação e deslocamento são movimentos, mas nem todo movimento está enquadrado em alguma das três noções apresentadas. Explicitamos os parâmetros conceituais com os quais trabalhamos e transitamos por algumas questões relativas ao tema.

Iniciando pela relação movimento-palavra, apontamos para a não submissão do movimento ao texto, não estando, assim, a serviço de uma ilustração visual. O movimento constitui outra fonte sónica que pode ser mais bem utilizada se for pensado numa composição complementar entre os dois sistemas sónicos.

Apresentamos a composição de partituras de movimentos como uma ferramenta de trabalho na animação. Ela pode organizar a sequência de movimentos do ator-animador, do objeto e por fim, pode servir à organização de cenas, entradas e saídas de pessoas, cenários e objetos de todo o espetáculo. Para a criação, organização e fixação de partituras do ator-animador e do objeto evidenciamos a possibilidade do ator apoiar-se em subtextos.

Na partitura de movimentos frisamos a importância da presença de alguns elementos como: o olhar (em aspectos como a relação frontal, sua participação na confecção do foco e da triangulação e também o olhar como indicador da ação); foco; a apresentação ou entrada do objeto; a respiração; o caminhar; e a manutenção de elementos como a tonicidade, nível, eixo e ponto fixo.

Por fim, nesta pesquisa afirmamos também que os princípios técnicos elencados não podem ser vistos como regras ou princípios rígidos, pois os atores-animadores orientam suas práticas conforme sua subjetividade e necessidades particulares de seu trabalho. Contudo, quase todos os princípios elencados na pesquisa - organizados a partir do material bibliográfico - foram identificados nos espetáculos observados, apontando para a existência de um conjunto de princípios técnicos pertinentes ao trabalho do ator-animador. Apoiados nessa ideia acreditamos que esses saberes podem contribuir na formação do ator-animador iniciante, dado que pode encurtar um longo caminho para aquisição de conhecimentos acumulados pelo fazer e reflexões de muitos artistas praticantes e pensadores dessa arte. Todavia, é preciso cautela para que a apresentação de uma técnica sistematizada não provoque a inibição do processo criativo do aprendiz. É importante dosar a relação entre a técnica e a espontaneidade para que a primeira sirva como aliada na busca e construção de um conceito artístico pessoal até que o artista decida se necessita e deseja manter os princípios técnicos, rompê-los ou reinventá-los.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

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

AMARAL, Ana Maria e BELTRAME, Valmor. **Teatro de Bonecos no Brasil**. No prelo, 2007.

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

ANDRADE, Milton de. Composição do movimento na partitura do ator-dançarino. **Anais Memória Abrace**. Florianópolis, v.8, 331-332, out. 2003.

ANDRADE, Milton de e PETRY, Samuel. As matrizes corporais de Maricota: um estudo sobre o Boi-de-mamão. In: Revista **Móin-Móin**: revista de estudos sobre teatro de formas animadas, n. 3, Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2007.

APOCALYPSE, Álvaro. **Dramaturgia para a nova forma da marionete**. Belo Horizonte: EAM-Giramundo, 2000.

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

BAIXAS, Joan. Le souffle de la marionnette. In: **PUCK. La Marionnette et les autres arts**. n. 07. Charleville-Mézières. Institut International de la Marionnette. 1994.

BAIXAS, Joan. Notas de un practicante del teatro de animación. In: Revista **Móin-Móin**: revista de estudos sobre teatro de formas animadas, n. 5, Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2008.

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

BARBA, Eugenio. **A canoa de papel**. Tradução de Patrícia Alves. São Paulo: Hucitec, 1994.

BELTRAME, Valmor. O Trabalho do Ator-bonequeiro. In: Revista **Nupeart**, n.2, Florianópolis: Núcleo Pedagógico de Educação e Arte, 2003.

_____. **Animar o Inanimado**: A Formação Profissional do Ator no Teatro de Bonecos. São Paulo: ECA/USP, 2001. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

_____. Princípios Técnicos do trabalho do ator animador. In: **Teatro de Bonecos**: distintos olhares sobre teoria e prática. Florianópolis: UDESC, 2008.

BRAGA, Humberto. Aspectos da história recente do Teatro de Animação no Brasil. In: Revista **Móin-Móin**: revista de estudos sobre teatro de formas animadas, n. 3, Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2007.

