

**Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Programa de Pós-Graduação em Literatura**

Maria de Fátima de Souza Moretti

**A teatralidade do objeto na
cena contemporânea**

**Florianópolis
2011**

Maria de Fátima de Souza Moretti

**A teatralidade do objeto na
cena contemporânea**

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina para obtenção do grau de Doutor em Literatura.

Orientadora: Dr^a. Alai Garcia Diniz.

**Florianópolis
2011**

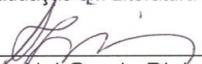
“A teatralidade do objeto na cena contemporânea”

Maria de Fátima Souza Moretti

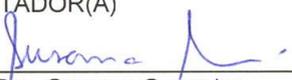
Esta tese foi julgada adequada para a obtenção do título

DOUTOR EM LITERATURA

Área de concentração em Teoria Literária e aprovada na sua forma final pelo Curso de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina.

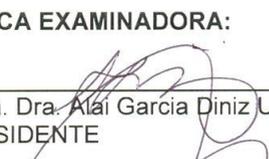


Profa. Dra. Alai Garcia Diniz (UFSC)
ORIENTADOR(A)



Profa. Dra. Susana Scramim
COORDENADORA DO CURSO

BANCA EXAMINADORA:

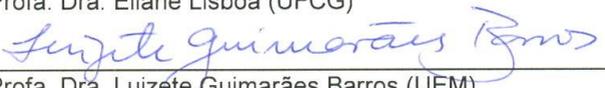


Profa. Dra. Alai Garcia Diniz (UFSC)
PRESIDENTE

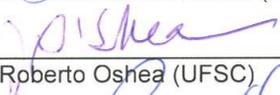


Prof. Dr. Jorge Antonio da Silva (UNILA)

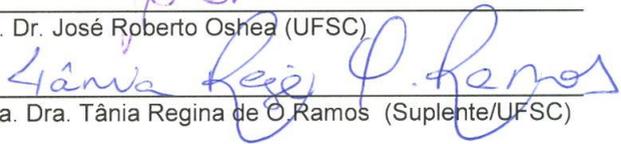
Profa. Dra. Eliane Lisboa (UFMG)



Profa. Dra. Luizete Guimarães Barros (UEM)



Prof. Dr. José Roberto Oshea (UFSC)



Profa. Dra. Tânia Regina de O. Ramos (Suplente/UFSC)

Aos meus pais
Nilo Pacheco de Souza e Esther Siqueira de Souza
(*in memoriam*) e aos meus quatorze irmãos.

Agradecimentos

Muitas foram as pessoas que me acompanharam ao longo desse trabalho e a quem devo meus sinceros agradecimentos, agradeço...

à minha orientadora Alai Garcia Diniz pelas conversas e confiança em meu trabalho nesta caminhada do mestrado ao doutorado;

aos professores participantes de minha banca de doutorado: prof^ª Eliane Lisboa, prof^ª Luizete, prof. Jorge Anthonio e Silva e prof. Dr. José Roberto O'Shea pelas leituras atentas deste estudo e preciosas sugestões;

à prof^ª Tânia Regina de Oliveira Ramos pela carinho e incentivo ao meu trabalho;

à prof^ª Ana Maria Amaral pela confiança, cedendo-me entrevistas valiosas que revelam momentos de criação e produção do seu trabalho artístico;

à Ana Maria Allendes, que me cedeu entrevista por via eletrônica, mas também no Chile, onde pude visitar sua biblioteca e museu;

aos bonequeiros Gustavo Matinez (Tato) e Carlos Martines que me cederam entrevista por via eletrônica e aos bonequeiros portugueses João Paulo Seara Cardoso (*in memoriam*) e José

Russo que muito contribuíram para o enriquecimento do meu trabalho;

à Magda Modesto (*in memoriam*) com quem tive em várias oportunidades o prazer de poder conviver e aprender;

à Capes pelo auxílio para a realização de pesquisa em Portugal e a Christine Mathilde Thérèse Zurbach pela colaboração;

aos meus colegas do Departamento de Artes Cênicas da UFSC pelo apoio ao meu trabalho;

à toda a equipe do FITAFloripa em especial Zélia, Eder, Silvano e meus alunos bolsistas Gustavo, Igor, Aline e Ricardo;

às minhas amigas da Cia do café com quem dividi angústias e alegrias durante este período de elaboração do trabalho: Zélia, Maris, Célida, Paty e Maria Aparecida de Souza (Cida), minha querida amiga, pelas longas conversas, paciência e apoio;

à amiga Denise pelas longas conversas teóricas e poéticas;

aos meus filhos Dámian, Rhafael e Guilherme, por me ajudarem a perceber que existem muitas realidades além da academia e do teatro;

ao meu amor Thadeu, com quem compartilhei em cada etapa deste trabalho, alegrias e tensões.

RESUMO

Pretendo neste estudo investigar o objeto em cena no contexto contemporâneo do teatro de animação, compreendendo o diálogo que ocorre entre o objeto enquanto ator fictício e o objeto na sua função real, muitas vezes até deslocada dela. Focalizo o objeto em Ana Maria Amaral, principalmente, com a leitura de seu espetáculo *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê*. A leitura dos objetos em cena é inspirada a partir das ideias que Michel Foucault desenvolveu para descrever a constituição histórica dos saberes sobre a humanidade; assim como na contribuição semiológica de autores como Charles S. Peirce e Ferdinand de Saussure. Para completar essa leitura, criei as operações sógnicas de controle e conformação para levar as noções de vetorização e globalização desenvolvidas por Patrice Pavis para a análise do objeto em cena.

Palavras-Chave: Objeto – Signos – Teatralidade – Leitura de espetáculo.

ABSTRACT

The purpose of this work is to investigate the use of props in the contemporary Theater of Animation through the understanding of the dialogue that occurs between these props as fictitious actors and the same props in their real function or sometimes detached from it. The focus is on the props as seen in Ana Maria Amaral's latest creation called *Dicotomias – Fragmentos Skizofrê*. My reading of the props in this play is inspired by Michel Foucault's ideas developed to describe the historical constitution of the knowledge about the humanity and in the semiological contribution of some authors like Charles S. Peirce and Ferdinand de Saussure. To complete my reading I have also created some sign operations of control and conformation to bring about notions of vectorization and globalization as developed by Patrice Pavis for the analysis of a prop in the *mise-en-scene*.

Keywords: Props – Signs – Theater – Theater productions analysis.

Lista de ilustrações e tabelas

Figuras e Tabelas	Pág.
Figura 01: Pulcinella de Salvattore Gatto. Fonte: FOURNEL (1995, capa).	38
Figura 02: Bonecos franceses: Gnafron, Madelon e Guignol. Fonte: FOURNEL (1995, p. 34).	39
Figura 03: Bonecos franceses: Guignol e Gnafron. Fonte: FOURNEL (1995, p. 37)	40
Figura 04: Bonecos pré-colombianos. Fonte: JURKOWSKI (2009, p. 52).	41
Figura 05: Embocadura Dell teatrillo de títeres de Garcia Lorca. Fonte: CHILLÓN (1998, p. 442).	45
Figura 06: Bonecos usados por G. Lorca em 1923. Fonte: CHILLÓN (1998, p. 443).	46
Figura 07: Bread and Puppet Fonte: Galeria de imagens em www.google.com (acessado no dia 19/09/2011).	53
Figura 08: Bread and Puppet Fonte: FOURNEL (1995, p. 86).	53
Figura 09: The Muppet show. Fonte: (FOURNEL 1995, p. 131).	55

Figura 10: <i>Aujourd'hui c'est mon anniversaire</i> (T. Kantor). Fonte: DAPRON e JACQUELIN (2002, p. 51).	60
Figura 11 – <i>Dicotomias - Fragmentos Skizofrê</i> de Amaral. Fonte: AMARAL (2009).	63
Figura 12: Mamulengo. Exposição Magda Modesto. Fonte: 2º FITAFloripa – 2008. Foto de Cristiano Prim.	65
Figura 13: Mamulengo. Exposição de Magda Modesto. Fonte: 2º FITAFloripa – 2008. Foto de Cristiano Prim.	66
Figura 14: Os Robertos. Fonte: Foto de M. F. S. Moretti no Museu da Marioneta em Lisboa.	72
Figura 15: Bonecos de Santo Aleixo. Fonte: Foto de M. F. S. Moretti no Teatro Garcia de Rezende em Évora/Portugal.	75
Figuras 16 e 17: Adão e Eva e Mestre Salas. Fonte: Portugal (2007).	76
Figura 18 - O violinista. Fonte: Fotos de Caroline Rose em HALCZAK (1988, p. 57).	96
Figura 19: Cena em <i>La Classe morte</i> . Fonte: Fotos de Jacquie BABLET (2002, p. 22).	97
Figura 20: Berço mecânico e máquina familiar. Fonte: Fotos de Jacquie BABLET (2002, p. 49).	99
Figura 21: Imagem de <i>Máquina Hamlet</i> (1995). Fonte: http://www.antaprofana.com.br/Argentina_1.3.htm	101

Figura 22: Ilustração representativa de uma imagem utilizada por Amaral para criar Tríptico - Skizofrê. Fonte: Ilust. Ant. Henrique Amaral.	112
Figuras 23 e 24: Flagrantes do espetáculo El Avaro. Fonte: Fotos de Cristiano Prim.	114
Figura 25: Flagrante do espetáculo El Avaro. Fonte: Fotos de Cristiano Prim.	114
Figura 26: <i>Las Meninas</i> de Diego Velázquez. Fonte: www.sabercultural.org/template/obrasCelebres/AsMeninas.html acessado em 13/06/2011.	130
Figura 27: Esquema constitutivo dos pólos de representação.	133
Figura 28: Esquema que mostra as operações de controle e conformação em uma cena.	135
Figura 29: Relação entre signo e objeto em Peirce.	138
Figura 30: Momento em Cena 01. Fonte: AMARAL (2009).	155
Figura 31: Momento em Cena 01. Fonte: AMARAL (2009).	156
Figura 32: Momento em Cena 02. Fonte: AMARAL (2009).	160
Figura 33: Momento em Cena 02. Fonte: AMARAL (2009).	160

Figura 34: Momento em Cena 03. Fonte: AMARAL (2009).	164
Figura 35: Momento em Cena 03. Fonte: AMARAL (2009).	164
Figura 36: Momento em Cena 04. Fonte: AMARAL (2009).	166
Figuras 37 e 38: Momentos em Cena 04 Fonte: AMARAL (2009)	167
Figura 39: Momento em Cena 05. Fonte: AMARAL (2009).	169
Figura 40: Momento em Cena 05. Fonte: AMARAL (2009).	169
Figura 41: Momento em Cena 06. Fonte: AMARAL (2009).	172
Figura 42: Momento em Cena 06. Fonte: AMARAL (2009).	172
Figura 43: Momento em Cena 06. Fonte: AMARAL (2009).	174
Figura 44: Momento em Cena 07. Fonte: AMARAL (2009).	174

Figura 45: Momento em Cena 08. Fonte: AMARAL 2009.	176
Figura 46: Momento em Cena 08. Fonte: AMARAL (2009).	177
Figura 47: Momento em Cena 09. Fonte: AMARAL (2009).	179
Figura 48: Momento em Cena 09. Fonte: AMARAL (2009).	179
Figura 49: Momento em Cena 10. Fonte: AMARAL (2009)	181
Figura 50: Momento em Cena 10. Fonte: AMARAL (2009).	181
Figura 51: Momento em Cena 11. Fonte: AMARAL (2009).	185
Figuras 52 e 53: Momentos em Cena 11. Fonte: AMARAL (2009).	186
Figuras 54 e 55: Momentos em Cena 12. Fonte: AMARAL (2009).	188
Figura 56: Momento em Cena 12. Fonte: AMARAL (2009).	188

Figuras 57 e 58: Momentos em Cena 13. Fonte: AMARAL (2009).	190
Figura 59: Momento em Cena 13. Fonte: AMARAL (2009).	190
Figura 60: Momento em Cena 14. Fonte: AMARAL (2009).	193
Tabela 01: Distinção de vários sistemas sígnicos para o teatro de animação. Fonte: KOUZAN (2006, p.117).	143

Sumário

	Pag.
Cap. Introdução	23
I Do boneco antropomorfo ao objeto: genealogias	33
O boneco nos palcos do ocidente	37
Entre o antropomorfo e o amorfo: limiares	51
O objeto como centro da cena	57
Mamulengo: algumas relações com o teatro ibérico	64
Algumas considerações	81
II O objeto como impulso criador	85
A resignificação do objeto	87
Mudança na concepção dos atores a partir do objeto	91
Tadeusz Kantor	93
O grupo <i>Periférico de Objetos</i>	100
Ana Maria Amaral	106
O objeto de uso cotidiano em cena	113
Algumas considerações	119
III Máquina de leitura do objeto em cena	121
A semelhança	122
<i>Las meninas</i> de Velázquez	126
O signo em Saussure e Peirce	131
O homem e os objetos	140
Vetorização e globalização	141
Algumas considerações	145

IV	Leitura do espetáculo <i>Dicotomias-Fragmentos Skizofrê</i>	149
	Leitura do espetáculo	155
	A poesia: releitura das Cenas 12 e 13	195
	Algumas considerações	199
	Considerações finais	205
	Bibliografia	213
	Anexos – entrevistas	219

Introdução

Neste trabalho pretendo perseguir um caminho que é o da teatralidade do objeto em cena no teatro de animação e de como o objeto foi se constituindo ao longo da história.

O conceito de teatralidade é bastante divergente. Para Roland Barthes¹ apud Pavis², por exemplo, a teatralidade é o teatro menos o texto, aqui entendido como argumento escrito. Em Eliane Lisboa³ há uma reflexão de diversos pensamentos da teatralidade associada à oralidade, espetacularidade, cena e poesia, etc. Neste estudo, situo a teatralidade do objeto num caminho que compreende o objeto enquanto ator fictício e o objeto enquanto ele mesmo, na sua função socialmente conhecida ou até deslocado dela.

O conceito teatro de animação indica uma transformação tanto no que diz respeito ao caráter formal como conceitual desta forma teatral. Em um primeiro sentido, o conceito nos remete a uma poética que agrega um conjunto de linguagens reconhecidas entre nós como teatro de bonecos, teatro de

¹ BARTHES, R. *Essais critiques*. Paris: Le Seuil, 1964.

² PAVIS (1999, p. 372)

³ LISBOA (2001, p. 96-117).

máscaras, teatro de sombras, teatro de objetos e mais recentemente teatro de imagens. No entanto, torna-se arriscado tentar reduzir a infinidade do teatro de animação a estas linguagens.

O objeto na cena é uma das minhas pesquisas mais persistentes que trilho há mais de uma década. Em 1997 defendi minha monografia com o tema da dramaturgia no teatro de animação - características e especificidades, buscando sobretudo, a dramaturgia do objeto na cena. O objeto em cena continuou a ser tema de minha dissertação de mestrado. Além de ser professora nesta área, organizo um festival que caminha para a sua 6ª edição em 2012, o FITAFloripa. Com estes eventos, venho mantendo contato com grupos nacionais e internacionais que trabalham com as mais diversas linguagens do teatro de animação. Pude perceber, neste contexto, as mudanças que vem sofrendo o teatro de animação, suas influências e sobretudo a chegada em cena de multiplicidades de formas, assim como a intermídia. O teatro de animação está conectado com as novas tecnologias no que se refere à luz, à música e às imagens. Venho desenvolvendo com meus alunos algumas pesquisas relacionadas ao teatro de animação.

Discuto o teatro de animação, na perspectiva de uma forma que designa a maneira como um objeto inanimado adquire uma sorte de "vida", para compreender o diálogo que ocorre entre o objeto, enquanto ator fictício, e o objeto na sua função social.

Para compreender este caminho, no Capítulo I, traço um panorama da história do teatro de bonecos, entendido como objeto antropomorfo, fundante do teatro de animação e suas conexões com o teatro de objetos da atualidade e o percurso pelas formas mais antigas e populares dessa arte, passando por sua transformação no teatro de vanguarda.

Procurei buscar na Europa e, em especial em Portugal, subsídios que me mostrassem a arte que influenciou essa arte no Brasil para perceber até que ponto o passado se articula com o presente. Sabe-se que o teatro de animação na Europa e também no Brasil tem início com os bonecos de luvas, e suas características bem peculiares. Essa arte no Brasil recebe alguns nomes, conforme a região, entre eles, o mais reconhecido é o mamulengo, de origem nordestina. Esse tipo de arte que teve seu início com bonecos de luvas bastante agressivos em alguns países, prevalecendo um cunho político. Na década de 1950, sofre uma mudança radical, voltando-se para um perfil mais

educativo. A relação entre o mamulengo no Brasil e os bonecos de Santo Aleixo e os Robertos de Portugal é possível de ser estabelecida em alguns aspectos.

No capítulo II procuro retratar o objeto no teatro de animação com todas as suas características de objeto. Tomo como referência neste estudo alguns autores da metade do século XX, quando houve uma valorização do objeto enquanto foco principal na cena. A partir destes exemplos procuro compreender o objeto no movimento denominado *Dadaísmo* e em Marcel Duchamp e suas influências nas obras de Tadeusz Kantor, do grupo *Periférico de Objetos* e em Ana Maria Amaral.

Como compreender o objeto uma vez que seja ele qual for, por si só, emana significados. Nenhum objeto é neutro, não há significante sem significado. A palavra, a música, os sons, os ruídos, o silêncio, os gestos também são objetos e produzem significados. Cada um deles separadamente tem significado e quando tratados em conjunto podem significar outra coisa que não é a soma de cada um deles separadamente.

Veremos, no Capítulo III, que Michel Foucault em seu livro *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas* (2002) procurou estudar os caminhos pelos quais o saber científico ocidental se apresentava. Estava preocupado

com a problemática da constituição histórica dos saberes sobre o ser humano no ocidente. O referido autor destaca três grandes fases em seu estudo: i: o momento em que o saber científico se baseava na semelhança. Era a semelhança que ordenava as coisas no mundo. ii: a ordenação das coisas, a semelhança não bastava; era necessário buscar nos signos o significado das coisas. iii: Finalmente, o ser humano passa a ter um papel duplo no âmbito do saber, por um lado, ele é também parte das coisas e por outro, ele aparece como fundamento, algo que torna o saber possível. O ser humano não é mais considerado objeto ou sujeito, mas representação. Esta última fase retrata o nascimento das humanidades no período moderno. Busco referência nessas ideias de Foucault para compreender o objeto no teatro de animação. É possível ver, ainda, nesse trabalho que Foucault retrata todas essas fases em uma única pintura, o quadro *Las meninas* de Velázquez, datado de 1656. A última fase, de fato, Foucault vê a impossibilidade de estar retratada nesse quadro, pois para ele “o homem ainda não havia nascido”(…).

Uma fase da leitura do objeto em cena procede do estudo do papel dos signos trazido por Ferdinand de Saussure em seu *Curso de Linguística Geral* quando demonstra a importância do signo dentro de um sistema de signos. Partindo dessa ideia, criei

duas operações sígnicas para examinar o papel dos signos no teatro de animação. A operação de controle, que se refere ao uso de um signo no interior de um sistema sígnico isoladamente; e a operação de conformação, que estuda a possibilidade simultânea de dois ou mais signos. Um som apresentado de forma lenta e compassada transpira certa indicação de monotonia, enquanto que o aumento do ritmo já pode produzir outro momento na cena, por exemplo, algo que poderá acontecer a qualquer instante, que pode ser um grito.

A mensagem do espetáculo poderá se tornar mais efetiva quando do uso de diversas operações simultâneas de controle, ou seja, o uso da conformação. Essas operações permitem ver as possibilidades de cada sistema de signo, separadamente, e também as possibilidades de combinação simultânea em certo espaço de tempo.

Diferentemente de Saussure, que se preocupou, sobretudo com os signos linguísticos, Charles Sanders Peirce⁴ procurou estudar todos os tipos de signo. Este trabalho também se apóia nas contribuições desse autor, principalmente, nos seus estudos sobre índice e ícone.

⁴PEIRCE (2000) é uma tradução de *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce* (ver referência completa em Bibliografia).

A última fase em que Foucault retrata o período moderno me sugere, por esta ideia de transposição entre o seu estudo e o teatro de animação, que a análise do objeto em cena, ou seja, a análise de um espetáculo não poderia se manter apenas nas análises de semelhança e semiótica. No entanto, esta fase que ele mesmo chamou de “a fase do homem” não traz para o meu trabalho elementos mais palpáveis de leitura do objeto. O que retenho desse último período é que a leitura precisa ser efetuada para além das análises de semelhança e semiótica. Além disso, a análise semiótica também merece suas críticas e limites, como aquelas que Patrice Pavis descreve em seu livro *A análise dos espetáculos* (2003). Felizmente, ele mesmo apresenta uma saída: um processo que chama de apreensão global e vetorização em que o espetáculo é visto como uma série de sínteses e quadros nos quais a noção de encenação se torna o elemento chave da análise.

Portanto, para completar o estudo do objeto em cena incorporo ao meu trabalho a ideia de globalização e vetorização. As operações sógnicas de controle e conformação tratadas no Capítulo III, possibilitam-me efetuar uma leitura em um sentido mais completo e global, no sentido que Patrice Pavis chama de vetorização da análise. Ele defende que sejam considerados os

ramais de signos, ramais estes em que a operação de conformação entre dois ou mais controles é examinada em um tempo de acontecimento mais prolongado.

Falar em teatro de animação no Brasil, nos leva a pensar em Ana Maria Amaral, como pesquisadora e autora teatral com uma contribuição bastante significativa a essa arte. No Capítulo IV, com os elementos dos capítulos anteriores, faço uma leitura de um dos seus espetáculos. *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê* é seu espetáculo mais recente, em que se pode ver a importância do uso de diversos sistemas sógnicos, como a música, sons, manipulação, sombras e imagens. Em alguns momentos, a música enche o ambiente enquanto as imagens povoam a cena. Esta conformação de sons, imagens, movimentos leva o espectador a divagar em seus pensamentos, procurar um significado em tudo aquilo que ele vê e observa. O espectador não é mais dono dos seus pensamentos e como diria o compositor de música popular Lupicínio Rodrigues em uma de suas canções :“o pensamento parece uma coisa à toa, mas como é que a gente voa quando começa cantar”. Isto me leva às

palavras de Tindemans⁵ apud Pavis “O teatro não chega até alguém, alguém faz ‘chegar’ o teatro a si mesmo” (Trindemans citado por PAVIS, 2003, p. 215).

O teatro de animação é fortemente uma combinação e sucessão de objetos em cena. Os objetos foram se constituindo ao longo da história, inicialmente no Brasil, com forte influência principalmente da Europa. O objeto no teatro de animação se aproximava do ser humano, substituía o papel do ser humano em sua semelhança – o objeto antropomorfo. Com o passar dos anos, foi se libertando dessa concepção e passou a ter vida própria: o objeto não precisa apenas substituir o ser humano, estar no lugar dele enquanto signo, ele pode ter outros significados ou até mesmo não ter, na concepção de quem cria, um significado objetivo – o objeto se tornou signo. Uma torneira, por exemplo, como aquela do espetáculo *El Avaro* (texto original de Molière) criado e apresentado pela Cia. Tábola Rassa da Espanha, que torna-se um homem avarento.

⁵ Tindemans, Carlos. L’analyse de la représentation théâtrale. Quelques réflexions méthodologiques, *Théâtre de toujours, d’Aristote à Kalisky. Hommage a Paul Delsemme*. Éd. de l’université, 1983, p. 53.

CAPÍTULO I

Do boneco antropomorfo ao objeto: genealogias

Neste capítulo, apresento algumas genealogias do teatro de animação no ocidente com o objetivo de pontuar certos momentos importantes de ressignificação do boneco antropomorfo. O teatro de bonecos se caracteriza principalmente pela aparente ausência do ator, e esta ausência pode se dar de muitas maneiras. O ator se esconde do público para agir indiretamente sobre a cena. Esta é uma das marcas do teatro de bonecos que ainda persiste.

Pretendo estabelecer conexões entre o boneco no teatro de objetos da atualidade, forma de teatro, que se caracteriza por ser eclética e híbrida. O boneco milenar, que convive hoje com muitos outros objetos, diversas linguagens artísticas e mídias: o boneco não é mais o centro da atenção, ele compete com uma diversidade de outros elementos ou é substituído por outros objetos, que passam a produzir diferentes significados.

Acredito que uma reflexão sobre as diferenças estéticas e formas que o teatro de bonecos apresenta, em diferentes momentos históricos, nos ajudará a compreender o amplo campo

conceitual e prático do teatro de objetos na contemporaneidade. Não me interessa neste momento fazer um recuo histórico normativo que se mostre estar a serviço de uma classe ou de uma ideologia.

Segundo Borba Filho, na obra *Fisionomia e Espirito do mamulengo* (1987), o termo teatro de bonecos é utilizado genericamente para descrever bonecos manipulados por atores ou bonequeiros.

O especialista em estudos de teatro de animação Henryk Jurkowski, na obra *Metamorphoses* (2000), refere-se ao teatro de bonecos como “uma arte” em que a “fala” e os objetos performativos utilizam temporariamente os recursos físicos do bonequeiro, para poderem ter voz e mobilidade e que estão presentes para além do objeto.

Independente de sua nomenclatura, para situar o teatro de bonecos no tempo e no espaço, faz-se necessário considerar dois fatores: sua genealogia e seu papel na sociedade como agente de representação e descoberta do mundo por meio da arte. Como expressão artística, o teatro de bonecos pode ser entendido como uma síntese de um contexto histórico, cultural, social, político, econômico, religioso e educativo. Sob estes aspectos, é que encontramos importantes tipos de teatro de bonecos no mundo.

No estudo antológico sobre a Arte da Marionete, *Les Mains de Lumière* (1996), organizado por Didier Plassard, observa-se que os primeiros registros dessa forma de expressão artística remontam à pré-história do Antigo Oriente, em países como a China, Java, Indonésia, Índia com o lendário personagem Vidouchaka, e o Japão com o Bunraku⁶.

Na cultura oriental, o teatro de bonecos está muito ligado à dança e ao drama que aborda temáticas das literaturas clássica e religiosa. Neste contexto, é possível encontrar todos os tipos de bonecos com particularidades únicas.

Naturalmente, está fora do alcance deste capítulo passar em revista todas as teorias que tentam defender a gênese dessa expressão milenar. Independentemente da sua origem ou classificação, é consenso entre os estudiosos que o boneco pertence, ao mesmo tempo, aos domínios socioculturais, psicológicos e lúdicos de diferentes sociedades.

Em um primeiro momento, pode-se evocar o relato de Paul Fournell que nos conta que o mestre japonês do Bunraku, Omo Zukai, antes de cada apresentação, com muita sutileza nos

⁶ Bunraku - Teatro de Bonecos clássico japonês (ver SAKAE e SUZUKI (1991)).

gestos desmonta e remonta sua marionnette⁷, muitas vezes. Este procedimento teria por objetivo a concentração e o “preenchimento da alma” para o posterior encontro com a plateia. Para a definição de que o boneco é um objeto animado com uma intenção dramática, o que o mestre Bunraku faz é desmontar esta definição para melhor reconstruí-la e atuar em cena (FOURNELL, 2009, p. 17).

Esta passagem pode nos servir como metáfora para pensar o teatro de bonecos como linguagem inserida nos processos de construção e de desconstrução das formas artísticas contemporâneas. Ao longo de sua história, o teatro de bonecos manteve como tradição a busca incansável de sua desarticulação ou de sua metamorfose. Suas possibilidades plásticas lhe permite reinventar-se e apresentar-se multifacetado para sua plateia: ora como luz, ora como sombras, ora como imagens virtuais, ora como objetos concretos funcionais.

⁷ Este termo no texto refere-se a todo tipo de boneco, não apenas àqueles manipulados com fios.

O boneco nos palcos do ocidente

Os registros sobre o teatro de bonecos na Grécia, cultura influente sobre o ocidente, remontam aos anos 430 - 355 antes de Cristo, quando Xenophon associa no *Banquete* o espetáculo da marionete à festa dos homens: é a ausência da razão, a confissão de um marionetista de Siracusa, que conduz o público às suas representações (PLASSARD, 1996, p. 15).

Em Roma, o teatro de bonecos ficou registrado em literaturas que remontam ao ano 400 antes de Cristo. Segundo o escritor Romano Apuleius, no ano 200 antes de Cristo, já havia bonecos que moviam os olhos (JURKOWSKI, 2009, p.373). No final do século XV, apareceu na Itália a *Commedia Dell Arte*. Havia atores que faziam pantomimas e que assumiam os nomes de *Pulcinello*, *Arlecchino*, *Scaramuccia* e *Burattino*. Os atores geralmente interpretavam com máscaras representativas dos personagens. Esta forma de teatro foi uma grande influência para os bonecos da época.

Na França, as *Marionnettes* (bonecos) eram usadas antes do século XVI. Em 1630, um artista italiano leva o boneco *Pulcinello* para França, e com algumas alterações acaba por se transformar em *Polichinelle* (Figura 01).



Figura 01: *Pulcinella de Salvatore Gatto.*

Fonte: FOURNEL (1995, capa).

Apesar do sucesso de *Polichinelle* na França, ele foi superado pelo *Guignol*, (Figuras 02 e 03), um boneco que acabou por emprestar seu nome à definição de boneco de luva ou fantoche em francês (JURKOWSKI, 2009, p. 285-290).



Figura 02: Bonecos franceses: Gnafron, Madelon e Guignol.
Fonte: FOURNEL (1995, p.34).

A Figura 02 faz referência aos três bonecos construídos no ano de 1808 pour Laurent Mourguet. Fournel observa que Guignol conserva sua mesma aparência até nossos dias, mas Gnafron com o passar do tempo se modificou, como se pode perceber na Figura 03, ganhando um grande nariz com maquiagem vermelha e barba com maquiagem azul.

Já Madelon rejuvenecerá até ficar uma jovem dama. Estes personagens são oriundos da França, mais particularmente de Lyon.



Figura 03: Bonecos franceses: Guignol e Gnafron
Fonte: FOURNEL (1995, p. 37)

Segundo Hermílo Borba Filho, em *Fisionomia e Espírito do Mamulengo* (1987), por volta de 1650, o crescimento cultural na Europa difunde a utilização do boneco de luva ou fantoche, dando lugar à popularização de personagens tão famosos como o *Polichinelo e Guignol*.

No século XVIII, em Portugal, as óperas profanas dividiam os espetáculos com as representações sacras adaptadas para Bonifrates, nome dado ao boneco medieval português, derivado do latim *bônus frater* ou *bom irmão*, relacionado aos monges itinerantes. Retomarei a experiência lusitana em outro capítulo, com personagens importantes como *Dom Roberto* e

Mestre Salas, este último personagem do teatro de Santo Aleixo (PASSOS, 1999).

No que se refere à América Latina, os dados remontam aos livros sagrados dos Maias chamado *Popol Vuh*. Encontra-se no *Popol Vuh* a seguinte frase: “A história dos bonecos e dos homens de madeira começa antes que os deuses tivessem criado os homens e antes que os homens de milho habitassem a terra” (JURKOWSKI , 2009, p. 52). Quando investigamos a história dos bonecos pré-colombianos, observamos a profunda relação entre os bonecos e as histórias animistas.



Figura 04: Bonecos pré-colombianos
Fonte: JURKOWSKI (2009, p. 52).

Na Figura 04, à esquerda, percebe-se um boneco pré-colombiano em que se pode observar orifícios nos ombros e nas

pernas, o que indicam articulações. Já a figura, à direita, trata-se de um monolito de mais de três metros de diâmetro com a representação de um deus que segura um boneco de luva e um pássaro (JURKOWSKI (2009, p. 52). No século XVI, época das grandes navegações rumo à América, há um processo de interculturalidade em que as práticas com bonecos pré-colombianas foram sendo substituídas pelo teatro de bonecos europeu.

Com a chegada dos inquisidores, muitos bonecos foram queimados. Aos poucos está técnica passou a ser utilizada pelos franciscanos e outras ordens religiosas para representar temas cristãos, como os Mistérios e o Retábulo do Menino Jesus. No entanto, à margem do poder eclesiástico, o teatro de bonecos acontecia nas praças e feiras. Com seus repertórios burlescos e satíricos, representavam uma das formas mais eficientes de transgressão aos poderes que, aos poucos, se instalavam em nosso continente.

A investigadora e bonequeira chilena, Ana Maria Allendes, diretora do FAMADIT (Fundación para la Dignificación del teatro de muñecos), quando se reporta à

chegada da colonização espanhola à América Latina esclarece que:

Se sabe que paralelamente a los títeres precolombinos que existieron en varios países latinoamericanos, llegaron con Hernán Cortés dos titiriteros a México, para divertir a la tropa, pero la Iglesia los prohibió y se encargó que a futuro tuvieran carácter moralizador. Florecieron en América Latina, en rebeldía, los titiriteros ambulantes, con bailes, corridas de toro y números cortos⁸.

Assim como na Europa, até princípio do século XX, o teatro de bonecos na América Latina é reconhecido e difundido a partir do nome de seus personagens centrais. No Uruguai, *Misericórdia Campana*, caracterizava-se, sobretudo por suas cabeçadas nos momentos de luta. No Chile, *Dom Cristovito* inspirava-se em Dom Cristóvão Espanhol e Mamá Laucha. Sobre a apropriação dos referidos bonecos espanhóis Allendes nos explica que:

En Chile, se sabe que durante la Colonia se popularizó a través del Maestro Tapia, algunos

⁸ Ana Maria Allendes em entrevista em maio de 2009 para M. F. S. Moretti.

personajes oriundos de España: Don Cristóbal (el cual dejó de ser el cornudo de García Lorca) para adquirir nuestras costumbres criollas y transformarse en el héroe invencible, Mamá Laucha (mujer hombruna y peleadora), Don Canuto de la Porra y el Negro, pero su tradición no prosperó⁹.

Don Cristovão (Don Cristóbal), reconhecido como vilão da região da Andaluzia/Espanha, foi objeto de inspiração para muitas obras de Federico Garcia Lorca. Entre as peças que Garcia Lorca escreveu para teatro de bonecos estão "A tragicomédia de Don Cristóbal y la Señá Rosita (1922), *El retablillo de Don Cristóbal* (1931) e *Los titeres de Cachiporra*. (1932)

Garcia Lorca ficou mais conhecido entre nós por suas poesias e suas tragédias rurais, *Bodas de Sangue* (1933), *Yerma* (1934) e *A Casa de Bernarda Alba* (1936) (CHILLÓN, 1988). Seu teatro libertário ia ao encontro do povo, com apresentações em locais onde não havia teatro. Na Figura 05, tem-se um desenho da abertura do "teatrilho", de Garcia Lorca e na Figura 06, exemplos de bonecos que ele usava na época. Durante muitas décadas, inspirou bonequeiros itinerantes da América

⁹ Ana Maria Allendes em entrevista em maio de 2009 para M. F. S. Moretti.

Latina, como Gustavo Martines, diretor e curador do *Museo Vivo del Títere*, em Maldonado Uruguay. O mesmo recorda que:

(...) estudiando teatro llega a mis manos un libro de Federico García Lorca y el teatro de trinchera, La Tarumba. Pintamos un carro de dos ruedas (igual al que usa el pobrerío para salir a juntar papel y cartón) de rojo y negro y escribimos nuestra primer obra de títeres, un sol que bajaba a la tierra y lo atrapan para rematarlo por platita. Esto nos permitía en calles y ferias, preguntarle a la gente: ¿de quien es el sol? Así empezamos, a puro golpe de bastón policial, de corridas donde la gente nos ocultaba de los milicos¹⁰

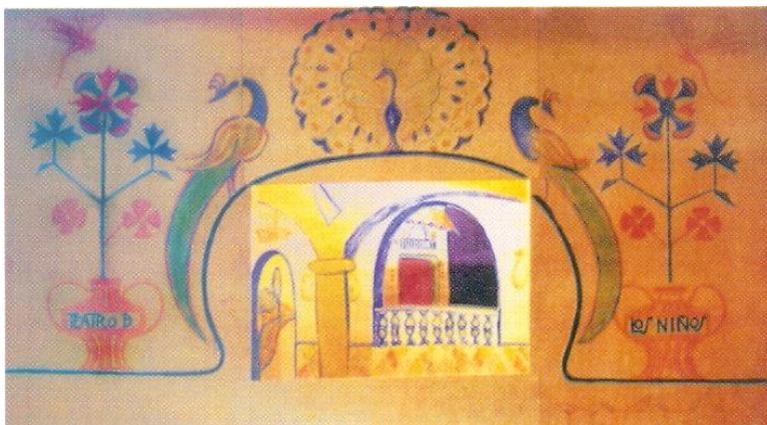


Figura 05: Embocadura Dell teatrillo de títeres de Garcia Lorca.
Fonte: CHILLÓN (1998, p. 442).

¹⁰ Gustavo Martines em entrevista em agosto de 2009 para M. F. S. Moretti.



Figura 06: Bonecos usados por G. Lorca em 1923.
Fonte: CHILLÓN (1998, p. 443).

Enraizado na cultura popular andaluza, Garcia Lorca recriou o repertório popular da arte de bonecos. Suas peças, que apresentam críticas à conservadora sociedade espanhola, são textos cômicos que utilizam vocabulário grotesco e irônico. O mesmo Lorca batizou seu teatro de *O Teatro de Porrete Andaluz*, ou *Teatro da Porrada Andaluz* (CHILLÓN PLAZA, 1998).

O final do século XIX e início do século XX, é reconhecido como momento transcendental para uma transformação dos distintos âmbitos considerados artísticos. Até

o século XVIII, preponderava nos palcos ocidentais o ator, porta-voz do dramaturgo com um estilo de representação teatral naturalista, declamatório, com simulação mecânica das emoções, uma figura estereotipada em cena (ASLAN, 2003).

As críticas ao teatro naturalista e ao ator psicologizante, bem como o contexto experimental, oriundos de diversas áreas de expressão, contribuíram para aproximar e valorizar o teatro de bonecos que, segundo Jurkowski (2002), até então era reconhecido como prática estritamente popular ou reservada ao público infantil. Os bonequeiros ocupavam uma posição mais modesta no contexto das artes populares.

Heinrich von Kleist escreve um texto enigmático, em 1810, intitulado *Sur Le Théâtre de Marionnettes* (1993), que coloca em confronto um bailarino e um boneco, dando ao último a supremacia, por não ter afetações emocionais e por seus gestos serem simples e precisos. Muitos teóricos consideram esse texto literário de Kleist um ensaio sobre a modernidade, uma vez que este faz referências à mecânica, à biologia, à história, à psicologia, além da matemática. Este texto, praticamente por um século desconhecido, foi retomado no ambiente renovador do

teatro no início do século XX, em que as críticas teatrais centravam-se na oposição à arte mimética (PLASSARD, 1996).

Identifico, particularmente, para o campo das formas animadas, a contribuição do cenógrafo Edward Gordon Craig que pesquisa e elabora suas teorias sobre teatro, valorizando os elementos pictóricos e esculturais do espaço cênico ao invés da reprodução realista. No seu livro *O ator e a supermarionete*, de 1905, Craig conceitua a arte do ator e a criação artística como um processo de idealização estética, apontando uma proposição de autonomia da teatralidade. Craig propõe o desaparecimento do ator, isto é, a renúncia de sua forma realista de atuação, de seu exibicionismo despótico e o mito de seus poderes psicológicos, para dar passo a um ator vivo, plástico e tridimensional. O ator idealizado por Craig tinha como referência o boneco: um objeto cênico antropomorfo, automata, impessoal, antipsicológico, que alcança sua graça e perfeição sobretudo, através do movimento e do ritmo. Para Craig¹¹ Apud Plassard:

¹¹ E. G. Craig, *Puppets and poet*, 1921, p. 13.

A Marionette é o A.B.C. do Ator. Os arquitetos têm Vitruve, Palladio e uma dezena de outros; Os músicos têm Rameau e uma dezena de outros; os pintores têm Leonardo, Cennini e uma dezena de outros; os escritores têm o dicionário - e os atores têm a marionete (PLASSARD, 1992, p. 48).

Em 1918, Craig classifica as marionetes de acordo com os materiais de que são feitas, os costumes e o país de origem. Esta classificação está publicada em PLASSARD (1996, p. 220 - 230):

1. Marionetes redondas (com espessura);
2. Marionetes suspensas por cima;
3. Marionetes de mão (*Guignols* ou *Burattini*);
4. Marionetes lisas (sem espessura);
5. Marionetes de sombras.

O ator e a supermarionete de Craig e *Sobre o teatro de marionetes* de Kleist são dois textos que se completam, uma vez que o primeiro aponta o corpo supermarionete como instrumento ideal para a performance teatral e o segundo o qualifica pela pureza de movimentos e mecânica perfeita.

Ainda que em um primeiro sentido Craig elabore a teoria da supermarionete, como metáfora para suplantar a estética naturalista, que imperava nos palcos do começo do século XX,

seus postulados abrem uma via de reflexão sobre a marionete como linguagem artística, bem como sua capacidade de expressão (PLASSARD, 1996). Suas idéias sobre a supermarionete influenciaram vanguardas históricas, como o futurismo, o simbolismo francês, o dadaísmo e outros artistas vanguardistas que não eram bonequeiros profissionais, como Meyerhold e Pablo Picasso, que exploraram o valor experimental, social e político dos bonecos. Também no início do século XX, artistas como F. T. Marinetti, Wassily Kandinsky, André Breton e Óscar Schlemmer exploravam os bonecos em três novas perspectivas: como vínculo entre performances rituais europeias e não europeias; como fenômeno fundante do teatro popular tradicional; e como possibilidades experimentais contemporâneas, a que chama de “estética máquina” (BELL, 2001).

Influenciados pelo construtivismo, estes criaram bonecos inspirados em uma estética que combinava traços geométricos com componentes relacionados às novas tecnologias. A apropriação do boneco por outras linguagens artísticas inaugura uma época de reflexões e mudanças sobre a teoria do teatro de bonecos assim como sobre os aspectos estéticos da linguagem teatral (PLASSARD, 1996).

Entre o antropomorfo e o amorfo: limiares

Impulsionado pelas experiências artísticas do início do século, o teatro busca novas fontes de energia criadora. Seguindo o legado de Craig sobre o ator e a supermarionete, para as vanguardas históricas que investigavam o teatro abstrato, a utilização dos objetos também servia para desconstruir o mito da virtuosidade do ator.

Com frequência, o teatro de animação recorre aos bonecos e às sombras concebidas como formas de estilização plástica, descobertas revolucionárias que lhe concedem maior possibilidade de transcender o real. Estas descobertas que aconteceram durante as décadas de 70 e 80, mais especificamente o caso do teatro de sombras, são devidas, principalmente, aos pesquisadores Luc Amoros da França e Fabricio Montecchio da Itália. Eles são os mais importantes mentores das possibilidades contemporâneas dessa arte milenar. Suas descobertas transitam entre os aportes técnicos de luz, telas e silhuetas que transformaram totalmente o olhar sobre as sombras.

Segundo Jurkowski, as tendências poéticas e anti-realistas que se manifestaram com força, após a Segunda Guerra

Mundial, trouxeram mudanças na história do teatro de bonecos do século XX, tornando-se inegavelmente uma arte por inteiro. Jurkowski comenta ainda que se poderia comparar:

Essa transformação a um casamento entre um gênero artístico tornado nobre, o boneco, com a arte dramática, cujo dote comporta a maior parte dos princípios da arte moderna? Não foi assim que a arte do boneco tomou o caminho da originalidade e se fez absolutamente presente? (JURKOWSKI, 2000, p.11)

No ambiente vulcânico das décadas de 60 e 70, as novas experiências estilísticas dos Estados Unidos reuniram a tecnologia emergente, as manifestações pacíficas contra a guerra do Vietnam, junto ao movimento *hippie* e aos protestos estudantis. Nesse contexto, surgiram duas importantes contribuições americanas: Peter Schumann e Jim Henson.