BRITO, Rubens e GUINSBURG, Jacob. Método Matricial. In: **Metodologias de Pesquisa em Artes Cênicas**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2006.

CARA, Anne. **La marionnette** – de l'objet manipulé à l'objet théâtral. Charleville-Mézières: SCÉRÉN, 2006.

CERRI, Gabrio Zapelli. **La huella creativa**. San Jose: Editorial de la Universidad de Costa Rica, 2003.

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

_____. **A outra face: a máscara e a [Trans]formação do ator**. Tese (Livre-Docência). Universidade de São Paulo – Escola de Comunicação e Artes – USP, São Paulo, 2006.

CONVERSO, Carlos. **Entrenamiento del titiritero**. México: Escenologia AC, 2000.

CURCI, Rafael. **Dialéctica del Titiritero en Escena**: Uma propuesta metodológica para la actuación con títeres. Buenos Aires: Colihue, 2007.

EISENSTEIN, Sergei. **O Sentido do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

ELDREGE, Sears A.; HUSTON, Hollis W. Actor training in the neutral mask. **The Drama Review**. Tradução inédita de Sassá Moretti. v. 22, n. 04, Dec, 1978.

ERULLI, Brunella. Le dernier pas dépend du premier. In: **PUCK. La Marionnette et les autres arts**. n. 07. Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette, 1994.

FILHO, Hermilo Borba. **Fisionomia e Espírito do MAMULENGO**. Rio de Janeiro: INACEN, 1987.

GERVAIS, André-Charles. **Gramática Elementar de manipulação de Bonecos de Luva**. Tradução de Álvaro Apocalypse. Paris: Bordas, 1947.

GIRAMUNDO. **Construção artesanal de bonecos**. Mimeo. 2005.

JAPPELLE, Hubert. L'interprétation du mouvement. In **Théâtre Public**, n° 34-35, Gennevilliers: Centre Dramatique National, set. 1980.

JURKOWSKI, Henryk. **Métamorphoses**: La Marionnette au XX Siècle. Tradução de Eliane Lisboa. Charleville-Mézières: Éditions Institut International de la Marionnette, 2000.

KOWZAN, Tadeusz. Os signos no Teatro – Introdução à Semiologia da Arte do Espetáculo. In: **Semiologia do Teatro**. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1988.

LABAN, Rudolf von; ULLMANN, Lisa. **Domínio do Movimento**. Tradução de: Anna Maria Barros de Vecchi e Maria Sílvia Mourão Netto. São Paulo: Summus, 1978.

LECOQ, Jacques. **Les corps poétique**. Tradução inédita de Sassá Moretti. Paris: Actes sud-papiers, 1997.

LECUCQ, Evelyne. **Les fondamentaux de la manipulation: convergences**. Paris: Éditions Théâtrales, 2003.

LOREFICE, Tito & KARTUN, Maurício. El Teatro de Títeres. Territorio natural de la metáfora. In: **E pur si muove**. n. 5. Charleville-Mézières. Centro Internacional de la Marioneta en Charleville-Mézières, 2006.

MARINS, Francisco (org). **Dicionário Prático da Língua Portuguesa**. São Paulo: Melhoramentos, 2005

MERCÚRIO, Sérgio. **Foco**. Banfield: No Prelo, 2006.

MESCHKE, Michael. **¡Una estética para el teatro de títeres!** Tradução do sueco de Marina Torres de Uriz. Bizkaia: Concha de la Casa, 1988.

MONESTIER, Claude. Manipulação à vista – marionetes e objetos. In: **Revista Mamulengo**. n. 03, Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Teatro de Bonecos, 1984.

NICULESCU, Margareta. École de théâtre, école de vie. In: **PUCK. La Marionnette et les autres arts**. n. 07. Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette, 1994.

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

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

REUSCH, Rainer. **Schattentheater - Band 1 : Autoren + Akteure**. Gmünd: Einhorn-Verlag, 1997.

ROSE, Diana. Análise de imagens em movimento. In: **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**. Petrópolis : Vozes, 2002.

SIEDLER, Monica. **A Partitura Corporal e o Trabalho do Ator**: Conceitos e Técnicas Aplicativas na Composição da Cena. 89 p. Trabalho de Conclusão de

Curso – Licenciatura em Artes Cênicas, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2003.