Figura 07: Bread and Puppet

Fonte: Galeria de imagens em www.google.com (acessado no dia 19/09/2011)



Figura 08: Bread and Puppet

Fonte: FOURNEL (1995, p.86)

Schumann desenvolveu com seus bonecos (Exemplos nas Figuras 07 e 08) uma estética visual de consciência social e política associada à imagens e objetos, enraizada nas tradições populares européias. Henson, com os *The Muppets*, descobriu a afinidade entre suas criações e a utilização de câmeras de televisão. Seus bonecos refletiam as orientações de seus patrocinadores, conseguindo ser transmitidos mundialmente. Como resultado, as produções *Henson e companhia* foram capazes de desenvolver novos materiais e tecnologias de produção para um novo panorama/paradigma no campo da animação de bonecos/objetos e efeitos especiais (JURKOWSKI, 2000).

Ainda que suas companhias de teatro de bonecos, *The Bread and Puppet Theater* e *The Muppet Show*, tenham seguido sentidos estéticos e ideológicos distintos, ambos produziram trabalhos originais que se distinguiram no estilo e conteúdo, mas que se mantêm fiéis às raízes do teatro de bonecos popular.



Figura 09: The Muppet show.
Fonte: (FOURNEL 1995, p. 131).

Com a Cia. *The Muppet show* (bonecos representativos na Figura 09), a equipe de Jim Henson rompe com os hábitos dos monstros e personagens imaginários e parte para uma experiência com os bonecos no realismo animal. Conhecida mundialmente, criou versões televisivas diferentes em vários países do mundo. Seu sucesso e aceitação entre o público infantil e adulto influenciou o trabalho e criação de uma geração de bonequeiros da América Latina, entre estes citamos, por exemplo, Ana Maria Amaral (Brasil) e José Carlos Martinez (Argentina). Sobre estas influências Martinez diz:

Bueno, podríamos decir que el Teatro de Títeres tradicional (Obrazov, Villafañe & Cía) fue luego

alimentado por la televisión y los *Muppets Shows*, que llevaron innovaciones también a escena¹².

No âmbito do teatro latino americano, o bonequeiro itinerante de origem venezuelana Javier Villafañe¹³ é citado como referência na formação de muitos bonequeiros como Gustavo Martines, diretor e curador do museu *Vivo del Títere* em Maldonado/Uruguay; a atriz chilena Ana Maria Allendes, fundadora da companhia de teatro de bonecos *Guiñol* (1980).

Gustavo Martinez conta que:

En el año 1972, como integrante del Grupo TROTEA (Teatro Político) estuvimos en Caracas, Venezuela; allí conocí a Javier Villafañe, y nos invitó a su Taller en Mérida, donde tomamos clases, integrando luego los títeres a nuestros espectáculos de Teatro, o sea que siempre hicimos teatro y títeres. No, fue por una búsqueda estética, queríamos utilizar en Teatro otras herramientas expresivas y justo nos encontramos con Villafañe (uno de los pioneros en Teatro de Títeres en Latinoamérica) quien vivía en Venezuela.¹⁴

¹² Carlos Martinez em entrevista para M. F. S. Moretti em outubro de 2009.

¹³ *Continente Sul/Sur A magia dos bonecos*. Edita: Instituto Estadual do Livro. Editor: João Carlos Tiburski, Brasil. 1992.

¹⁴ Carlos Martinez entrevista para M. F. S. Moretti em outubro de 2009.

Villafañe segue a tradição itinerante percorrendo a América do Sul com sua charrete, apresentando espetáculos, conferências e oficinas, contribuindo com a arte dos bonecos, sobretudo no Uruguai, Venezuela e Chile. Seu repertório se encontra hoje na *Calle de los fantasmas*, Argentina e faz parte das obras apresentadas regularmente há muitos anos por numerosos grupos.

O objeto como centro da cena

O teatro de bonecos e de objetos da segunda metade do século XX se inscreve em um amplo quadro de procedimentos possíveis de agrupar sob o denominador comum de “práticas experimentais”. Essas práticas passam a explorar as relações entre o boneco e o ator- manipulador ou *performer*, em vez de se fixarem apenas no boneco como único objeto expressivo. Apontam para uma linha de pensamento em que o ator-manipulador ou *performer* passa a ocupar um lugar idêntico ao do boneco. É na segunda metade do século XX que o boneco antropomorfo começa a incorporar elementos polimorfos até o ponto de destituir-se de sua *humanidade* para assumir verdadeiramente o estatuto de objeto como centro da cena.

Contudo, as tentativas de ruptura com o antropocentrismo vão além da intenção de reinventar a arte do ator ou além de evidenciar a crise da arte como objeto estético. O estudo sobre os objetos nas teorias da filosofia e da sociologia é extremamente amplo. Desde Karl Marx, que em *O Capital* (1867) descreveu sob a reificação do homem e sua transformação em objeto (REALE e ANTISERI, 1991), até as considerações de Jean Baudrillard, que também contribuíram para uma análise mais aprofundada dos objetos, através de seu livro *Le système des objects* (1968). Estes teóricos impulsionaram reflexões de artistas de diversas áreas sobre o objeto enquanto fenômeno social estetizado.

O teatro de objetos constrói sua poética a partir de materiais de procedências diversas, como signos imagéticos, sonoros, táteis, gestuais ou arquiteturais. A particularidade do objeto gera espaços de enunciação impossíveis de serem alcançados em outras linguagens cênicas.

A obra de Tadeuz Kantor representa uma irrupção no teatro de formas animadas do século XX. Kantor explora o teatro de formas animadas sob duas novas perspectivas. As interações entre atores e objetos e a vinculação de elementos trágicos. Em seu teatro, o objeto deixa de ser acessório da cena e

passa a atuar com o ator. A redefinição da função do objeto lhe confere tanta importância quanto os atores, já que estes últimos são destituídos de sua presença humana. A construção das personagens é feita a partir da própria história e experiência dos atores que se confundem com os próprios objetos.

Se o teatro de bonecos tinha como tradição um repertório satírico e burlesco, no teatro de Kantor (tanto o ator como o boneco de cera ou a cruz, etc.) os objetos são metafóricos e representam a morte, tema recorrente em suas obras. É no tratamento das várias simbologias da morte que se encontra o vínculo com Marcel Duchamp e os *ready-made*¹⁵. Kantor, que trabalha com essa noção de fim de vida, explica:

[...] a morte, para mim é um *ready-made*. É o inimaginável absoluto. Experiência pela qual ninguém poderá dizer que já passou. Eu não imito a

¹⁵ Marcel Duchamp escreve: a palavra *ready-made* só apareceu em 1915, quando fui aos Estados Unidos. Ela me interessou como palavra, mas quando coloquei uma roda de bicicleta sobre um banco, o garfo invertido, não havia ainda qualquer idéia de *ready-made* ou coisa parecida, era apenas uma forma de distração. (Citado por Cabanne, 1987, p. 79).

morte, eu manipulo seus signos (KANTOR, 1977, p. 235)¹⁶.

O diretor polonês via a morte como simples consequência da vida, obviedade dificilmente aceita pela maioria das pessoas.



Figura 10: *Aujourd'hui c'est mon anniversaire* (T. Kantor).
Fonte: DAPRON e JACQUELIN (2002, p. 51).

Os manequins presentes nos espetáculos deste diretor parecem ter vida expressa em seus olhos (Figura 10), porém sem poder se comunicar com o mundo exterior, o ator como figura

¹⁶ [...] la mort, por moi, c'est un ready-made. C'est l'inimaginable absolu. L'expérience par laquelle personne ne peut dire qu'il est passé. Je n'imite pas la mort, je manipule ses signes.

de cera, a figura de cera como o ator. O ator dá aparência de morte, enquanto a figura de cera dá a aparência da vida.

A poética dos objetos de Kantor exerce influência no teatro latino-americano e em especial na Argentina, país visitado por este diretor na década de 80, onde deixou marcas. Entre os grupos argentinos que trabalham o objeto em cena, está o Periférico de Objetos. Esse grupo de titiriteiros¹⁷, que até 1989 tinha o boneco antropomorfo como protagonista das cenas, começa a investigar também as possibilidades dos objetos utilitários em cena.

O objeto de animação nos palcos brasileiros chegou em 1975, com o grupo Vento Forte, de Ilo Krugli. O espetáculo *lenços e ventos*, por exemplo, não trazia apenas a animação dos objetos para a cena, mas apresentou atores contracenando com objetos, numa manipulação direta a vista do público muitos desses bonecos eram pedaços de tecidos.

Com os objetos é possível estabelecer metáforas, podem apresentar situações de modo direto e quando apropriadamente escolhidos, são um discurso em si

¹⁷ Titiriteiros significa bonequeiros.

mesmo. Por si já apresentam conteúdos (AMARAL, 2002, p. 121).

A intenção de substituir os atores configurou a possibilidade de criar figuras não humanas na cena. O grupo Casulo de Ana Maria Amaral¹⁸ realizou peças em que utilizava a animação de formas geométricas para criar imagens abstratas. Em um momento de formação da característica híbrida do teatro de animação no Brasil, Amaral nos trouxe a denominação Teatro do Objeto-imagem para espetáculos que apresentam representações figurativas ou formas abstratas, explorando luz e cor, desligados de suas funções cotidianas. Ela reconhece e passa a relacionar as formas animadas com as artes plásticas (AMARAL, 1997, p. 32).

Em sintonia com as novas concepções do teatro de animação, Amaral compartilha com esse ambiente artístico as idéias de expressão e renovação da prática teatral e experimenta caminhos inovadores para as formas animadas. Amaral torna-se referência internacional no campo das formas animadas e tenta

¹⁸ Atualmente professora da Universidade de São Paulo, encenadora de formas animadas. Nas décadas de 60 e 70, Ana Maria radicou-se nos Estados Unidos, trabalhou na biblioteca das Nações Unidas e conheceu grupos de vanguarda, entre eles Bread and Puppet com quem teve grande proximidade (MOSTAÇO na introdução de AMARAL (1997)).

dar constância ao seu trabalho através das reflexões provenientes de sua prática como bonequeira, encenadora, docente e escritora.

Nesse ambiente, o objeto enquanto elemento cênico também é veículo de repertórios subjetivos e simultâneos, como os relatos introspectivos, a verbalização do pensamento, o sonho que são justapostos com textualidades íntimas ou autobiográficas.

Tomemos como exemplo a obra *Dicotomias—Fragmentos Skizofrê* de Ana Maria Amaral, em 2009, que rompe a linearidade textual e comunicativa da obra, através da deformação e ressignificação dos objetos. Junto à fragmentação da luz, aos signos visuais e auditivos, os objetos polimorfos constroem uma obra móvel, cinética, que pretende atingir o espectador através de sua sensibilidade.



Figura 11 – *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê* de Amaral.
Fonte: AMARAL (2009).

Em *Dicotomias–Fragmentos Skizofrê*, observa-se que os objetos em cena como sapatos (Figura 11), capacetes, botas, cabeças de bonecos etc. são recursos cênicos autônomos que possuem significados inscritos em sua própria materialidade e, ao mesmo tempo, também oferecem possibilidades interpretativas não realistas, performativas (mais presença do que representação), inscritas nas poéticas pós-dramáticas. Esse espetáculo será motivo de estudo no Capítulo IV.

Mamulengo: algumas relações com o teatro ibérico

No Brasil o termo boneco, forma de expressão pertencente ao teatro de animação, tem várias designações, conforme a região. Nem todos os bonecos são iguais e, de acordo com sua própria natureza, tomam os mais diferentes nomes: boneco de luva, boneco de vara, boneco de manipulação direta e boneco de fio. Este último, mais conhecido entre nós como teatro de marionetes.

Pontuarei elementos estético-formais coincidentes entre o mamulengo, considerado como legítimo teatro de bonecos brasileiro, e algumas formas de teatro ibérico. A intenção não é estabelecer relações de influências entre as expressões europeias e brasileiras, mas sim abrir novas perspectivas dentro da

singularidade de cada uma delas, de maneira a construir um olhar renovado sobre o mamulengo e iluminar questões que são próprias dos objetos antropomorfos: os bonecos.



Figura 12: Mamulengo. Exposição Magda Modesto.
Fonte: 2º FITAFloripa – 2008. Foto de Cristiano Prim.

Nesta figura apresento um casal de mamulengos da exposição de Magda Modesto em 2008 no FitaFloripa. A variedade de formas de bonecos se diferencia por região, mas ainda essas conservam elementos coincidentes em relação à sua

plasticidade e a sua dramaturgia. Os bonecos de luvas tradicionais são conhecidos no nordeste como mamulengo, no sudeste e sul do Brasil como bonecos de luvas ou fantoche. No nordeste brasileiro este boneco possui um nome específico conforme a localidade. Casemiro Coco na Paraíba, no Maranhão em Sergipe e Alagoas; João Redondo, também na Paraíba, Maranhão e Rio Grande do Norte; Babau ou Mané Gostoso, no Ceará, e Calunga no Rio Grande do Norte.



Figura 13: Mamulengo. Exposição de Magda Modesto.
Fonte: 2º FITAFloripa – 2008. Foto de Cristiano Prim.

Como se pode observar nas Figuras 12 e 13, o mamulengo tem suas mãos e braços esculpidos em madeira, que pode ser mulungú, e representa tipos sociais que, via de regra,

são classificados de humanos (os latifundiários e sua família, o vaqueiro, o padre, o oficial entre outros), animais (o boi e a cobra) e fantásticos (o diabo, a morte, a alma penada como também outros personagens fantásticos vindos do imaginário de cada comunidade).

No século XVIII, os espetáculos de luvas (mamulengo) ocupavam as praças, as sombras das grandes árvores e as feiras. Seu manipulador, o mamulengueiro, é considerado um mestre e utiliza o termo brinquedo para referir-se à sua profissão. O termo brinquedo evoca uma atmosfera lúdica, poética e coletiva. Através da poesia e da imaginação, o mamulengueiro colhe do seu cotidiano a matéria prima para sua dramaturgia híbrida, construída com fragmentos trágicos, cômicos e épicos. Através do improviso, ele pode oferecer a seu público o riso, a sátira e as anedotas que envolvem autoridades locais como, por exemplo, religiosos, políticos e latifundiários.

Assim como a hibridez de sua dramaturgia, também é manifesta a hibridez étnico-cultural de sua estética, oriunda da ameríndia, da África e da colonização europeia, sobretudo ibérica. É possível observar na arte do mamulengo traços coincidentes com os bonecos populares portugueses, tanto no

que se refere à sua plasticidade, quanto à sua dramaturgia. A seguir, apresentarei as relações entre estas duas formas teatrais.

Deste ponto de vista, há instituições portuguesas que se dedicam à reconstrução da história do teatro de bonecos europeu e sua abrangência em outros continentes. A associação *Europiar*, citada por João Paulo Ceara Cardoso¹⁹, que tinha como enfoque as ciências sociais e antropologia, promoveu um movimento chamado *pulchinellata*. Esse movimento teve como um dos seus objetivos reunir as formas mais populares e tradicionais de teatro de bonecos de todo continente europeu. Entre estes estavam *Punch* (inglês) *Don Cristoban* (Espanha), *Kasper Theater* (Alemanha), *Guignol* (França) os célebres polichinelos italianos e os *Robertos* de Portugal.

Constata-se semelhanças entre o Mamulengo e as formas de expressões citadas acima e mais precisamente os *Robertos* de Portugal. Na sua estrutura dramaturgica, o espetáculo com Mamulengo é, na sua maior parte, improvisado, enquanto que os *Robertos* têm quase que um roteiro certo a cumprir. Os *Robertos* usam com frequência o apito como som, enquanto que os mamulengueiros usam a palavra. As improvisações, assim como

¹⁹ Seara Cardoso em entrevista em novembro de 2008 para M. F. S. Moretti.

aquelas da *commedia dell'arte* italiana, contam com um roteiro não escrito, em que os diálogos são inventados na hora, de acordo com as reações do público.

Borba Filho chama de “personagens do populário nordestino” essa tradição cômica teatral. O autor compara a própria rigidez expressiva dos bonecos com as antigas máscaras:

Num mamulengo nada é verdadeiro, a começar pela própria figura da qual se vê apenas a metade do corpo e, menos do que isto, somente o rosto, porque já se sabe que o seu corpo é constituído pela mão do mamulengueiro; a constituição do seu rosto: madeira, papelão, massa, onde o olhar é fixo, imóvel, reminiscência das máscaras do teatro grego, das atelanas, da *commedia dell'arte*. (BORBA FILHO, 1987, p. 127, 128).

O pesquisador e bonequeiro Português, João Paulo Seara Cardoso, suscitou diferentes e férteis tipos de relatos sobre as relações entre o Mamulengo e os polichinelos europeus:

No Brasil sobre as tipologias dos personagens, da variedade, da riqueza, é o teatro mais rico que conheço. Não conheço nenhum teatro popular de bonecos de luvas que tenha tanta variedade, tanta riqueza de personagens. Enquanto que os personagens dos polichinelos europeus vão pouco

além das personagens da *commedia dell'arte*, porque são muito tipificados: o padre, o herói popular, a sua mulher, a polícia, as forças das autoridades morais e políticas. A quantidade de personagens que existe no teatro brasileiro é qualquer coisa de inacreditável. Como também o que cada um significa! Foi isso que me fascinou mais.²⁰

Ainda que atento e consciente da interculturalidade dessa manifestação popular e das dificuldades em afirmar traços de influências, com base em sua investigação no Brasil, J. P. Seara Cardoso enfatiza que:

Eu acho que o mamulengo não nasce de uma geração espontânea, mas da influência dos italianos, alemães, portugueses. Penso que o mamulengo teve influências dos polichinelos dos três países, Itália, Portugal e Alemanha, com certeza absoluta. Eu já vi polichinelo com uma barraca parecida com a do mamulengo, portanto, com janela grande, mas a impressão que eu tenho é a de que houve uma aculturação tão forte que é difícil identificar, detectar traços de influência. É impressionante como o imaginário popular brasileiro incorporou de tal maneira aquilo, se apropriou de uma forma! Eu, a primeira vez que vi um mamulengo, com muita atenção, foi em Natal, se não me engano. Chamaram

²⁰ Seara Cardoso em entrevista em novembro de 2008 para M. F. S. Moretti.

um mamulengueiro que diziam ser o melhor, para eu ver. Conheci-o. Passamos toda a noite a beber juntos. Eu comecei a olhar aquilo, parecia ser assim uma alma de um personagem popular, e ainda por cima no Brasil, como é tão grande, tomou diferentes personagens conforme a proporção²¹.

Como descreve J. P. Seara Cardoso, nas páginas precedentes, não existe registro que confirme a origem do nome *Robertos*. No entanto, há duas possíveis interpretações: uma delas aponta para o nome do empresário Roberto Xavier de Matos que, em 1813, dirigia o Teatro do Bairro Alto; outra, ligada ao grande sucesso que alcançou a ópera “Roberto do Diabo”, baseada na história do Grande Roberto, Duque da Normandia e Imperador de Roma. Os então denominados Dom Robertos (Figura 14) eram bonecos de luvas com cara de madeira pintada invariavelmente em cor de rosa.

²¹ Seara Cardoso em entrevista em novembro de 2008 para M. F. S. Moretti.



Figura 14: Os Robertos.

Fonte: Foto de M. F. S. Moretti no Museu da Marioneta em Lisboa.

Os Robertos têm uma origem geográfica; Para mim tem a ver com o norte de Portugal, porque viviam muito das férias, de romarias e festividades populares, e também porque as danças folclóricas do norte são muito mais rápidas, tem a ver com esta representação do corpo. Também porque há uma cerâmica popularmente importante no norte de Portugal que são as cerâmicas de Barcelos, em que os bonecos são pintados da cor rosa choque. Todos que vi são cor de rosa, o mais berrante possível. Também tem a ver com esta questão do dispositivo cênico, enquanto nos outros teatros tradicionais há uma cenografia atrás do boneco, aqui a cenografia é o que está por trás, o céu azul, por exemplo, preferencialmente. Já fizemos espetáculos na praia,

mas o que fica bem com os Robertos é a cor verde, esta fica muito bem com os Robertos.²²

J. P. Seara Cardoso argumenta que até a década de 70 o mestre António Dias representou uma geração itinerante de bonecos, os Robertos, que seguia 400 anos em Portugal. J. P. Seara Cardoso teve o privilégio de conhecer pessoalmente e aprender seu ofício com António Dias e com entusiasmo nos conta que:

Eu estou quase convencido de que o que o Mestre Dias fazia é muito parecido com o que se fazia no século XVIII há 300 anos. É o único teatro europeu em que a barraca é aberta, não há janela, é um quadrado de um por um, o que quer dizer que eles trabalham de uma forma mais periférica. É mais simples em termos de cenário e é o único que mantém até o presente a palheta em todos os personagens.²³

É possível destacar alguns pontos de contato entre os bonecos Dom Roberto e o Mamulengo, sobretudo, em sua forma plástica e nos temas abordados em suas dramaturgias. A improvisação de histórias e enredos compartilhados, as cenas de pancadaria aliadas à comicidade e dirigidas aos personagens que

²² Seara Cardoso em entrevista em novembro de 2008 para M. F. S. Moretti.

²³ Seara Cardoso em entrevista em novembro de 2008 para M. F. S. Moretti.

representam as diferentes formas de poder, políticos ou eclesiásticos. Finalmente, um tema bastante frequente em Dom Roberto, assim como nos mamulengos é a morte, mas de forma que ela seja ludibriada.

Seara Cardoso, nos ajuda a iluminar as diferenças ou particularidades dessas duas formas de bonecos quando fala de sua experiência teatral. Em relação ao tempo da apresentação, ele observa que:

É dez vezes mais rápido que o mamulengo, porque é concentrado. O mamulengo pode durar horas e o Dom Roberto é um concentrado porque era para chamar a atenção; meu espetáculo por exemplo dura vinte minutos e mais nada. Mas é uma explosão.²⁴

As relações que envolvem os bonecos tradicionais portugueses e o mamulengo podem ser refletidas a partir dos bonecos de Santo Aleixo, uma vez que ambos apresentam mais semelhanças.

²⁴ Seara Cardoso em entrevista em novembro de 2008 para M. F. S. Moretti.

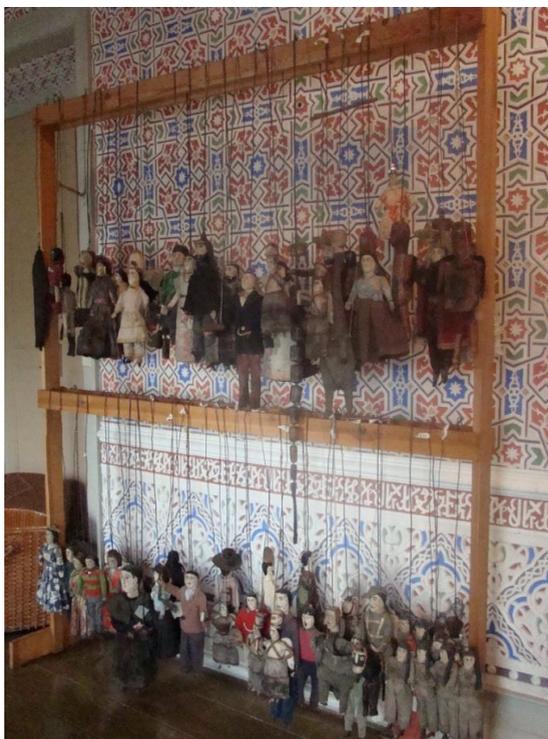
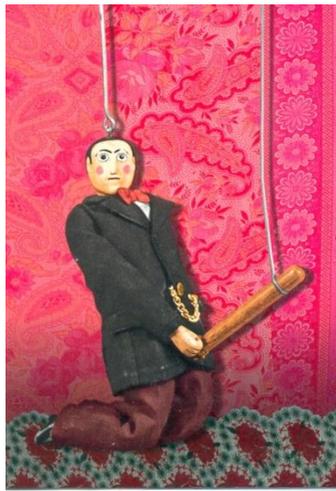


Figura 15: Bonecos de Santo Aleixo.

Fonte: Foto de M. F. S. Moretti no Teatro Garcia de Rezende em Évora/Portugal.

Os autênticos bonecos de Santo Aleixo (Figura 15) encontram-se atualmente no teatro Municipal Garcia de Rezende na cidade de Évora. No interior desse teatro os bonecos originais ficam expostos numa sala. Esse espaço teatral também abriga a

Cia. CENDREV²⁵ - grupo formado por atores profissionais cujo ofício foi aprendido diretamente com o mestre Talhinhos. Nas Figuras 16 e 17 a seguir vemos alguns personagens que compõem os bonecos de Santo Aleixo.



Figuras 16 e 17: Adão e Eva e Mestre Salas.
Fonte: Portugal (2007).

²⁵ O CENDREV (Centro Dramático de Évora) cumpriu em Janeiro de 2005 trinta anos de trabalho em torno da criação e difusão de espetáculo, da formação e da gestão do centenário Teatro Municipal Garcia de Resende onde anualmente, para além da sua produção, acolhe dezenas de espetáculos de teatro, música e dança. O CENDREV edita a Revista Adágio (revista de arte e cultura) com 42 números publicados desde 1990 (Revista Adágio, 23/24, 1999).

O atual diretor do espetáculo dos bonecos de Santo Aleixo, José Russo, afirma que foi feita uma reconstituição dos bonecos com a maior precisão possível. É com esta cópia que a Cia. do CENDREV realiza frequentes apresentações nos locais onde tradicionalmente se realizavam os espetáculos e, ao mesmo tempo levam também para diferentes países, construindo uma relação dinâmica e ativa dessa expressão teatral alentejana.

José Russo, um dos membros mais antigos da Cia., conta com muita alegria as histórias do Mestre Talhinhos, respondendo entre outras questões como foi o momento de tomar conta do acervo e afinal de toda essa arte da cultura popular portuguesa:

A questão dos Bonecos de Santo Aleixo só aparece cinco anos depois de isto estar funcionado em 1980. A partir de um núcleo de pessoas, entre elas o Dr. Mário Barradas, a diretora do museu de Évora...estas pessoas todas já sabiam que o mestre Talhinhos estava muito sozinho. Ele tentou manter o grupo com outras pessoas, mas ficou difícil, porque socialmente neste momento veio a TV e ele tinha que disputar horários de novelas, jornais, tudo isso criou novos hábitos..., bem nesta década de 1970. Mais tarde as novelas brasileiras prendiam as pessoas em casa, lembro da novela Gabriela que provocou impactos no consumo cultural. Imagine

que se tivéssemos que apresentar um espetáculo teria que ser após ou antes das novelas, portanto, nas aldeias, nas pequenas vilas, mudou todo um hábito social. Sabia-se que o Talhinhas tinha estes bonecos em casa e sabia-se também que havia colecionadores estrangeiros que estavam a sondar para comprar o espólio de Talhinhas, e sabia-se de outra coisa, que o Talhinhas sempre gostou muito de dinheiro. Então havia uma iminência de aquele espólio desaparecer. Este grupo então propôs ao Talhinhas que ele vendesse os bonecos e, como era uma coisa em termos culturais muito forte, que ele se dispusesse a vir a Évora para encontrar um núcleo de pessoas para aprender a manipulação. Évora poderia a partir deste processo que estava acontecendo aqui, com atores, jovens atores, poderia ter condições de buscar um grupo de pessoas que pudesse trabalhar com ele para poder aprender todo o repertório desde logo, a manipulação, os movimentos, toda a problemática inerente ao espetáculo de bonecos.²⁶

À semelhança das grandes marionetes do Sul de Itália e do Norte da Europa, os bonecos de Santo Aleixo são manipulados por cima, através de um varão (Figuras 15 e 16). Assim como o mamulengo, os bonecos eram construídos com a madeira abundante da região alentejana.

²⁶ José Russo em entrevista em novembro de 2008 para M. F. S. Moretti.

Seus pés eram cortados em pequenos troncos de oliveira e os corpos de cortiça. Sua dramaturgia improvisada apresenta forte teor crítico. Muitas peças baseiam-se em textos bíblicos, associando, porém, o divino ao profano, histórias sagradas com as vivências do cotidiano.

As apresentações dos bonecos de Santo Aleixo sempre iniciam com o “Auto da Criação do Mundo”, em que se destaca a expulsão do paraíso, o crime de Caim, o nascimento de Jesus e os reis magos. No repertório profano, destacam-se a sedução amorosa, as temáticas sexuais, sátiras anti-eclésiásticas. Parte dos espetáculos são os bailes populares oferecidos pelos próprios bonecos. Os bailes cerimoniais são sempre precedidos pela entrada de quatro bonecas no palco que, junto ao Mestre Salas, iniciam um diálogo com o público propondo o “bailinho” que, em seguida, seria representado (PASSOS, 2002).

Com técnicas próprias do teatro medieval, *Os bonecreiros*, como são chamados em Portugal, eram poetas populares de improviso que conseguiam estabelecer uma relação com o público, incentivando-o a sugerir deixas e a responder aos “piropos” (ZURBACH, FERREIRA, SEIXAS, 2007).

O fascínio que exercem esses bonecos sobre seu público está também relacionado aos seus segredos. Um deles esconde-

se na voz alterada dos bonequeiros, conseguido com uma *palheta bocal* que confere os tons esganiçados e divertidos que emprestam às personagens. Outra das facetas secretas é o som da guitarra que acompanha o espetáculo dos bonecos de Santo Aleixo, afinada especialmente para o instrumento adquirir uma sonoridade quase mágica.

A ligação estreita com o povo, fator determinante da arte popular bonequeira, e o uso da linguagem coloquial ou vulgar, porém, nunca foram bem vistas pelas autoridades.

Similar às proibições e prisões de atores e jograis na Espanha, no século XVII, em Portugal, grande parte dos bonequeiros era perseguida e acusada de heresia pela igreja. Em consequência, os bonequeiros são convidados a eliminar as partes violentas e as alusões sexuais dos espetáculos para apresentarem-se em escolas e alcançar o público infantil, resultando aos bonecos funções pedagógicas e moralizantes, e sobre este momento de impasse entre “ser ou não ser” do boneco de luva, João Paulo Seara Cardoso argumenta:

O mamulengo durava horas, mas já não é mais assim, difere bastante de Dom Roberto por isso. O uso da palheta faz com que o teatro tenha menos tempo, o espetáculo dure menos, pois tem mais ação

do que texto. O que me parece é que no século passado, nos anos 20 e 30, quando foi inventada uma coisa que se chama teatro infantil, todas estas formas de teatro popular foram inferiorizadas, por isso é que perdem a palheta. Por que perdem a palheta? Para tornar a compreensão mais fácil por parte do público criança, assim perde parte da violência, mas também ganha uma infantilização. Aquela violência característica do polichinelo do Punch é amenizada quando esses teatros são apresentados ao público infantil.²⁷

Hoje os bonecos de luvas, sejam eles, Punch, Mamulengo, Guignol, Robertos e tantos outros que possuem estas características, não conseguem se desvencilhar totalmente das pancadarias e apelos sexuais pelo simples fato de terem sido criados já há muito tempo, por gente do povo e para o povo.

Algumas considerações

Ao trazer à baila algumas genealogias, pode-se estabelecer relações entre objetos e bonecos, apurando a compreensão sobre os trabalhos artísticos de nosso tempo por meio de comparações entre passado e presente. Os bonecos são

²⁷ Seara Cardoso em entrevista a M. F. S. Moretti em novembro de 2008.

objetos antropomorfos que possuem raízes numa vasta matriz de práticas e performances muito antigas. Certamente, o teatro de diferentes culturas e épocas apresentou objetos que cumpriam uma função simbólica e metafórica em cena.

As considerações sobre o teatro de bonecos e suas intersecções com o teatro de objetos, descritas nas páginas anteriores, sugerem uma grande abrangência de seu território. Em outras palavras, o universo da linguagem dos bonecos, quer dizer, o objeto antropomorfo ou ainda os objetos animados ou o teatro de animação, como denomina Ana Maria Amaral, são consequência inevitável de nossas necessidades subjetivas, estéticas e sociais.

É muito difícil codificar as práticas dessa arte de forma convincente uma vez que o teatro de animação desenvolveu-se ligado, por muitos séculos, à política, à religião, à economia e ao próprio entretenimento. Compreender os seus contornos, o uso dos objetos, significa compreender o envolvimento de todos esses elementos que o contextualizam. Por exemplo, conta-se que o mamulengo teve início com um escravo no Brasil que, após ter sido açoitado, construiu um boneco de madeira e com ele imitava o seu senhorio para os outros escravos. Por outro

lado, é bem possível que os bonecos tenham vindo dos descobridores uma vez que, naquela época, os bonecos invadiam toda a Europa (BORBA FILHO, 1987, p.55). Entretanto, essa cena do escravo que imita seu senhor batendo em um boneco faz também sentido porque recria esteticamente a crítica do status quo, elabora com a ironia seu estado de desvantagem social e, ao mesmo tempo, propõe ao trauma da violência sofrida uma função terapêutica na arte. Para ampliar as reflexões sobre o papel do objeto no teatro de animação, abordarei com mais profundidade, no segundo capítulo desta tese, três poéticas bastante representativas: do polonês Tadeuz Kantor, da Companhia argentina *Periférico de objetos* e da brasileira Ana Maria Amaral.

O Capítulo II e III fornecerão elementos para a leitura do espetáculo *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê* de Ana Maria Amaral, no Capítulo IV.

CAPÍTULO II

O objeto como impulso criador

Os objetos situam-se dentro de várias possibilidades taxonômicas que envolvem questões econômicas, históricas e socioculturais. Assim, uma cartografia dos objetos envolveria objetos funcionais, não funcionais, privados, coletivos, artesanais, artísticos, religiosos, industriais, de consumo, dentre infinitas outras possibilidades. Os objetos guardam uma abrangente significação que evocam cores, formas e estilos relacionados a um tempo e espaço.

Diante de tantos significados dessa palavra, tomaremos como ponto de partida as conceituações de Frederico Morais e Farnese Andrade. Segundo estes artistas plásticos:

Existe o objeto categoria artística, e os demais objetos que compõem o nosso cotidiano. Nada existe mais banal que o objeto. Ele está em todos os lugares, assume variadas feições e cumpre diversas funções, do inútil ao sensível. Etimologicamente, objeto (do latim, *objectum*) significa lançar contra, é coisa inexistente, fora de nós, com caráter material.

Significa, portanto, resistência ao sujeito (MORAES e ANDRADE, 1992, p. 54).

Neste capítulo, proponho um estudo sobre o objeto de uso cotidiano que pode ser reconhecido como categoria artística, mais especificamente no contexto do teatro de animação.

Tomo como referência, neste capítulo, as obras de Marcel Duchamp, Tadeuz Kantor, do grupo *Periférico de Objetos* e de Ana Maria Amaral. A escolha destes artistas deve-se sobretudo às suas referências temporais e espaciais.

O objeto funcional, aquele objeto fabricado industrialmente, aos poucos vai ocupando um lugar privilegiado no cenário artístico da primeira metade do século XX. Nas obras de Kantor e Duchamp, o objeto passa a ser instrumento de ressignificação do sentido da arte na sociedade. As obras do grupo Periférico de Objetos e Ana Maria Amaral são referências estéticas mais atuais e marcam a reconfiguração do teatro de formas animadas sobre tudo na América Latina. Nesse contexto, encontramos premissas artísticas coincidentes que nos fazem pensar o objeto em um tempo circular.

A ressignificação do objeto

O objeto como instrumento de reflexão artística tem possivelmente seu momento de maior destaque quando em 1914 Marcel Duchamp²⁸ cria os chamados *ready-mades*, essencialmente um objeto industrial comum tirado de seu contexto original para ser exposto como arte. Inicialmente influenciado pelo cubismo, com participação importante no movimento *dadá* e no *surrealismo*, Duchamp dedicou-se à "antiarte", uma proposta que se configura pela apropriação de objetos não artísticos para compor um discurso plástico permeado de metáforas.

Quando trabalha com a "Fontaine-Urinoir", o produto escolhido e manufaturado que perdeu toda a sua significação primitiva, Duchamp mostra a intenção de refletir não apenas sobre o que era a Arte, mas também sobre o lugar do observador ou receptor no processo de construção da arte. Otávio Paz em *Castelo da pureza* (1990) lembra também o "Air de Paris", a ampola de vidro que continha remédio e que foi aberta por um farmacêutico de Paris para tirar o conteúdo e depois lacrada com

²⁸ Artista plástico francês Marcel Duchamp (1887-1968) cria os chamados "ready-made" em 1912.

o simples ar da cidade. Estes foram alguns dos *ready-mades* que Duchamp utilizava como exercícios para “evitar a arte”. Assim como os dadaístas²⁹ e surrealistas que defendem o absurdo, a incoerência, a desordem o caos, Duchamp mostrava com suas idéias a adesão à negação total da cultura, como até então.

Duchamp deixa claro em uma de suas entrevistas que não se utiliza dos objetos em função de transformá-los em obras de arte. A escolha do *ready-made* dependia muito dos objetos, *a eleição deste ou daquele objeto não acontecia por uma questão estética, mas por uma sinestesia completa* (PAZ, 1990, p. 23-34).

Essas afirmações pretendem dizer, em síntese, que o valor estético de um objeto não era a técnica, mas a atitude do artista ao eger, descontextualizar e abrir possibilidades para ressignificação do mesmo.

²⁹ O *dadaísmo* surgiu em Zurique no ano de 1916, liderado por jovens alemães e franceses, além de artistas de várias outras nacionalidades. Formavam a partir dali um movimento chamado *Dada* que significa, na língua francesa e numa linguagem infantil (cavalo de pau), uma negação ao envolvimento de seus países com a primeira guerra mundial. A proposta fundamental é que a arte ficasse solta sem amarras, selecionando e combinando elementos por acaso.

O objeto não tinha um valor artístico em si, mas assumia-o a partir do sentido atribuído pelo artista e pelo público. Para Duchamp, o que determina o valor estético já não é o procedimento técnico, num trabalho, mas um puro ato mental, uma atitude diferente da realidade.

O espaço em que serão recolocados os objetos, somados à intencionalidade do artista e à presença do observador é de suma importância para caracterização da natureza do objeto, uma vez que o objeto sequestrado pode ser o mesmo ou similar a ele. É no encontro entre objeto, artista e público, que se pode atribuir valor metafórico aos mesmos.

Na concepção de Duchamp, a função da obra de arte é estabelecer relação com a realidade que não é dada de antemão, mas que se constrói a partir do movimento do olhar do observador. Portanto, é hora de buscar inspiração para a arte em outras direções, seja nos moldes científicos, na indústria ou na literatura. Nesse sentido, Duchamp se aproxima do hibridismo, idéia fundamental em sua obra, dando-lhe um sentido extrapictórico com a união da pintura e da escrita. Também Kantor busca esse hibridismo, unindo e dando o mesmo valor à música, aos atores, aos objetos e aos textos.

Descontextualizar os objetos, é construir novos significados para os mesmos. Nas obras de Duchamp e Kantor, os objetos já não possuem moradias fixas. A cada espaço e maneira como são apresentados, presentificados, imaginados, ganham diferentes significados. As atribuições de valores simbólicos dos objetos se relacionam com contexto que eles estão inseridos, fora ou dentro do espaço estritamente orientado pelo senso comum ou convencionalidades.

Mas é na concepção orgânica e artificial do humano que Schlemmer atua. Sobre este fato, Lehman comenta:

Dos futuristas aos experimentos da Bauhaus e ao palco de Piscator, o teatro também é máquina que desfigura o corpo, cerca-o de efeitos, deforma-o para fazer dele “escultura cinética” para nele descobrir possibilidades escondidas (Oskar Schlemmer) (...) (LEHMAN, 2007, p. 375).

Da exploração entre objetos e personagens enigmáticos, resultam seres com aspectos de máquinas antes nunca imaginados.

Mudança na concepção dos atores a partir do objeto

Como já foi discutido no Capítulo I deste trabalho, a imagem do boneco aparece no princípio do século XX, cercada de muitas abordagens. Edward Gordon Craig viu no boneco um símbolo que poderia ajudar o ator a superar a interpretação baseada na recitação do texto e a interpretação realista predominante na época. Craig estava apontando para a necessidade de mudanças na concepção de interpretação dos atores que era artificial, realista, em que praticamente somente o rosto falava.

Antes de Craig, o alemão H. Von Kleist em seu artigo *Sur le Théâtre de Marionnettes* (1993) já dizia que “as imagens raras que são capazes de seduzir os espectadores vêm de uma marionete que não deixa de ser humana, uma utopia edênica”. Ele diz ainda que os bonecos mostram ritmo, mobilidade e leveza, deixando clara a vantagem que possuem sobre os humanos, eles não têm afetações, pois não têm sentimentos (KLEIST, 1993, p. 13).

Mas é com o treinamento e uso da máscara que o conceito de ator ideal de Craig fica próximo da sua concretização. Em 1908, Craig começa a editar a revista *The Mask*. Data desta época o início do trabalho para organizar uma

exposição sobre a arte africana que só acontece, em 1914, no Kunstgewerbe Museum de Zurich. Juntamente com Appia, Craig reuniu bonecos javaneses, máscaras orientais e muitas máscaras africanas. No catálogo da exposição, Craig³⁰, citado por Bablet, escreveu:

Não se trata de máscaras como as conhecemos na Europa, mas de máscaras verdadeiras de teatro. Na África em um só metro quadrado de terra, existe mais teatro do que em todas as cidades da Europa juntas. Na África o teatro é vivência diária e dele todos participam. Cada um faz parte do seu teatro. Seu teatro é a sua vida e a sua vida é um teatro (BABLET, 1988, p. 137).

Ao imaginar a supermarionete, Craig procurava um caminho na busca de um ator perfeito, pois os bonecos fazem com muita delicadeza e perfeição gestos que ele gostaria de ver nos atores.

Meyerhold se utilizou dos bonecos para que o ator se expressasse através dos gestos e movimentos corporais. Seu pensamento sobre os bonecos é semelhante ao de Craig. Para ele, quando o ator conseguir o grau de expressão que consegue o

³⁰ CRAIG, E. G. Masken, Marionetten&Bücherschauaus der Sammlung der Theaterkunst- Schule Arena Goldoni, Florenz, 1914.

boneco, este é um bom ator. Sugeriria que seus atores observassem a interpretação de bonecos, principalmente, nas apresentações dos espetáculos populares chamados *Petruchka*, nome do personagem principal deste gênero teatral (JURKOWSKI, 1990, p. 3, 4).

Pode-se perceber assim que nas vanguardas do princípio do século, o teatro de bonecos e máscaras foi uma referência importante como arte, capaz de sugerir caminhos para a nova arte teatral que se vislumbrava. A contribuição maior foi no sentido de apontar caminhos para um tipo de interpretação e arte não realista.

Tadeusz Kantor

A obra de Tadeuz Kantor permite identificar a ressonância das reflexões duchampianas, surrealistas e dadaístas na linguagem teatral, possibilitando-nos ver a inter-relação entre espaço, tempo, objeto e ator.

Kantor, assim como Duchamp, busca retirar dos objetos a sua função vital, utilitária, sua significação original e concreta. Para este artista polonês, o objeto deixa de ser um acessório qualquer da cena e passa a ter tanto valor quanto o ator, a luz, o som, o espaço.

Os aspectos dadaístas são percebidos na obra de Kantor, principalmente, na desconstrução do objeto, o seu uso como impulso criador e os ready-mades, a partir de bonecos que, em algumas cenas, pareciam próteses no corpo do ator. Durante o período das vanguardas artísticas do final do século passado, percebe-se uma rejeição comum ao realismo na cena e à falsificação da vida. Além disso, elas apontam os limites psíquicos humanos que impossibilitam o permanente controle da consciência e da emoção, incompatíveis com os conceitos de beleza e elegância. Um dos aspectos herdado por Kantor diz respeito a “mostrar a vida, utilizando-se da morte”. Kantor se apropria dessa idéia e dá os manequins a seus atores como referência. Os manequins, presentes em *La classe morte* (1977), parecem ter vida expressa em seus olhos, porém sem poder se comunicar com o mundo exterior. A ruptura com a lógica realista, visível na obra de Kantor, mostra aspectos do surrealismo e dadaísmo. Eruli, ao falar do espetáculo *Wiolopole-Wiolopole*, afirma que os personagens se comprimem aos objetos, parecendo serem uma coisa só. Segundo a autora:

Cada personagem leva um objeto que acaba sendo uma sorte de prótese, sem o qual ele não saberá existir. Os soldados se agarram aos seus fuzis, os civis a seus bens (malas, mesas). Jozká ao espelho que faz dela uma imagem digna de uma madalena do século XVII, a tia Bigote se apegua a sua grossa cruz que ela carrega em torno do pescoço, a noiva com seu véu furado, que lhe servirá também de mortalha (ERULI, 1991, p. 9).