SOBRINHO, José Teotônio. **O Ator no Teatro de Imagens**. 146 p. Dissertação (Mestrado em Teatro) - Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

SOUZA, Alex de. **O que é aquilo atrás do boneco ?!** Um estudo sobre animação de bonecos à vista do público. 72 p., Trabalho de Conclusão de Curso – Licenciatura em Artes Cênicas, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

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

TEMPORAL, Marcel. **Comment construire et animer nos marionnettes**. Paris: Bourrelie, 1942.

WHITAKER, Harold & HALAS, John. **Timing for animation**. Oxford: Focal Press, 2004.

EM MEIO ELETRÔNICO

APOCALYPSE, Álvaro. **Grupo Giramundo Teatro de Bonecos – Espetáculo Giz**. Belo Horizonte: [S.n.]. Disponível em: <<http://www.giramundo.org>> Acesso em: 24/04/2008, 03:00.00

BELTRAME, Valmor e SOUZA, Alex de. **Teatro de bonecos e animação à vista do público**. Florianópolis: Da Pesquisa, 2008. Disponível em: <http://www.ceart.udesc.br/revista_dapesquisa/volume3/numero1/cenicas.htm>. Acesso em 01/11/2008, 14:00.00

CIE. PHILIPPE GENTY. Paris: [S.n.]. Disponível em: <<http://www.philippegenty.com>> Acesso em: 25/02/2008, 14:00.00

EL TITIRITERO DE BANFIELD. **Bobí encontra sua mãe**. [S.l.: S.n.] Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=BFwzwrNjY0&feature=related>> Acesso em 23/02/2008, 21:30.00

_____. **El Titiritero de Banfield**. Buenos Aires: [S.n.]. Disponível em: <<http://www.eltitiritero.com.ar/>> Acesso em: 15/06/2008, 18:00.00

ESCUDEIRO, Ângela. **Tombamento de Acervo**. Ceará: [S.n.]. Disponível em: <<http://blogdocrato.blogspot.com/2008/04/cultura-teatro-de-boneco-ser-patrimnio.html>> Acesso em: 11/11/2008, 13:00.00

GIRAMUNDO. **As Relações Naturais**. Belo Horizonte: [S.n.] Disponível em: <<http://www.giramundo.org/teatro/relacoes.htm>> Acesso em 23/02/2008, 20:00.00

MORPHEUS TEATRO 12. **O Princípio do Espanto**. [S.l.: S.n.] Disponível em: <<http://www.fototech.com.br/galeria.php/120/1168>> Acesso em: 12/06/2008, 16:00.00

TABOLA RASSA. Barcelona: [S.n.]. Disponível em: <<http://www.tabolarassa.com>> Acesso em: 23/02/2008, 21:00.00

THÉÂTRE DU MOUVEMENT. Paris: [s.n] Disponível em: <<http://www.theatredumouvement.fr/>> Acesso em: 24/02/2008, 20:00.00

REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS

AVARO, El. Cia. Tábola Rassa Florianópolis: 2007. Concepção e direção: Olivier Benoit, Miquel Gallardo e Jordi Bertran. Apresentação gravada no 1º Festival Internacional de Teatro de Animação, em 20/06/2007, 20h, Centro de Cultura e Eventos – UFSC. 1 DVD. 55 min.

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

INCRÍVEL Ladrão de Calcinhas, O. Trip Teatro de Animação. Rio do Sul: 2007. Concepção, direção e atuação: Willian Sieverdt. Apresentação gravada no Ponto de Cultura Anima Bonecos. 1 DVD. 55 min.

JUAN Romeo Y Julieta Maria. El Chonchón Teatro de Muñecos. Florianópolis: 2007. Concepção e direção: El Chonchón Teatro de Muñecos. Apresentação gravada no 2º Festival Internacional de Teatro de Animação, em 21/06/2008, 16h, Centro de Cultura e Eventos – UFSC. 1 DVD. 50min.

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

PRINCÍPIO do Espanto, O. Cia. Morpheus Teatro 12. Rio do Sul: 2007. Apresentação gravada no Ponto de Cultura Anima Bonecos. 1 DVD. 55 min.

VELHO da Horta, O. Cia. PeQuod. [S.l.: S.n.]. Direção: Miguel Vellinho. Texto: Gil Vicente. Rio de Janeiro: [200_]. 1 DVD. 1h 03 min.