Como descreve Brunela Eruli, na obra de Kantor, cada objeto, tomado em si mesmo, reconstitui-se quando se une ao corpo do ator, configurando uma conformação. O objeto e o ator se acomodam formando uma simbiose. Assim o objeto é sustentado pelo ator e o ator é sustentado pelo objeto. Como no caso do violino do exilado (Figura 18) nas palavras de Brunella Eruli: “O violino que o exilado segura em suas mãos é o reflexo de sua própria condição” (ERULI, 1991, p. 15). Da mesma forma, que dá um valor unitário a cada elemento de seu espetáculo, une-os e faz deles uma coisa só. Um precisa muito do outro para se fazer presente e Kantor intensifica essa presença dando à dupla o mesmo tom, a mesma cor da madeira envelhecida, assim como o personagem é um homem envelhecido, acoplado a um velho violino associado a uma melodia que evoca o passado:



Figura 18 - O violinista.

Fonte: Fotos de Caroline Rose em HALCZAK (1988, p. 57).

De fato, as emoções que Kantor inflige a seus espectadores são o resultado de uma visão lúcida da condição humana. Kantor está sempre nos fazendo refletir sobre esta condição humana, através de seu passado, de suas lembranças, de suas memórias.

O objeto em Kantor orbita entre o *happening*, a performance, a pintura, a música e a escultura. A hibridez destas formas artísticas associada à recusa de um teatro

dramático situa Kantor na constelação de artistas que Hans – Thies Lehmann chama de pós-dramáticos (LEHMANN, 2007, p.118-122). A obra de Kantor remete mais à presença que à representação, ao acontecimento teatral mais próximo do ritual. Um ritual que tenta superar a dicotomia de nossa cultura entre o sagrado e o profano, o fervor e a ironia, a morte e a vida (SCARPETTA, 1996).

Em *La classe morte*, assim como em qualquer outro espetáculo, a memória e o passado de Kantor funcionam e são fundamentais. No início da apresentação, encontra-se uma sala de aula com bancos vazios e, em seguida, sendo preenchidos por atores com bonecos grudados em seus corpos (ver Figura 19 a seguir).



Figura 19: Cena em *La Classe morte*.

Fonte: Fotos de Jacquie BABLET (2002, p. 22).

Os corpos sugerem ao mesmo tempo passado e presente, entre eles o velho com a bicicleta, orbitam em torno das desgastadas carteiras.

Uma mulher e um *berço mecânico* se transformam em jogo para a classe (ver Figura 20 a seguir). A mesma mulher será colocada em uma *máquina familiar* que provoca a abertura e o fechamento das pernas da mesma. Essa cena nos dá a impressão da cena de nascimento. O berço mecânico, com aspecto de caixão, quando ligado, balança duas bolas em madeira, provocando um barulho infernal. O potencial dos objetos se torna evidente em Kantor quando estabelece uma relação com os atores. A repetição mecânica dos objetos se confunde com a repetição mecânica dos movimentos dos atores em cena.



Figura 20: Berço mecânico e máquina familiar.
Fonte: Fotos de Jacquie BABLET (2002, p. 49).

Nesta figura, percebemos a mulher na máquina de ganhar bebê e o berço mecânico que são determinantes para a representação de fragmentos da história polonesa com a infância do autor. Ambos marcados pela industrialização das duas grandes guerras. Temas religiosos, políticos, militares são evocados na cena de Kantor através de materialidades como: madeira, ferro, pano, e objetos desgastados e velhos que se confundem com os atores autômatas. Os personagens e objetos criados nas obras de Kantor são peças inspiradas em fragmentos do passado.

O passado é constantemente revisitado e a memória do público é instigada sensorialmente com os vestígios, rastros e marcas que os objetos, a luz, sons e imagens se constituem em cena.

O surrealismo nos dá evidências amplas de objetos imaginários. Um exemplo é o artista plástico Salvador Dalí que expõe, através de seus desenhos, seus sonhos e imaginação. Da mesma forma, Tadeusz Kantor, no seu espetáculo, constrói a máquina de ganhar bebês ou traz a sua própria imagem quando criança como boneco de cera; com isso ele expõe seus sonhos e seus símbolos.

O grupo *Periférico de Objetos*

Tadeusz Kantor deixou vigente em seu teatro práticas que materializaram uma poética de objetos. Uma materialização que passa pela recriação do objeto em cena e pela interrogação constante sobre o próprio sentido do exercício teatral. Sua poética dos objetos exerce influência no teatro latino-americano e em especial na Argentina, por onde Kantor passou na década de 80.

A Figura 21 do grupo *Periférico de Objetos* mostra esta influência de Kantor.



Figura 21: Imagem de *Máquina Hamlet*.

Fonte: http://www.antaprofana.com.br/Argentina_1.3.htm

Entre os grupos argentinos que trabalham o objeto em cena está o *Periférico de Objetos*. Sua estética imprime uma perspectiva particular e subverte o panorama teatral argentino. Baseando-se na autorreferencialidade do teatro, *O Periférico de Objetos* determina uma presença fundamental sobre os padrões formais do teatro tradicional. Este grupo formado por Daniel

Veronese³¹, em 1989, utiliza o boneco antropomorfo e objetos evocativos como protagonistas das cenas.

O grupo *Periférico de Objetos* montou com bonecos e atores as obras do francês Alfred Jarry, do irlandês Samuel Beckett e do alemão Heiner Müller, além de utilizar-se dos textos de autoria dos próprios atores. O Grupo, que procurava alternativas para o teatro de bonecos, tradicionalmente reconhecido como específico para o público infantil, passou a montar com bonecos conflitos humanos como a fome, a violência e a solidão. Para Daniel Veronese, o boneco passou a ser um instrumento legítimo para abordar os conflitos humanos. O mesmo relata que:

El rostro del muñeco exhibe angustia, encerrado en un hogar-prisión en el que van apareciendo puertas o ventanas. Un panteón de dioses crueles le ofrece estas salidas, las manos que lo mueven son las mismas que lo condenan. Las puertas desaparecen cuando van a ser abiertas, las ventanas retroceden cuando conducirían al escape. El rostro nos observa sin ojos, reclamando ayuda en su desesperación muda.

³¹ Daniel Veronese é Dramaturgo, diretor de teatro, ator, bonequeiro e membro fundador do grupo de teatro *El Periférico de Objetos* criado em 1989. Baseia a sua exploração cênica na integração de atores e objetos.

Vemos a los manipuladores, pero no dudamos de la vida y sensaciones del muñeco. Los hilos los buscamos en nuestra espalda, temiendo sentir las manos desnudas e invisibles que nos dan movimiento. Es sólo teatro, sugiere la conciencia tranquilizadora, pero no podemos dejar de sentir que algo está sucediendo, algo nos está impactando³².

Uma primeira aproximação ao espetáculo *Máquina Hamlet*, de 1995, texto de Heiner Müller, permite vislumbrar uma estrutura em que se tencionam simultaneamente os manipuladores e os grandes bonecos/objetos que sugerem homens. Uma imagem antropomorfa diluída, opaca, confusa. Os bonecos aparecem sentados ao redor de uma mesa, ao mesmo tempo em que manipuladores estão parados em fila frente a um muro. Um velho que poderia ser Hamlet-pai está sentado em frente a um caixão. Outro manipulador atira uma caixa em miniatura (outro caixão?) sobre uma mesa coberta com tecido vermelho.

³² Entrevista a Diego Oscar Ramos em 1996, publicada parcialmente em um suplemento cultural do Jornal *El diario de Morón*. Fonte <http://www.temakel.com/teatropobjetos.htm>

O espetáculo fragmentado como o texto de Müller é entrecortado por apagões que ampliam a sensação de violência quando numa de suas intermitências aparecem manipuladores esartejando o esqueleto de um boneco e em seguida penduram diversos de seus membros no cenário. Ofélia aparece sentada em cadeira de rodas. Ao seu lado, sobre uma mesa, dois manipuladores abrem uma caixa de vendedor de instrumentos químicos onde se encontram bonecos: sem cabeça, com tamanhos variados e membros diversos que travam uma guerra entre eles.

Hamlet mata Claudio e mata também sua mãe metendo uma espada em sua vagina. A temática da guerra, da tortura, conecta a história da violenta repressão militar argentina ao momento histórico do entre guerra de Müller.

Entre apagões, Ofélia aparece vestida de vermelho, ajoelhada em uma jaula que sugere um prostíbulo. Os atores com máscaras de ratas gigantes a rodeiam, parecendo querer devorá-la.

O anti-herói Hamlet, criminoso, violento, matricida, é reconstruído pelo *Periférico de Objetos*, através do jogo sinistro entre bonecos/objetos/atores.

Em entrevista para Ramos, Veronese argumenta que, semelhante à catarse aristotélica, o boneco funciona para o espectador como um depositário de fantasmas e desejos e o identifica com aquele que mais sofre. Ele afirma que seus bonecos são manipulados com as mãos diretamente, sem luvas nem efeitos de distanciamento, mas que o público, mesmo sabendo que o objeto está sendo manipulado, acredita naquela vida ali presente. Isto provoca uma sensação de estranhamento. O objeto, por vezes, mostra vida e em outros momentos parece morto. Veronese diz ainda:

Invadimos algo que nos permitió entrar en otro terreno, que es el montaje del espacio corporal del actor con el espacio corporal del objeto. Hay una zona entre los dos cuerpos que no tiene representatividad en la cotidianeidad. Cuando esta relación está vivida como real, como posible, es cuando se produce esta ambigüedad, esta magia³³.

Assim como nas obras de Tadeusz Kantor. Também para Veronese, o boneco, o manequim, o objeto não representam o homem em sua completude, em sua natureza antropomorfa, mas

³³ Entrevista concedida a Diego Oscar Ramos em 1996, publicada parcialmente em um suplemento cultural do Jornal *El diario de Morón*. Fonte <http://www.temakel.com/teatropobjetos.htm>

o homem e objeto em suas condições de *borderline*. Estão no limite entre a vida e a morte, o humano e o objeto, o humano e o animal que em *Hamlet Máquina* é potencializada. Um *Hamlet Máquina* que Alfonso de Toro descreve com as seguintes palavras:

La ‘Máquina’ Hamlet es transformada en la maquinación/manipulación de los muñecos, en la materialización de los muñecos como objetos y en la interacción gestual maquinaria de los manipuladores. La materialización/ desmaterialización corporal se presenta aquí en *Hamlet*, e igualmente en *Monteverdi método bélico*, como una tematización del deseo animal, de los deseos desatados, del deseo como fenómeno motor del actuar humano (...)
(TORO, 2006, p. 17).

Nesse teatro, há uma luta constante entre o manipulador e o objeto; o manipulador tenta exercer seu domínio sobre o objeto que tenta resistir. Nesta resistência, o objeto impõe sua materialidade. Uma materialidade e uma totalidade rompida, como as cabeças quebradas dos bonecos.

Ana Maria Amaral

Durante o ano de 1980, no teatro de animação, surge uma nova geração de artistas americanos que criam trabalhos

apaixonantes. Entre outros desta nova geração, cito a Companhia Bread and Puppet de Peter Schumann. Estes artistas utilizam os objetos inanimados para colocar em cena imagens de seus subconscientes. Inspiraram-se nas antigas tradições, nos poderes dos xamãs, dos mágicos e dos padres, dando assim uma nova forma ao dilema do homem. Inspirando-se nessas tradições e nas modernas tecnologias, eles oferecem uma alternativa dinâmica aos problemas da concepção de encenação.

A estética de Peter Schumann chega diretamente a Amaral que teve contato constante com o grupo durante muito tempo. Ela comenta em entrevista:

Minha vida profissional no sentido animação foi marcada por Bread and Puppet e pelo Institut International de la Marionnette. Minha vivência em festivais da década de 80 em diante. Todo aquele movimento que vivi nos EUA, antes de ter o contato com a ABTB e principalmente o choque do contato com o Bread and Puppet com o John Bell. Minha dramaturgia parte do objeto, da imagem ou da sensação.³⁴

Junto deles, ela se valeu de muitas experiências que permanecem com ela e que podemos observar em seus

³⁴ Amaral em entrevista para M. F. S. Moretti em 2010.

espetáculos. Na época, Amaral também se valeu de muitos festivais da UNIMA³⁵ que eram e continuam sendo dos maiores e mais famosos festivais da Europa, na categoria.

Como em qualquer arte, no teatro de animação existe sempre a intencionalidade. A que encontramos em Amaral permite que o objeto possa causar um efeito que é o de seguir percursos e mistérios que vão da vida à morte. Nas mãos do ator, o objeto inanimado torna-se animado, a matéria torna-se espírito:

A magia do teatro de animação se deve ao fato de ele suscitar outros significados que não os do quotidiano, não o usual. Não usual, por exemplo, é vermos uma cadeira, uma chaleira, peça de sucata ou pano no palco, começarem a agir, parecendo pensar e tornando-se assim personagens (AMARAL, 2005, p. 17).

Não é de se surpreender, pela eloquência do papel que possui o objeto no teatro de animação em Amaral, que ela possa partir do objeto ou de uma ideia para idealizar os seus espetáculos. Em entrevista ela diz: *meu trabalho não surge a partir de um texto, mas de uma idéia ou de um objeto. Cada vez*

³⁵ UNIMA - Union Internationale de la Marionnette.

mais eu parto da imagem, ou de um fato real. Ainda sobre o objeto, em outro momento da entrevista, Amaral comenta:

É bom definir os conceitos que se aplicam ao boneco e que não se pode necessariamente aplicar ao objeto. Eu vejo diferenças nos bonecos, objetos e máscaras. O objeto nasceu para ser alguma coisa, uma máquina de moer carne nasceu exatamente para moer carne, mas você pode inventar coisas a partir dela.³⁶

Com os objetos é possível estabelecer metáforas; podendo apresentar situações de modo direto e *quando apropriadamente escolhidos, são um discurso em si mesmo. Por si já apresentam conteúdos:*

(...) somando-se ainda os significados que os objetos despertam no tipo de relações que podem manter entre si. Uma gaiola lembra prisão; um martelo representa a força, a opressão, ou o trabalho; relógios referem-se ao tempo; roupas definem a profissão ou categoria social; um carro lembra distâncias. Velas, fósforos e lanternas, iluminam, queimam, mas cada um tem características próprias. Cruz, pão, dinheiro, diferentes estilos de chapéus, objetos transparentes e leves, opacos e pesados,

³⁶ Amaral em entrevista para M. F. S. Moretti em 2010

vidraça e delicadas cristaleiras, pesados muros - todos possuem grande potencial dramático e metafórico (AMARAL, 2002, p. 121).

Para Amaral, os objetos são signos, têm forma e conteúdo e possuem grande potencial dramático porque são suscetíveis de representar algo que pode ser um outro objeto ou um conceito. Tomemos como exemplo uma cena em que se queira introduzir a ideia do tempo que passa rapidamente. Pode-se usar concomitantemente:

- um relógio analógico em que os ponteiros possam girar;
- um som compassado, que pode ser o som de TIC TAC cujo ritmo pode ser aumentado ou diminuído.

O exemplo do relógio serve para aludir outro momento da entrevista com Amaral. Ao questioná-la sobre a presença do objeto em cena, sem a presença do ator, sobre a qualidade ou a intencionalidade da presença do objeto, ela comenta, utilizando como exemplo o relógio que estava próximo a nós em cima da mesa:

Percebe este relógio. Se olhares ele te dirá algo, agora tira e coloca isto [ela aponta um copo], não sei se é um olhar atento à forma. Estes dois objetos

dizem algo. O objeto em cena já transmite algo, independente da atuação ou não de um ator.³⁷

Veremos ainda em exemplo de Amaral um processo de significação através de cores no espetáculo *Tríptico - Skizofrê* no ATO 1 da CENA 1 “O ser no espaço / O outro em si”:

(...). As cores que envolvem os atores são o azul, representando a água; o branco, representando o ar; o vermelho, o fogo; e variações de marrom e verde, representando a terra, o vegetal, o animal, o homem. (AMARAL, 1994, p. 133).

A partir de cores, Amaral nos faz imaginar todo um cenário, em que água, terra, fogo, animais, homens coabitam.

A imagem da Figura 22, a seguir, é mais um exemplo ainda em desenho de um objeto que dá asas à imaginação de Amaral, na concepção do espetáculo “Tríptico - Skiz-zofrê”.

³⁷ Amaral em entrevista para M. F. S. Moretti em 2010.



Figura 22: Ilustração representativa de uma imagem utilizada por Amaral para criar Tríptico - Skizofrê.

Fonte: Ilust. Ant. Henrique Amaral.

Pode-se perceber nesta imagem um personagem que pode ser também muitos personagens. Ele carrega grudado ao seu corpo, outros corpos. Não posso deixar de falar aqui do espetáculo de Tadeusz Kantor que se utiliza na *Classe Morta* dos personagens com bonecos grudados a seus corpos e que fazem uma caminhada na antiga sala de aula, como se relembrando o passado longínquo. Amaral traz este mesmo recurso em desenho. São como bonecos que saem de suas mãos,

além de outro corpo grudado a sua cintura. Seu figurino é composto de muitos acessórios, como flores, franjas e pompons.

Em seus espetáculos, Amaral evoca as tramas, os conflitos, as emoções, de forma que o objeto possa seguir um percurso. A magia está no fato de, em fazendo este percurso, um objeto poder significar muitos outros ou ele mesmo.

O objeto de uso cotidiano em cena

O teatro de animação é a expressão mais imediata para assimilar o teatro de imagem, de objetos, de bonecos, sombras, máscaras. Ao longo da história, muitas têm sido as concepções estéticas relacionadas o teatro de animação. O teatro de animação é simbólico, pois a manipulação do objeto pode passar a representar algo que ele não possui. Por meio da representação antropomorfa redimensionamos o homem em sua relação espacial e temporal. Junto ao objeto amorfo, também, reenviamos o espectador ao seu duplo sensorial e cognoscente. Quando objetos e bonecos se unem o espectador tem à sua frente o desafio de empreender um perspectivismo múltiplo.

Seguindo ainda a trajetória dos objetos como centro da cena cito, por exemplo, o espetáculo *El Avaro* (texto original de Molière) com Grupo espanhol Cia. Tábola Rassa e os atores

Olivier Benoit e Miquel Gallardo. Imagens do objeto em ação deste espetáculo são mostradas a seguir (Figuras 23, 24 e 25):



Figuras 23 e 24: flagrantes do espetáculo El Avaro.
1ºFitaFloripa de 2007. Fonte: Fotos de Cristiano Prim.



Figura 25: flagrantes do espetáculo El Avaro.
1ºFitaFloripa de 2007. Fonte: Fotos de Cristiano Prim.

Este espetáculo foi criado por Olivier Benoit, Miquel Gallardo e Jordi Bertran. Foi apresentado pela primeira vez em novembro de 2000, na versão catalana.

No lugar da falta de dinheiro, tema do texto original, surge a falta d'água. No lugar de atores ou bonecos antropomorfos surgem torneiras, canos, objetos e recipientes relacionados ao tema. Mas as sensações, os sentimentos, os questionamentos presentes no original com a força que demonstra “as estruturas do sentimento”, lembrando Raymond Williams, são fortes e presentes, graças à qualidade dos atores/animadores (WILLIAMS, 1989, p. 193)³⁸. Arpagão, o avarento do título, encarnado numa torneira enferrujada, consegue nos transmitir o seu mau-humor. A cena de amor, sintetizada num balé entre as vestes dos enamorados, com direito a um ventilador para criar um clima ainda mais sensual que diverte e encanta, reelabora de modo paródico e intermidial a tradicional e hollywoodiana cena do vestido esvoaçante de Marilyn Monroe. O senso de humor bastante cáustico auxilia ainda mais para manter a atenção dos espectadores. Na cena

³⁸ Em Raymond Williams percebe-se esta estrutura de sentimento, que nos coloca o abandono da natureza, o mundo rural tal como era na infância sendo destruído tanto pelo tempo quanto pelas mudanças.

final, Arpagão desiste do casamento em troca de seu precioso bem, a água. Esse espetáculo acontece a partir das imagens que se sobrepõem às palavras. Sem um bom trabalho do ator manipulador, essa história não seria absorvida pelo público.

Pode-se perceber neste exemplo, também, que o objeto em cena não tem apenas o papel de comunicar, mas de ser ele mesmo um signo, que faz parte de um sistema de signos e que produz significados. Um telefone, por exemplo, é um objeto funcional bastante conhecido. Mas a sua aparência pode dar a ele um sentido que não depende da sua função. Um telefone branco pode transmitir a ideia de feminilidade e assim se pode ter algum significado para muitas outras formas, cores e tipos de telefone. É possível considerar, portanto, o conjunto dos telefones nas mais diversas formas, cores, funcionalidades como um sistema sógnico. Mesmo os objetos que fingem não ter sentido acabam de ter sentido por não ter sentido. Por conseguinte, não há nenhum objeto que escape ao sentido (BARTHES, 2001, p. 208, 209).

Destaco a seguir mais uma forma de concepção de um espetáculo de teatro de animação, que considero importante e predominante: o objeto de uso cotidiano como impulso criador. Lui Angelini, um dos integrantes do grupo do Centro Teatro Di

Figura Assondelli & Stecchettoni, ao ser questionado sobre o processo de criação de seus espetáculos afirmou que o grupo, em primeiro lugar, escolhe uma narrativa bem conhecida do público, e em seguida sai à procura de materiais que possam representar os personagens da história. De posse de alguns objetos, começam então a manuseá-los, entortá-los até que encontrem um ou vários pontos onde o material diga alguma coisa, fazendo então um ir e vir, tentando estabelecer uma ligação entre eles. Aqui a conformação que trata da operação que combina dois ou mais sistemas de signos, e que visa um objetivo comum, buscará um resultado conveniente para colocar a história escolhida em cena. Assim, partindo de um conto tradicional, o grupo explora em cena diversos tipos de materiais como bonecos, bacias, vídeo, pneus, etc. para contar de maneiras diferentes uma história bem conhecida do público. O que importa na encenação do grupo é explorar as possibilidades que os objetos oferecem para protagonizar os personagens que são decifráveis ao público pelo controle ou conformação. Neste caso, a narrativa deixa de ser a prioridade e a cena centra-se no jogo entre os objetos, imagem, som, luz, entre outros elementos.

Podemos nos remeter às palavras de Jurkowski em entrevista, que referindo-se ao uso de objetos no teatro de animação, que afirma:

(...) há uma diferença básica entre uma marionete e um objeto. A marionete é feita para representar em um teatro. Possui uma espécie de programa teatral inscrito em sua própria forma e em sua possibilidade de movimento. Os objetos possuem uma utilidade específica programada, que, em princípio, não tem nada a ver com a cena. Antes do objeto ser usado em cena ele deve ser despojado desta utilidade programada e deve ser dotado de funções teatrais (JURKOWSKI, 1994, p. 12).

Observa-se que tanto na concepção de Jurkowski quanto na do diretor Luì Angelini³⁹, em (entrevista MORETTI, 1997), é preciso que haja um agente que transforme esse objeto em personagem, isto é, despojá-lo de sua função de origem. Para este diretor, o ator-manipulador cumpre esse papel, essa é sua verdadeira função.

³⁹Luì Angelini, do Centro Teatro Di Figura Assondelli & Stecchettoni da Itália. Eles trabalhavam inicialmente com bonecos de vara, mas com o passar dos anos e segundo as necessidades de cada história, começaram pouco a pouco a acrescentar objetos. Consequentemente, os atores manipuladores começaram a contracenar com estes objetos. Hoje eles não conseguem mais montar um espetáculo que não seja desta forma.

Algumas considerações

Pude perceber que o mais importante para estes manipuladores seria o processo de narrar uma história, utilizando para isso objetos, os mais variados possíveis para criar o lúdico, mesmo que não se pareçam de forma alguma com o ser humano. O importante é que o objeto seja manipulado de tal forma que o jogo, a fantasia e a imaginação do público sejam estimulados.

Assim, para o grupo que pesquisa os objetos para a cena, uma narrativa bastante conhecida do público, como a história do chapeuzinho vermelho, permite uma reelaboração, alternando cenas e situações. Permite, ainda, que seus personagens sejam apresentados de forma surpreendente e inusitada. Uma grande bacia como personagem do lobo, por exemplo, o que se sobressai é o jogo, o caráter desta personagem. Segundo Lui Angelini os objetos em cena exigem a presença do ator como intermediário entre a ação e o personagem, pois o objeto por si só não consegue passar o conteúdo que pretende (MORETTI, 1998).

Com as noções de objeto no teatro de animação desenvolvidas, no primeiro e no segundo capítulos e na máquina de leitura do Capítulo III faço, no Capítulo IV, uma leitura de

um dos espetáculos de Amaral denominado *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê*. Tal espetáculo teve sua estréia em novembro de 1990, e ainda, continua a ser apresentado neste ano de 2011.

Capítulo III

Máquina de leitura do objeto em cena

Neste capítulo, procuro criar uma máquina de leitura dos objetos em cena no teatro de animação. Procedo a um ensaio a partir do problema da constituição histórica do saber sobre o homem. Na análise histórica dos saberes, em suas diversas pesquisas, Michel Foucault considerou os mesmos períodos históricos que ele descreve como períodos de rupturas, momentos em que os saberes recebem um novo olhar. Esta concepção de Foucault me possibilita compreender nos objetos que povoam o teatro de animação de hoje, a caracterização desses períodos como forma de estudo dos objetos em cena.

No seu célebre livro *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*, de 1966, Foucault procura isolar e descrever os saberes subjacentes às três fases do pensamento ocidental: a fase do Renascimento (principalmente fins do século XVI e meados do século XVII), a Época Clássica e a Modernidade. Nesse livro Foucault se dedica com ênfase à configuração e à disposição do saber na época clássica, para só então chegar à modernidade.

Na histórica leitura do quadro *Las meninas* de Velázquez (imagem da pintura reproduzida mais adiante), Foucault descreve o papel das representações, dos signos no período clássico. Só, então, chega à modernidade como a Idade do Homem e conclui que a teoria do signo não é suficiente para compreendê-lo.

A semelhança

Até o final do século XVI, para Foucault, a semelhança desempenhou papel importante na construção do saber da cultura ocidental:

Foi ela que, em grande parte, conduziu a exegese e a interpretação dos textos: foi ela quem organizou o jogo dos símbolos, permitiu o conhecimento das coisas visíveis e invisíveis, guiou a arte de representá-las (FOUCAULT, 2002, p. 23).

Dentre as principais figuras que participaram da sua composição e articulação, ele destaca quatro delas principais: *convenientia*, *aemulatio*, *analogia* e *simpatia/antipatia*.

A *convenientia* pertence mais ao espaço em que se encontram as coisas, do que propriamente elas mesmas. “O mundo é a “conveniência” universal das coisas; há tantos peixes

na água quanto sobre a terra animais e objetos produzidos pela natureza ou pelos homens (...)” (FOUCAULT, 2002, p. 25).

A conveniência designa mais a proximidade do espaço em que se encontram as coisas do que elas propriamente. “São ‘convenientes’ as coisas que, aproximando-se umas das outras, vêm se emparelhar; tocam-se nas bordas, suas franjas se misturam, a extremidade de uma designa o começo da outra” (FOUCAULT, 2002, p. 24).

No mundo, as coisas combinam-se, ajustam-se umas às outras. O homem procura se relacionar com tudo que o cerca. O animal se relaciona com a planta, a terra com o mar. A proximidade cria semelhança e esta, por sua vez, impõe vizinhanças. Cito como exemplo a velha e a pedra do espetáculo *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê* de Ana Maria Amaral, que aparecerá mais adiante no capítulo leituras, como uma combinação de tempo, visto que as duas, velha e pedra, fazem este papel, combinam-se, já viveram muito tempo e estão enrugadas por ele.

O *Aemulatio* é uma forma de *convenientia* “mas que fosse liberada do lugar e atuasse, imóvel, na distância” (FOUCAULT, 2002, p,26). Como se a conveniência espacial tivesse sido rompida segundo uma semelhança sem contato.

Brevemente, emular significa imitar, parecer-se o mais próximo possível. Para fazer uma relação com o objeto de estudo que é o teatro de animação, recorro a Tadeusz Kantor e seus bonecos de cera. Ele os constrói semelhantes aos atores para mostrar uma relação de morte e vida em cena.

A *analogia*, no sentido que Foucault define, refere-se à analogia como a conhecemos, mas que supõe superpostos *convenientia* e *aemulatio*:

A velha analogia da planta com o animal (o vegetal é um animal que se sustenta com a cabeça para baixo, a boca – ou as raízes – entranhadas na terra). (FOUCAULT, 2002, p. 29, 30).

Para encontrar um exemplo de analogia no teatro de animação, invoco a Compagnie *Chemins de Terre* da Bélgica, em apresentação no 4º FITAFloripa em 2010, quando trouxe o espetáculo *Richard, Polichineur d'Écritoire*. O espetáculo apresenta uma passagem de Ricardo III, querendo trazer como referência e falar das mortes e da luta pelo trono da Inglaterra, e os membros da família são representados por pedaços de carne colocados um a um, numa espécie de espeto, como para se fazer um churrasco. Este exemplo de “carnificina” guerra/objeto

carne, nos ajuda a entender um pouco o pensamento de Foucault, quando se refere à analogia.

O movimento e a dispersão que o par *simpatia/antipatia* prescreve dão lugar a todos os modos de semelhança:

O elemento do fogo é quente e seco; tem, portanto, antipatia pela água, que é fria e úmida. O ar quente é úmido, a terra fria é seca, eis a antipatia. Para conciliá-los, o ar foi colocado entre o fogo e a água, a água entre a terra e o ar. Enquanto é quente, o ar se avizinha do fogo e a sua humidade se acomoda com a água (FOUCAULT, 2002, p. 34).

As semelhanças exigem assinalação. Assim é necessário que sejam notadas, marcadas. O que constitui um signo no seu valor de signo é a semelhança. Ele pode significar na medida em que se parece com o que indica.

Nos espetáculos do teatro de animação, muitos deles não usam as palavras, a textualidade é buscada na semelhança que tem um papel importante na significação dos objetos tratados na cena.

No limiar da idade clássica, o signo deixa de estar ligado apenas àquilo que o marca pela semelhança ou pela afinidade.

Para Foucault o método da ordenação das coisas ainda é o signo, só que tomado em outro sentido:

Um sistema arbitrário de signos deve permitir a análise das coisas nos seus mais simples elementos; deve decompor até a origem; mas deve também mostrar como são possíveis combinações desses elementos e permitir a gênese ideal da complexidade das coisas. (FOUCAULT, 2002, p. 85).

Las meninas de Velázquez

Foucault inicia o seu livro *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas* com uma análise semiológica do quadro *Las Meninas* de Velázquez, como forma para situar os períodos clássico e moderno que se seguem ao período da renascença. A análise que ele faz é a análise da noção clássica de representação.

Las meninas é um quadro pintado por Velázquez em 1656, em que o artista representa uma cena do cotidiano da corte do rei Felipe IV. Na pintura, o pintor, que é o próprio Velázquez, aparece à esquerda do quadro, pensativo e olhando para o modelo. À esquerda também se encontra de reverso o cavalete e o quadro que ele supostamente está pintando. Não é possível ver o que ele pinta, mas ao fundo um espelho revela o seu modelo, o casal real: o rei Felipe IV e a rainha Mariana da

Áustria. Em primeiro plano do quadro encontra-se a princesa Margarita acompanhada por várias damas de companhia, mulheres, crianças próximos onde descansa um mastim. Ao fundo, e aonde se dirigem as linhas de perspectivas, encontra-se um homem (o camareiro da rainha) parado junto a uma porta. Uma luz muito intensa, que penetra e caracteriza o ambiente, provém de uma janela à direita apenas indicada em perspectiva no quadro.

Pode-se ver o pintor no momento em que ele não está pincelando e olha o modelo, espaço em que nós, os espectadores, nos situamos. O pintor se coloca no limiar de duas visibilidades incompatíveis: “O pintor só dirige os olhos para nós na medida em que nos encontramos no lugar do seu motivo” (FOUCAULT, 2002, p. 5). Mas o olhar que o pintor dirige não é para nós, fomos por ele expulsos e substituídos pelo próprio modelo. Por outro lado, o que o pintor olha, aceita tantos modelos quantos espectadores lhe aparecem. Deste modo, sujeito e objeto, modelo e espectador trocam de lugar a todo instante. Somos observados ou observamos?

Ao lado direito da tela, uma janela irradia luz no ambiente em que o pintor se instalou. O fluxo de luz recobre

abundantemente dois espaços vizinhos que servem de lugar comum à representação.

Essa mesma luz permite que se veja ao fundo do quadro algumas telas irreconhecíveis, manchas pálidas. Porém, neste mesmo ambiente ao fundo se vê um pequeno quadro que se destaca. Mas não é um quadro, é um espelho que é o único visível, mas ninguém o observa. Os olhares, exceto por uma dama de companhia que fita a princesa, estão todos voltados para o modelo.

Este espelho tem uma posição quase central, a sua borda superior divide a tela em duas partes praticamente de mesmo tamanho. Em sua posição mediana, não é atravessado pelas linhas de perspectiva. Ele é a frente da grande tela não visível representada à esquerda, mostra o que o verso da tela esconde. Além disso, está em frente à janela que irradia a luz que contamina grande parte do ambiente. O espelho traz aquilo que é olhado, mas não é visível e indiferente aos olhares de todos os personagens do quadro. Dos personagens representados no quadro, o rei e a rainha, que, no reflexo que se esgueira do espelho, são os mais desprezados, ninguém lhes presta a atenção.

O espelho também poderia trazer a nossa imagem; ocupamos o mesmo lugar em que o rei e a rainha estão, mas isto ele não pode fazer. Na porta próxima ao espelho aparece alguém de corpo inteiro que parece ter acabado de chegar e que contempla a cena na pintura. Esta figura humana que aparece junto à porta pode ser a representação do espectador.

Se incluirmos o pintor, o primeiro e segundo planos são ocupados por oito personagens. Espelho e princesa são os dois centros que organizam o quadro de Velázquez: a leitura de Foucault do quadro *Las Meninas* é a representação, o que nele se vê são as funções da representação. O espectador, a figura colocada junto à porta, olha para um ponto, o mesmo ponto do olhar do pintor e de várias figuras na pintura, lugar do modelo e também nosso lugar como espectadores. Este ponto cumpre uma tríplice função de representação: à esquerda, o pintor com sua paleta na mão (os olhos fixados no modelo); à direita, o visitante, um pé no degrau, pronto para entrar na sala; no centro, enfim, o reflexo do rei e da rainha, lado a lado, imóveis, olhando aquele que os olha.

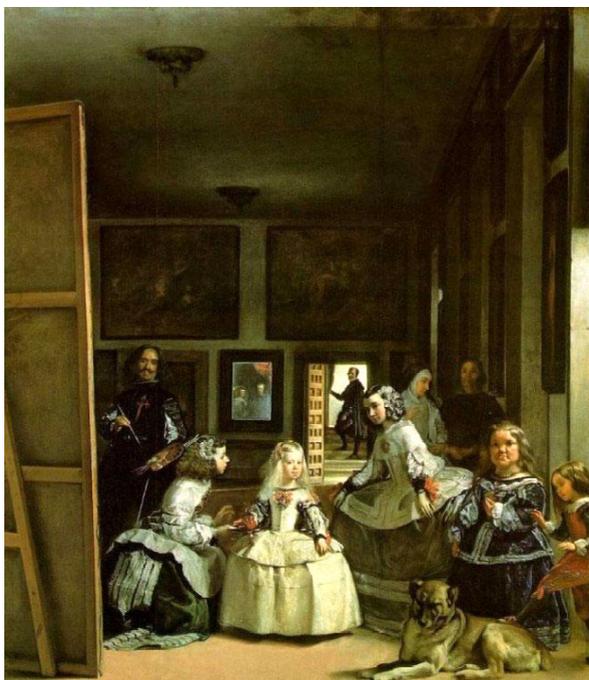


Figura 26: *Las Meninas* de Diego Velázquez.
Urbina. Le Prado – 1988, p.47.

Da análise de Foucault sobre o quadro de Velázquez dois momentos importantes são possíveis destacar:

- um deles em que o signo pode ser suficiente para compreender a representação do quadro.

- outro momento em que o signo não mais dá conta: para a lógica da pintura na época, o pintor, o modelo e o espectador

deveriam estar todos unidos, mas Velázquez não os retrata deste modo. Mais adiante, trago a noção de vetorização e globalização em Pavis com elementos para me subsidiar no estudo do objeto em cena.

O signo em Saussure e Peirce

Para o período clássico, seria importante que se pudesse ter uma teoria do signo que desse conta de todas as formas de representação da mais simples à mais complexa. Sobre o signo, Foucault toma como referência a definição binária do signo de Saussure:

Era igualmente necessário que, reencontrando o projeto de uma semiologia geral, Saussure desse ao signo uma definição que pode parecer "psicologista" (ligação de um conceito com uma imagem): e que, de fato, ele redescobria aí a condição clássica para pensar a natureza binária do signo (FOUCAULT, 2002, p. 93).

Ferdinand de Saussure em seu célebre *Curso de linguística geral*, de 1916, define o signo linguístico como uma entidade inseparável diática que põe em oposição o significado (um conceito) do significante (imagem acústica):

A língua é também comparável a uma folha de papel: o pensamento é o anverso e o som o verso; não se pode cortar um sem cortar, ao mesmo tempo, o outro; assim tampouco, na língua, se poderia isolar o som do pensamento, ou o pensamento do som. (SAUSSURE, 2008, p. 131)

Do trabalho de Saussure, destaca-se um aspecto fundamental, a importância do sistema no qual o signo é produzido:

(...) é uma grande confusão considerar um termo simplesmente como a união de certo som com um certo conceito. Defini-lo assim seria isolá-lo do sistema do qual ele faz parte; seria acreditar que é possível começar dos termos e construir o sistema fazendo a soma deles, quando pelo contrário, cumpre partir da totalidade solidária para obter, por análise, os elementos que encerra (SAUSSURE, 2008, p.132).

Tomando as ideias de Saussure apresento a seguir um esquema triático que leva em conta os pólos constitutivos de toda representação:

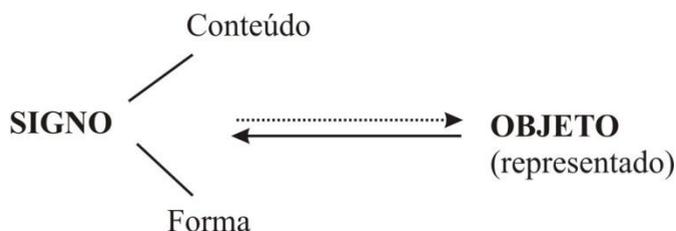


Figura 27: esquema constitutivo dos pólos de representação.

O signo reveste-se, como na concepção de Saussure, de uma entidade que possui um conteúdo próprio (um conceito) que não é o mesmo do objeto representado e forma que permite levar em conta o sistema no qual ele foi produzido.

A forma do signo no teatro de animação se reveste de uma importância fundamental. É bem verdade que há várias maneiras de “representar uma mesma coisa”, mas pode (ou deve) haver uma forma que torna esta comunicação mais criativa ou efetiva?

A diferença de conteúdo entre as representações de um mesmo objeto representado se dá pelo fato de que elas podem não explicitar as mesmas características desse objeto representado, em razão mesmo das possibilidades e impossibilidades de representação que são ligadas à forma. Quem já não participou de brincadeiras para tentar descobrir alguma palavra, algum objeto ou personagem conhecido por

meio de um jogo apenas de gestos? É claro que a simples possibilidade de poder falar tira a graça da brincadeira.

Um aspecto importante para análise semiótica do espetáculo são as noções de “destinação” e de “indivíduo destinatário” de que fala Denis: “(...) as representações, sejam elas de natureza material ou cognitiva, devem ser consideradas não somente sob o ângulo de seu conteúdo nominal, mas também sob o ângulo de sua *destinação* (...)” e dos *indivíduos destinatários* (DENIS, 1994, p. 19, 20). Assim, um espetáculo orientado para um grupo de crianças não será o mesmo a ser apresentado para um grupo de estudantes universitários.

Raymond Duval, em seu livro sobre *aprendizagem intelectual* traz um elemento que pode ser importante para discussão da análise semiótica no teatro, sobre os tipos de operações semióticas. Inspirada na ideia deste autor sobre operações com signos, designarei, para o caso do teatro de animação, duas operações que denomino:

- controle, quando a transformação se dá em um mesmo sistema semiótico. O arranjo dos objetos em um cenário, manipular um boneco, tratar em cena das cores, dos objetos, da música, da iluminação, são exemplos da operação de controle.

- conformação, que trata da operação que combina dois ou mais sistemas e que visa a um objetivo ou efeito comum. A conformação é a combinação simultânea das diversas operações de controle que acontecem em diversos sistemas sígnicos.

Ao manipular um boneco, o ator pode interagir com o boneco com um tipo de conversação. Neste momento, temos duas operações sígnicas que são postas em ação: o controle, quando do uso em cada um dos sistemas separadamente (língua ou manipulação), e a conformação na interação e compasso desses dois sistemas.

A passagem mais rápida ou mais lenta do tempo em cena pode ser um exemplo bastante claro do uso da conformação conforme mostra o esquema da Figura 28 a seguir:

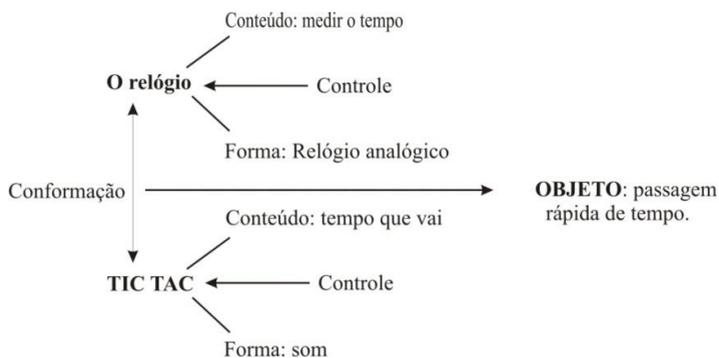


Figura 28: esquema que mostra as operações de controle e conformação em uma cena.

No esquema dessa figura, há um controle no relógio, como por exemplo, fazer com que os ponteiros caminhem rapidamente ou lentamente conforme o que se quer; controle também no TIC TAC, que pode aumentar ou diminuir o ritmo ou até mesmo parar. Essas operações de controle devem ser combinadas, conformados para dar o efeito desejado em cena: a ideia de passagem rápida do tempo pode ser conseguida com os ponteiros do relógio que se movem rapidamente enquanto o som do TIC TAC vai aumentando de ritmo e intensidade.

Para Jurkowski, a compreensão filosófica do objeto em cena está na fenomenologia dos objetos e nos escritos de Edmund Husserl⁴⁰ (JURKOWSKI, 2000, p. 181). Neste sentido, buscarei também em Peirce alguns fundamentos da sua semiótica fenomenológica, que segundo Santaella é um dos alicerces da ampla arquitetura filosófica de Peirce. É uma quase-ciência que estuda os modos de aprender, tudo que aparece a nossa mente. Os cheiros, as imagens, os sons e tudo mais, sejam coisas muito simples ou complexas como, por exemplo, a

⁴⁰ Edmund Husserl (1859, 1938) tem seu nome estreitamente ligado ao movimento fenomenológico. Dos seus vários manuscritos foram extraídos vários livros, o mais conhecido e importante deles escrito em 1935-1936 e publicado em 1950 foi *A crise das ciências européias e a fenomenologia transcendental* (REALE e ANTISERI, 1991, p.557, 558).

memória de algo acontecido há muito tempo ou algo abstrato. A semiótica se estrutura dentro desta arquitetura como uma disciplina (SANTAELLA, 2002, p. 2).

A fenomenologia procura fazer uma categorização dos modos como os fenômenos nos vêm à mente. Para Peirce, são três os elementos formais que o autor define:

Um signo, ou *representâmen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente da pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, o seu *objeto*. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei *fundamento* do *representâmen* (PEIRCE, 2000, p.46).

O signo é usado por Peirce para denotar um objeto que pode ser perceptível ou não e também não descarta a possibilidade de que um signo possa ser ele mesmo o seu objeto:

Assim, nada impede que um ator que represente uma personagem num drama histórico ostente como “propriedade” teatral a própria relíquia que deveria ser apenas representada, tal como o crucifixo de

Richelieu que Bulwer ergue com tanto efeito em sua rebeldia (PEIRCE, 2000, p. 47).

O signo funciona como mediador entre o objeto e o interpretante. Da relação do signo com o seu objeto, extraio de Peirce as três relações seguintes (PEIRCE, 2000, p. 51-54):

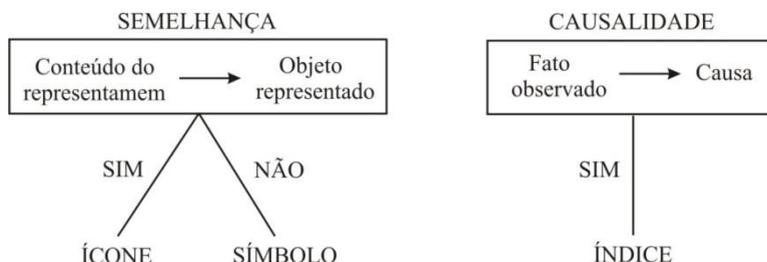


Figura 29: relação entre signo e objeto em Peirce.

Embora na atualidade já existam diferentes críticas às concepções de Peirce, interessa ao teatro de animação seu conceito de que os ícones são signos que se referem ao seu objeto por certa similaridade. Por exemplo, a cor azul-claro em uma cena pode querer levar o público a pensar no céu.

Quando não há esta similaridade, como por exemplo, o som da palavra “casa”, que não guarda nenhuma semelhança com o objeto casa e que pode nos fazer suspirar por lembrar da nossa casa, da casa dos nossos pais, é um símbolo.

O signo será índice quando há uma relação entre um fato observado e uma causa. Assim, um grito em cena, por exemplo, pode indicar dor. O grito não é a dor, o seu objeto, mas o substitui e causa certo efeito interpretativo no espectador.

Um signo nunca é puro, apenas ícone, índice ou símbolo, na maioria das vezes ressalta algum deles, tem um pouco de cada um.

O espetáculo *Dicotomias - Fragmentos Skisofrê*, sobre o qual farei uma leitura no Capítulo IV, é um espetáculo sem palavras. Busco a textualidade desse espetáculo nos sons, imagens, luz, sombras, gestos, etc. Neste caso, os signos nos vêm à mente por um processo de causa/efeito ou por semelhança, ou seja, os signos são ícones ou índices que no remetem aos símbolos. Isto ocorre, por exemplo, quando neste espetáculo a personagem transita em muitas cenas a boneca/mãe, mesmo sem ver a cena e quando se escuta a música a imagem da boneca/mãe nos vem à memória. A música substitui em alguns momentos a boneca/mãe, funcionando como um signo, pois nos leva à boneca/mãe por esta associação criada para este propósito.

Peirce também faz uma distinção entre objeto imediato e objeto dinâmico. O signo revela algo de alguma maneira, este

algo se encontra dentro dele mesmo. Esta forma do signo indicar, sugerir de forma explícita é o seu objeto imediato. O acesso ao objeto dinâmico do signo só é possível por meio de objetos imediatos (PEIRCE, 2000, p. 177).

O homem e os objetos

A análise por Foucault de *Las meninas* revela que, na idade clássica, para ordenar as representações em um único quadro, o que não podia ser feito é colocar o próprio ato de pintar no quadro. O pintor, no momento que toma o pincel e passa ao quadro que está a sua frente, não pode mais ser representado; ele desaparece do quadro. Mas, as três funções da representação foram captadas pela pintura: o pintor que faz o quadro, que não pode ser representado no ato de pintar; os modelos que estão colocados em um plano inferior do quadro de modo obscuro; o que o espectador vê é um quadro sendo pintado, vê a representação como representação. O espectador substituto no fundo da pintura junto à porta, não mais está observando a pintura, ele é um objeto pintado. Assim, a função de espectador não é representada como um ato. O rei não é o tema central da pintura; o tema é a representação e o rei é apenas um modelo.

No quadro, Velázquez representa todos os componentes da representação, que é o tema da pintura e que estão dirigidos para três figuras: o pintor (que produz a representação), a visão de representação (o espectador) e o objeto representado (modelo e olhar). O preço desse sucesso ou o paradoxo central do quadro está na impossibilidade de representar o ato de representar (DREYFUS, RABINOW, 1995, p. 28).

Para Foucault, o homem torna-se um sujeito entre os objetos. Mas, não é só isso, ele percebe que o que ele tenta compreender não são apenas os objetos do mundo, é ele mesmo. O homem torna-se sujeito e o objeto do seu conhecimento.

Vetorização e globalização

Para o objetivo da leitura do objeto em cena, a última fase retratada por Foucault no estudo da constituição histórica dos saberes no ocidente me leva a assumir que a leitura semiológica não é suficiente. Por esta razão, incorporo de Pavis, na minha leitura do objeto em cena, a ideia de globalização e vetorização (PAVIS, 2003).

O signo no seio de um sistema de signo (SAUSSURE, 2008) me permitiu criar a noção das operações de controle e conformação e, com isso, me possibilitará também efetuar

leituras do objeto em cena no sentido da vetorização ou da transversalidade que ultrapasse uma visão fragmentada do espetáculo.

As artes do espetáculo, por conta do emprego de seus inúmeros sistemas sógnicos de maneira isolada ou combinada (palavras, cantos, sons, música, silêncio, vestuário, cenário, objetos, mímicas, luzes, sombras, iluminação, tempo, etc), foram por muito tempo excluídas da análise semiológica. Os signos no teatro não se manifestam de forma pura e isolada, formam um complexo de sistemas sógnicos que contribuem sinergicamente para um objetivo comum. Assinala Kowzan que por situarem-se no tempo e no espaço seria muito complexo dividir ou isolar os signos de diferentes sistemas como estudo linear do espetáculo (KOWZAN, 2006, p. 99). Entretanto, ainda que observe sua complexidade, Kowzan, com o objetivo de contribuir para a discussão semiológica no teatro, produz uma classificação de treze sistemas sógnicos (KOWZAN, 2006, p. 115, 116). Para os estudos semiológicos no teatro de animação, acrescentei a esta classificação um décimo quarto sistema sógnico que se refere ao objeto que é manipulado ou que simplesmente entra em jogo com o ator. O quadro é o seguinte (com a inclusão do sistema “14. Objeto” na tabela de Kowzan:

1. Palavra 2. Tom	Texto pronunc.	Ator	Signos audit.	Tempo	Signos (ator)
3. Mímica 4. Gesto 5. Movimento 14. Objeto	Expressão corporal e manip.		Signos visuais	Espaço e tempo	Signos visuais (ator)
6. Maquilagem 7. Penteadado 8. Vestuário	Aparênc. exteriores do Ator			Espaço	
9. Acessório 10. Cenário 11. Iluminação	Aspecto do lugar cênico	Exterior ao ator	Signos visuais	Espaço tempo	Signos visuais (fora do ator)
12. Música 13. Ruído	Efeitos sonoros não-artic.			Signos audit.	Tempo

Tabela 1: Distinção de vários sistemas sígnicos para o teatro de animação.

Fonte: KOWZAN (2006, p.117).

As várias classificações dos sistemas sígnicos desta tabela mostram toda a complexidade da análise semiótica para o teatro de animação em que o tempo e espaço também compõem esta variedade dos sistemas sígnicos. No entanto, no lugar dessas categorizações, que já não alcançam mais a prática atual, e pelo fato de que a análise semiológica pode não ser suficiente, busco na noção de vetorização e globalização como defende

Pavis uma forma para complementar a leitura do objeto em cena:

A *vetorização* é um meio ao mesmo tempo metodológico, mnemotécnico e dramatúrgico de estabelecer ramais de signos. Ela consiste em associar e conectar signos que são pegos em ramais no interior dos quais cada signo só tem sentido na dinâmica que o liga aos outros. (PAVIS, 2003, p. 13).

Darei um exemplo de vetorização, usando artifícios do teatro de animação. No espetáculo *Paper Macbeth*⁴¹, há uma situação em que duas grandes tesouras de jardinagem (que são contratadas para assassinar Banquo, um general do exército do Rei Duncan) entram em cena e transitam entre os personagens Banquo e seu filho ambos feitos de papel, como origamis. Os personagens mostram medo, o pai faz com que seu filho fuja. Ele permanece, atônito, o som das tesouras se intensifica, a luz se apaga e se escuta um grande e derradeiro som do corte das navalhas das tesouras. Ao voltar a luz, não existe mais

⁴¹ Paper Macbeth – Uma adaptação da obra *Macbeth* de William Shakespeare. Espetáculo idealizado por Cezar Rossi e Aline Maciel, montado pelo Grupo Fazendo Fita Cia Artística e dirigido por M. de F. S. Moretti (Sassá Moretti) foi contemplado com o prêmio Cultura Inglesa de montagem em 2010.

personagem e nem tesouras na cena, mas se pode deduzir que Banquo foi assassinado.

Por este exemplo, podemos perceber que a vetorização de que fala Pavis corresponde à ideia de conformação observada ao longo de certo tempo: as operações de controle com as tesouras e com os personagens que na conformação procuram induzir o público à ideia de que um personagem foi assassinado.

A leitura dos objetos em cena liga-se a um conjunto de dados e não a alguns detalhes vistos de forma isolada: a totalidade não é conseguida pela soma de suas partes. Toda encenação está organizada segundo operações de conformação e que existem sinais globais, vetores totalizadores que dão estrutura a um conjunto de encenação e aos quais estão subordinados os significantes que podem ser reconhecidos (PAVIS, 2003, p. 215). A vetorização dá o percurso do sentido do conjunto dos signos e ordena a representação.

Algumas considerações

O estudo desenvolvido neste capítulo aborda algumas fases na leitura dos objetos em um espetáculo. Tais fases não são separadas, nem hierarquizadas, elas não se excluem apenas se completam.

- A primeira delas diz respeito à categoria das semelhanças, discutidas anteriormente, dos objetos encontrados no processo de criação ou mesmo da representação do espetáculo. São elas: *convenientia*, *aemulatio*, *analogia* e *simpatia/antipatia*. Possivelmente, alguma outra que venha esclarecer ainda mais uma dessas categorias.

- A segunda e terceira delas colocam o objeto, por um lado, como um signo em um sistema sógnico como na concepção de Saussure. A ideia de símbolo, objetos imediato e dinâmico em Peirce também aqui farão parte.

A noção de operação, introduzida anteriormente (controle e conformação), vai me permitir efetuar a leitura no sentido da vetorização e globalização defendida por Pavis conforme já descrevi anteriormente (PAVIS, 2003).

No estudo do objeto do teatro de animação que pretendo fazer no espetáculo *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê*, de Ana maria Amaral, no Capítulo IV, discutirei essas fases apresentadas anteriormente, indo além das leituras de semelhança ou semiológica que por si já se mostram bastante complexas.

Contribuirão, ainda, para a leitura desse espetáculo, elementos do objeto em cena na visão de diversos autores apresentados no Capítulo II.

CAPÍTULO IV

Leitura do espetáculo *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê*

Neste capítulo, pretendo fazer uma leitura da encenação do espetáculo de Ana Maria Amaral *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê*.

Utilizo como referência para leitura deste espetáculo lembranças de quando o assisti em Jaraguá do Sul, em 2007 e principalmente, a gravação em DVD que posso rever a todo instante. Coloco-me nesta leitura não apenas como espectadora, mas como alguém que procura fazer um estudo na área do teatro de animação.

O procedimento de leitura, ou seja, a metodologia tem por base as fases discriminadas no Capítulo III: Uma delas diz respeito à semelhança nas aparências dos objetos que são tratados em cada uma das quatorze cenas do espetáculo.

É importante destacar que, por se tratar de um espetáculo em que não há o uso de palavras, a leitura da textualidade do espetáculo baseia-se fortemente no encontro das semelhanças. Outra fase tratará das operações sígnicas de controle e conformação aliadas à vetorização em cada cena ou na

composição de mais de uma cena. Além desses elementos para a leitura, busco trazer também diversas concepções do objeto na cena, por diferentes autores, tratados no Capítulo II.

Outro aspecto da leitura, refere-se aos elementos teatrais presentes no espetáculo. Pretendo levar em conta aspectos estéticos como aqueles apresentados na Tabela 1. De modo semelhante, como fez Roger-Daniel Bensky, em “Recherches sur les structures et la symbolique de la marionette” para compreender o diálogo do boneco como arte ou objeto, pretendo examinar os elementos teatrais, em suas particularidades, para que possam ser analisados os diversos pontos de intersecção na compreensão global do espetáculo. (BENSKY, 2000, p. 14, 15). Novamente aqui levo em conta as noções de vetorização e globalização.

Uma das características da proposta de Amaral é a polifonia estudada por Bakhtin⁴². Segundo ela, o trabalho

⁴² Em Mikhail Bakhtin encontro um suporte teórico nos conceitos de polifonia e dialogismo. Estes conceitos surgiram para Bakhtin a partir de suas reflexões sobre a obra *Problemas de la poética de Dostoievski* (1986) um manifesto que reflete sobre as possibilidades de pensar as relações humanas. Dentro das particularidades das obras de Dostoievski caracterizadas como polifônicas. Bakhtin aponta: a heterogenidade de estilos e de vozes, a negação da unidade estilística, a pluralidade de tons na narração, a mescla entre o alto e o baixo, a ampla utilização de gêneros intercalados (como

Dicotomias - Fragmentos Skizofrê surgiu há muito tempo como imagens difusas, sem muita conexão. Em um primeiro sentido, podemos dizer que a polifonia acontece a partir das relações que o sujeito reelabora com diferentes enunciados e gêneros em um espaço de ficção. Ela inicia este espetáculo alguns anos depois, trabalhando com seu grupo a partir de improvisações numa busca incansável para colocar em cena as imagens que lhe seguem e instigam.

O espetáculo prescinde da palavra. Está pautado, sobretudo, na imagem e na trilha sonora. Portanto, as rubricas ajudam na composição dessa dramaturgia. Não busca uma dramaturgia realista, mas a abstração:

Depois de uma imagem fixada, o primeiro passo era projetar o objeto, estudando sua forma e definindo engrenagens que lhe garantissem movimentos, como se só se pudesse falar da vida através de sua simulação real.⁴³

Amaral comenta em entrevista quando perguntado o que vem primeiro para iniciar um espetáculo, ela responde:

cartas, manuscritos encontrados, diálogos narrados, paródia dos gêneros altos etc) (BAKHTIN, 1986, p. 159).

⁴³ Amaral em entrevista para M. F. S. Moretti em 2010.

Em geral, a imagem é o que chega primeiro, parto sempre deste ponto de vista, imagem. Um conceito, uma idéia. A partir daí é que surge o espetáculo. Porque uma dramaturgia teatral é uma coisa, é um conto, uma imagem pode ser o ponto de partida para o espetáculo. Dicotomias nasceu a partir de visões e aos poucos surge a dramaturgia.⁴⁴

O teatro de animação quer intensificar a ação a partir de uma reunião entre a música, luzes, imagens que conduz a uma polifonia. O importante é que esta síntese seja constituída de intenção, movimento e gesto.

Amaral compartilhou do movimento do apogeu do objeto, nos anos 80, vivenciando através de oficinas e festivais os primeiros espetáculos europeus e americanos da época. Imbuída destas modificações e movimentos, ela então cria, entre outros espetáculos, *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê* que será instrumento de análise para este capítulo da pesquisa.

Trago, também, para uma reflexão sobre a obra de Amaral, o pensamento de Eugenio Barba em *A arte secreta do ator* (1995), quando diz que a palavra texto, antes de significar

⁴⁴ Amaral em entrevista para M. F. S. Moretti em 2010.

texto falado ou escrito indica tessitura. Portanto, para ele tudo que envolve o espetáculo é dramaturgia, assim não há espetáculo sem texto:

Numa representação, as ações (isto é, tudo que tem a ver com a dramaturgia) não são somente aquilo que é dito e feito, mas também os sons, as luzes e as mudanças de espaço. (...) Os objetos usados na representação também são ações. Eles são transformados, adquirem diferentes significados e colorações emotivas distintas (...) (BARBA, 1995, p. 68).

A tessitura a que se refere Barba pode ser observada em *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê*, uma vez que bonecos, objetos, sombras, luzes, atores, sons, cenários juntos ou separados exercem ações em cena e tudo que trabalha com as ações sugere diferentes nuances nos encontros. Tudo que trabalha diretamente com a atenção do espectador em sua compreensão, suas emoções é uma ação. As sombras, formas e silhuetas são definidas de modo a despertar a sensação de um processo primário que pode existir dentro do ser humano, mostrado aqui, a partir de um universo repleto de formas e imagens. Desta forma, os personagens nos proporcionam a sensação de outro espaço e dimensão, com seres remetendo a

aspectos quase humanos, moléculas ou figuras, feto ou coisa que tomam formas e se transformam. Quando Amaral define o teatro de animação, está definindo sinteticamente seu espetáculo:

A arte do irreal tornado real, o invisível tornado visível. É magia que surge da imitação e da repetição, “imagem e semelhança”, energias que se desprendem do movimento, do fazer crer, sem ser, sendo. Arte Ambígua, entre animado e inanimado, espírito e matéria (AMARAL, 1991, p. 242).

São exatamente estes momentos de semelhanças, repetições, o ser sendo, a ambiguidade e outros temas que destacarei nessa proposta de Amaral.

A seguir, trago o roteiro que está dividido em quatorze cenas do trabalho *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê* de Amaral (2009) para leitura. Apresento ainda a releitura de duas cenas desse espetáculo, as cenas 12 e 13, pelo fato de que elas foram contextualizadas com a poesia *Ismália* de Alphonsus Guimaraens: os atores foram instruídos⁴⁵ com a leitura da referida poesia na atuação das cenas em questão. O público não tem conhecimento dessa poesia, mas na gravação em DVD,

⁴⁵ Entrevista de Amaral para M. F. S. Moretti em 2011.

(AMARAL, 2009) ela é apresentada em estrofes, em quatro momentos nessas cenas. Essa releitura se deve ao fato também de que a transposição da poesia de Guimaraens para a representação é bastante evidente.

Leitura do espetáculo

Cena 01: O aparecimento dos seres, do homem e da mulher.



Figura 30: Momento em Cena 01.

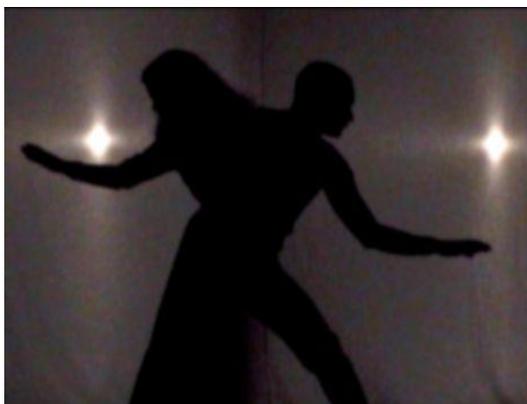


Figura 31: Momento em Cena 01.

No palco: uma tela branca. Aos poucos, a luz ilumina esta tela e surge um foco. Segundo Fabrizio Montecchi⁴⁶ da Cia. Gioco Vita, esse foco que vemos insistentemente nos trabalhos de sombras é a própria vida das sombras, o foco de luz. Neste caso, Amaral está se utilizando de lâmpadas alógenas que permitem uma melhor leitura das cenas pela precisão das imagens.⁴⁷

⁴⁶ Comentário de Montecchi quando em oficina com o Grupo Gioco Vita que tive oportunidade de fazer em 1995, no Rio de Janeiro.

⁴⁷ Na efervescência dos movimentos artísticos dos anos 70/80, já citados neste trabalho, incluem-se as sombras com descobertas revolucionárias. Destaco neste sentido os pesquisadores Luc Amoros da França e Fabrizio Montecchi da Itália. Entre as descobertas e evoluções desta linguagem, que tem como uma das características principais a técnica, cito as lâmpadas alógenas com a luz puntiforme, que vêm para ajudar nas definições precisas

Numa leitura de semelhança, percebo aos poucos que surgem em cena imagens disformes, como fetos que bailam ao ritmo da música (Figura 30), silhuetas de papel grosso provavelmente papel sola e outras imagens como cópias transparentes que, com a utilização do policarbonato, a autora conseguiu a transparência e rigidez necessárias para a composição da cena. As imagens ou fetos aos poucos ganham olhos (são fendas no papelão que, com a incidência da luz, dão-nos a impressão de olhos). Essa imagem que, num primeiro momento, sugere o corpo humano, multiplica partes de seu corpo (cabeças e olhos), revelando figuras polimorfas. A música muda de tom, a tela se divide em duas (a incidência de dois focos de luz, dá-nos a impressão de duas telas) e surge um homem que em determinado momento, quando passa pelo centro da cena, ou seja, quando passa pelo encontro dos dois focos de luz, se divide. Neste ponto central, ou seja, no ponto onde as duas fontes de luz se juntam, não há incidência de imagem, uma mulher o espera neste ponto exato. Então, eles

das sombras. Colaborando assim com o ator manipulador que, neste sentido, manipula objetos e sua própria sombra com maior facilidade pela nitidez das imagens.

mostram metade do corpo da mulher de um lado e metade do corpo do homem do outro lado, como se os dois da cintura para baixo, fizessem parte do mesmo corpo, sendo agora homem e mulher que, poeticamente, copulam nas sombras (Figura 31). Em seguida, o homem desaparece e surge em seu lugar uma enorme carranca tridimensional que aos poucos engole a mulher. Tudo acontece na cena, em sombras.

Assim inicia o espetáculo com formas, sombras, luz, uma mistura interminável de imagens que mostram sedução, conflitos que depois de tantas transformações acabam sugerindo a forma humana. Amaral vê no teatro de sombras a possibilidade de mostrar ou insinuar as incertezas e ambiguidades do ser humano, ou seja, sua impossibilidade de dar precisão a sua própria imagem, a sua própria constituição física e psíquica, seus limites entre o ser e o não ser (AMARAL, 2009). Ela se utiliza de sombras para representar a forma humana.

Acredito que os fetos que avançam e se formam sejam larvas. Mas como são sombras são apenas reflexos de larvas, com sons que misturados às imagens remetem a angústias e tormentos.

Estas imagens me trazem à mente Jacques Lecoq quando trabalha a máscara larvária que são como “larvas que nascem e

se proliferam”. Ele trabalha com as máscaras larvárias pensando no nascimento de personagens. Em suas oficinas, depois de trabalhar com a máscara neutra, que concede ao ator uma “página em branco”, ele parte para as larvárias que são, como diria o autor, “o nascer de relações, percepções, enfim, de personagens” (LECOQ, 1997, p. 68).

A enorme carranca que surge engole a mulher em movimentos rítmicos ao som do violino que toca.

Num olhar vetorial, verifico as formas que se emparelham e copulam, dando origem aos diversos seres e ao aparecimento do homem. Tal como no grande livro da criação do mundo, do homem surge a mulher e os conflitos. Mas o seu criador - a carranca toma de volta, engolindo-a como que para evitar esses conflitos.

Cena 02: Fazer-se presente.



Figura 32: Momento em Cena 02.



Figura 33: Momento em Cena 02.

Nesta cena, a mesma carranca que engole a mulher nas sombras das imagens anteriores, surge agora na forma tridimensional (32), uma enorme cabeça feita em celastique ou silicone com gaze para dar resistência à cabeça. A carranca que acaba de engolir a mulher nas sombras, agora surge com todas as suas dimensões, cores e luzes. A carranca caminha até o centro da cena e cospe uma matéria sem forma e torna a engolila. O ator que está dentro da carranca se encarrega de jogar pela boca o material que parece pedaços de celastique ou látex. O material usado para o personagem, ou a estética inerente, me remete a Philippe Genty, citado por Jurkowski quando afirma que...“a matéria tem seu próprio discurso, às vezes em contradição com o caminho da encenação” (JURKOWSKI, 2000, p. 98).

O material usado interfere muito no resultado da obra. Amaral utilizou o material apropriado, pois conseguiu espaço para a luz que deu vida à cabeça, volume e mobilidade para dar a impressão do nascimento da máscara. Percebe-se que as metáforas podem ser estabelecidas dependendo da escolha, disposição e jogo com os objetos. Sobre o material a ser utilizado Amaral afirma:

Esculpir um boneco é artimanhar é experimentar, o que não pode é obrigar o boneco a fazer coisas que ele não possa fazer. Artimanhar no sentido de buscar o que ele pode dar. O boneco tem uma suposta imagem ou ponto de partida que é o ser humano. Isto é diferente de pegar um objeto qualquer e tentar fazer com que ele abra e feche a boca, é como você querer que ele faça alguma coisa que ele não foi feito para fazer. Mas o boneco é a cópia do humano, ele pode. Então é bom definir os conceitos, o que se aplica para o boneco não se pode necessariamente aplicar ao objeto.⁴⁸

Para a construção dos bonecos e utilização dos objetos já prontos, o importante é saber fazer a leitura do material apropriado.

A carranca, no centro da cena, se contorce e surge de suas entranhas um ser “quase” humano (Figura 33), uma máscara que sai aos poucos de dentro da “mãe”, cambaleando, acaba de nascer, tudo para ela é estranho, olha ao redor, analisa, tenta reconhecer o espaço, caminha com insegurança. A grande cabeça aqui lembra as obras do Bread and Puppet, companhia americana, em que Amaral obteve suas primeiras referências.

⁴⁸ Amaram em entrevista para M.F.S.Moretti em novembro de 2010.

Sobre as influências de Schumann, Staub comenta em *Abrir as Fronteiras*:

Durante o ano de 1980, uma nova geração de artistas americanos criou trabalhos apaixonantes, dentro do domínio do teatro de animação. Estes artistas utilizam os objetos inanimados para colocar em cena imagens de seus subconscientes. Inspiraram-se nas antigas tradições, nos poderes dos xamãs, dos mágicos e dos padres, seus antecessores, dando assim uma nova forma ao dilema do homem. Inspirando-se destas tradições e das modernas tecnologias, eles oferecem uma alternativa dinâmica aos problemas da concepção de encenação (STAUB, 1992, p. 5).

Essas influências de Schumann estão presentes, também, na obra de Amaral na estética apresentada. Percebe-se, na grande cabeça, que aparece nessa segunda cena, a luz em seu interior, sugerindo, conotativamente, o nascimento de um ser máscara. Aqui se percebe a conformação entre a cabeça em celastique, iluminação e o nascimento do ser mascarado: iluminar é dar à luz, é dar vida. Dar vida do interior de uma cabeça pode ser também dar vida às ideias, aos desejos e pensamentos.

Cena 03: O encontro de dois seres: corpo e objeto.



Figura 34: Momento em Cena 03.



Figura 35: Momento em Cena 03.

A máscara que acaba de nascer move-se lentamente, percebe cada espaço, cada objeto em cena, triangula com o público, pára por alguns instantes, como se estivesse se apresentando. Percebe-se bem no centro da cena uma grande tela branca que desce e surge por detrás uma boneca (Figura 34). Ela está num pedestal, vestida de vermelho com uma luz intensa a iluminá-la e que faz lembrar a Virgem Maria. Os manipuladores estão cobertos com capuses para neutralizar seus rostos e com isso dar mais evidência à boneca (técnica de manipulação direta) que desce de seu pedestal. A máscara vai a seu encontro e, num tempo excessivamente curto para o entendimento da cena, tenta seduzir a boneca que inicialmente a rejeita, mas em seguida aceita seus carinhos (Figura 35). É o encontro de dois seres: corpo e objeto.

Nesta conformação entre boneca e máscara parece acontecer uma cópula; a música auxilia neste sentido, assim como a iluminação que intensifica a cena: os movimentos rítmicos entre máscara e boneca criam um espaço metafórico por conta da conformação dos elementos, máscara, boneca e movimentos, por *conveniência*, segundo denominação de Foucault, devido à proximidade entre eles.

A máscara, depois de algumas movimentações, afasta-se da boneca e, em seguida, pega a carcaça – a grande cabeça de onde nasceu, e sai sem olhar para trás. A boneca ainda a chama com gestos, mas a máscara vai embora, e ela então retorna ao pedestal de onde veio.

Cena 04: O ventre: iluminar/dar a luz.



Figura 36: Momento em Cena 04.



Figuras 37 e 38: Momentos em Cena 4.

A boneca em seu espaço iluminado (Figura 36) ganha um ar de realeza e faz lembrar a imagem da Virgem Maria, como na cena anterior. Enquanto isso a música que acompanha esta imagem tem um tom alegre remetendo à infância. Quando a boneca abre os braços, percebe-se o peito como se estivesse pronto para amamentar e no ventre um feto (Figura 37). Seria o resultado da copulação da cena anterior?

Com uma iluminação específica no ventre, o objeto se mexe buscando formas diferenciadas, disformes, como fetos ou seres que remetem às sombras da Cena 01. Mas o feto que se percebe no ventre da boneca, nesta cena, é tridimensional (Figura 38). A luz fragmenta-se da mesma forma que a estrutura textual e compõe um espaço metafórico como se nascesse do

próprio objeto. Este exemplo fica claro na luz que está dentro do ventre da mulher, iluminando um ser: iluminar e animar, esta é a metáfora sugerida pela cena. Algumas imagens são exemplares ao permitir que sejam vistos objetos diferentes, dependendo da interpretação. Segundo Clüver *o ato de recepção é quase sempre de constituição textual, portanto duas pessoas dificilmente vêem a mesma imagem com exatidão* (CLÜVER, 2006, p. 23). Ele chama a atenção para o caso de leituras em que cabe ao receptor tarefas performativas ou manipulativas. Clüver cita, por exemplo, os poemas holográficos de Eduardo Kac que são acessíveis apenas quando o leitor-observador se coloca em determinada posição diante do texto-objeto que existe só no espaço virtual, portanto, a leitura vai depender exclusivamente do leitor observador (CLÜVER, 2006, p. 23). Penso também nas caixas de lambe-lambe, em que o espetáculo é feito para ser visto por uma pessoa apenas. Diversos experimentos com percepção visual demonstram que é possível notar as mudanças ao adquirir novas informações. O estímulo está dado, não muda, mas a interpretação que se faz desse estímulo pode mudar. E no caso de um espetáculo teatral, o diretor sugere, mas a leitura está com o espectador. À medida que adquirimos novas informações, nossa percepção se altera. Esta é uma das qualidades e riquezas

dos espetáculos. Esta conformação, como na cena anterior, de luz, feto e boneca/mãe sugere também a duplicidade iluminar/dar a luz ou nascer.

Cena 05: O domínio.



Figura 39: Momento em cena 05.



Figura 40: Momento em cena 05.

Esta cena inicia com o som de uma moto. Em seguida, surge, por cima de uma empanada preta, um capacete de motoqueiro que caminha lentamente. Ao mesmo tempo em que o som se altera, dando mostras de estranhamentos como o ranger de portas, batidas de metais, e outros sons ainda mais estranhos, a cena é acrescida de uma mão com grossa luva que puxa, com uma corrente vermelha, uma boneca (Figura 39). Seu vestido é de renda, cor pastel, que torna mais delicada e frágil esta figura de tamanho pequeno e sem cabeça, que segue passiva e obedientemente (Figura 40). Esta imagem da boneca sem cabeça faz lembrar os espetáculos da companhia argentina *Periféricos de objetos*, que trabalha com bonecos sempre mutilados para trazer à tona a violência e a perversão das relações humanas.

Esta cena em que uma boneca é puxada por uma luva, indica uma semelhança com antipatia/simpatia, como se refere Foucault⁴⁹, antipatia entre o homem violento (uma luva masculina) e a mulher.

Depois que estes objetos “personagens” atravessam a cena lentamente, aparece um grande olho que fica ali por alguns momentos, como se olhando o público, observando, avaliando-

⁴⁹ FOUCAULT (2002, p. 32 – 35)

o. Estaria este olho, como Velázquez no quadro *Las Meninas*, nos observando ou sendo observado? A cena se desenvolve, mas este grande olho continua ali observando tudo. Segue em frente, a boneca sem cabeça sendo puxada pela mesma corrente, segurada pela grande mão seguida do capacete, mas desta vez não é somente o objeto capacete e sim uma figura masculina que domina a cena. O ator, agora com o capacete, está em frente à empanada. Percebe-se agora as pernas e os pés desta figura que pode ser lida como masculina, com um pé descalço e outro calçado. A força desta imagem é contrastada com a imagem frágil da boneca. A cena acontece lentamente ao som cadenciado de um tambor. Enquanto se passa esta cena, a luz indica um grande olho que está ali presente observando tudo e continua presente na cena. No decorrer de alguns segundos, ele some ou a luz não o foca mais. Aparece no mesmo espaço, onde passara o motoqueiro, uma grande bota preta que desliza na cena, desta vez é somente o objeto, sem a presença do ser humano. Toda esta cena acontece acompanhada de um som com cadência muito lenta.

A configuração dos objetos: a mão enorme que puxa a frágil boneca sem cabeça por uma corrente, a bota preta que

surge, pode retratar o sofrimento a submissão guiada pela mão da brutalidade, sob um grande olhar complacente.

Cena 06: O jogo de sedução.



Figura 41: Momento em Cena 06.



Figura 42: Momento em Cena 06.

Novamente, a música inicia a cena; em seguida chega um pé, que se apresenta como que se envolvendo com a música, sem dançar. Aparece então um sapato lilás, com salto num tom mais puxado para o azul. Os dois encontram-se no centro da cena. Imagino que se olham no momento em que pé e sapato estão de frente um para o outro, enquanto a música se intensifica e, num frenesi, os dois iniciam um jogo de sedução (Figura 41). A música em momentos parece mais com um tango; os dois acabam de se conhecer ao que parece. O pé feminino tenta conquistar o sapato lilás. O sapato inicialmente se esquiva, mas aos poucos com a música quente, os dois se aproximam, dançam, tocam-se intensamente. Uma das leituras seria mesmo de um casal amoroso. De repente sai de dentro do pé um olho e de dentro do sapato uma rosa vermelha (Figura 42). O pé ganha um olho humano, nos sugerindo que adquiriu o status de ser humano. O sapato/objeto ganha uma rosa que parece representar a feminilidade. Sapato com a rosa e o pé com o olho voltam a dançar freneticamente. O olho e rosa se beijam prolongadamente até que um processo de espirro começa, seguido de espasmos como que imitando um gozo em uma cópula. Finalmente, a rosa espirra, cai no chão e a música para. A luz direciona o olhar do público para a rosa estendida no chão.

Cena 07: Volta às lembranças.**Figura 43:** Momento em Cena 07.**Figura 44:** Momento em Cena 07.

Nesta cena surge, inicialmente, uma máscara branca com as duas faces fortemente iluminadas por uma luz branca intensa. Máscara essa, simples cópia do humano, sem muitas

características que segundo Jacques Lecoq é máscara “mortuária”. Neste primeiro momento de encontro das luzes, incidindo na máscara, percebe-se que são duas partes de um todo. Essas partes se afastam lentamente e surge por trás delas uma segunda máscara de mesmo feitio e cor, mas inteira (Figura 43). É como se a máscara inteira impusesse o afastamento das metades. Cada uma das partes deste todo sai de cena depois de triangular com esta segunda máscara e o público. As metades, ao saírem, mostram lentamente o seu lado oposto – o seu interior. Tudo acontece sob o olhar incisivo da segunda máscara, cópia da primeira.

Aos poucos e com a mesma música ao fundo, aparece, ao lado desta máscara, uma metade de cabeça de boneca com alguns fios expostos em uma parte quebrada dela (Figura 44). A máscara observa a cabeça da boneca que metaforicamente parece significar a sua infância que fica para trás.

Em seguida, surge em frente da máscara uma pequena escada que ela observa atentamente; já não olha mais a boneca que continua a seu lado. As suas lembranças tomam outro rumo. A escada se ajeita para ficar bem em frente dela e, logo a seguir, um pequeno boneco surge com uma rosa vermelha na mão, sob o olhar da máscara. Enquanto ele sobe a escada, ela o

acompanha pacientemente com seu olhar. O boneco sobe lentamente ao som da mesma música e, ao chegar ao topo, estende a rosa para a máscara que se inclina como que satisfeita com a oferta.

Esta máscara que é neutra em sua concepção, no encontro com outros elementos cênicos, sugere uma máscara feminina. O boneco que lhe oferece uma rosa e a boneca de infância com a cabeça semi-destruída sugerem lembranças fragmentadas de infância e juventude da mulher.

Cena 08: Três fases da mulher.



Figura 45: Momento em Cena 08.

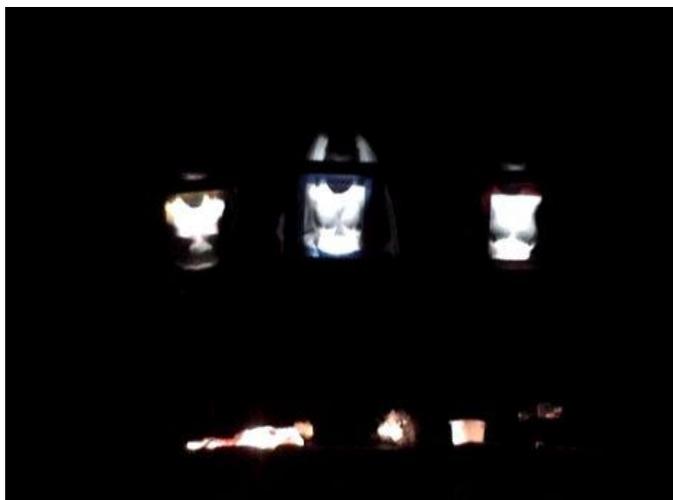


Figura 46: Momento em Cena 8.

Nesta cena, surgem inicialmente três corpos femininos, são molduras contendo no centro metades de corpos com seios que remetem a imagem feminina. A iluminação é intensa em cada um desses corpos/molduras e cada um deles traz junto a si um objeto bem identificável (Figura 45): a primeira imagem trás em uma moldura meio corpo de menina, fora desta moldura percebe-se as mãos que seguram uma boneca; na segunda moldura percebe-se os seios de uma jovem e por cima da desta moldura vê-se grinalda e véu, além das mãos que levam um buquê de flores. Vemos, ainda, uma ultima moldura desta vez

com seios de mulher madura e suas mãos carregam uma bateadeira que, mais para o final da cena, fica em funcionamento.

São objetos que podem caracterizar momentos na vida de uma mulher: o primeiro quadro, que traz uma boneca, possibilita pensar na infância, tempo em que normalmente tudo é brincadeira, tudo é diversão; o segundo quadro, que traz um buquê de flores, pensa-se no buquê da noiva, no matrimônio, no tempo em que os sonhos são uma realidade, tudo pode ser realizado, a vida neste momento é um mar de rosas; o terceiro quadro, que traz consigo uma bateadeira, é o dia a dia, é o trabalho doméstico aqui representado. Neste último momento da vida não existe mais a brincadeira, as rosas vermelhas murcharam, a rotina do dia a dia acaba com todos os sonhos.

A música insiste em permanecer na cena, com uma melodia que se repete. Finalmente, o som da bateadeira toma conta do espaço, enquanto cada corpo/moldura joga no chão, sob o foco de luz intensa, o seu objeto, como que negando-o (Figura 46).

São três fases da mulher aqui retratadas: infância, namoro/casamento, mulher/dona de casa.

Entre os vários tipos de objetos que povoam o teatro de animação, os objetos são apresentados nas funções sociais para

as quais foram criados: a boneca é um objeto de brinquedo de menina; o buquê de rosas celebra o amor; a batedeira, o trabalho doméstico.

Cena 09: O cotidiano de uma mulher.



Figura 47: Momento em Cena 09.

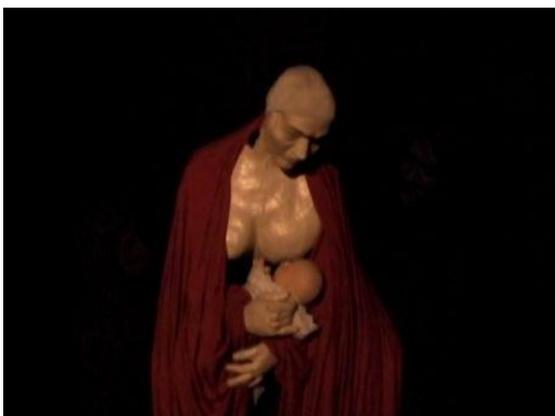


Figura 48: Momento em Cena 09.

Esta cena inicia com uma música melancólica e uma máscara/mulher em frente a uma mesa fazendo funcionar um moedor de carne manual (Figura 47) por alguns instantes. Lentamente, vira-se e olha na direção de uma boneca/mulher que tem ao colo uma criança (Figura 48).

A boneca/mulher retratada com a criança ao colo é a mesma boneca/mulher que, na Cena 3, copula com uma máscara e, na cena 4, tem em seu ventre um ser multiforme. A cena volta à máscara/mulher ao moedor de carne e retorna novamente para a boneca/mulher, que parece amamentar a criança. Finalmente, acaba com a máscara/mulher girando a manivela no moedor de carne.

Esta monotonia, este vai-e-vem entre trabalho doméstico e amamentar uma criança, representa o cotidiano de uma mulher/mãe. A ligação com as mulheres em cenas anteriores amplia esta fase da mulher que pode abranger gravidez e concepção.

Cena 10: O tempo/velhice.**Figura 49:** Momento em Cena 10.**Figura 50:** Momento em Cena 10.

A música muda, comunica agora uma certa tensão no ar. Surge um corpo de mulher vestida de vermelho, parece não ter

cabeça; aos poucos se percebe no lugar da cabeça o reverso negro de uma máscara, para dar a impressão de não ter rosto. Ela apresenta suas mãos, tenta buscar algo em seu rosto, repete a cena e tira de sua própria cabeça uma máscara de mulher que lembra a mesma máscara da mulher no moedor de carne da cena anterior (Figura 49) que a exhibe ao público. Em seguida, na outra mão, a mulher de vermelho traz um espelho que apresenta para a máscara, fazendo um vai-e-vem entre a máscara e espelho. Repete esta cena como num jogo e, no decorrer deste jogo, o espelho desaparece e, em alguns instantes, também a máscara.

Em seguida, aos seus pés, aparece a cabeça de uma velha mulher e uma pedra (Figura 50). As duas têm em comum a velhice, elas se olham e assim se passa um bom tempo com esta cena. A música ajuda na intermitência e na linearidade da cena. O que dá movimento e vida para a cena é a cabeça da velha que, ao movimentar-se, mostra a grande diferença entre ela e a pedra; ela respira, o que mostra metaforicamente que vive.

Depois de alguns segundos o grande olho volta à cena. Estaria este olho fazendo o papel do pincel, como na obra *Las Meninas* de Velazquez? Seria ele o mentor destas cenas “pintadas” por Amaral?

A mulher sem cabeça, ser e não ser, a duplicidade sugerida pela presença do espelho. A velhice em frente à velhice; num certo sentido percebe-se aqui o duplo. Faço aqui uma conexão com o que Badiou nos diz em *As marionetes: a duplicidade do ser e não ser*:

O objeto animado de tradição popular, confeccionado com elementos humildes e que quase sempre apresenta uma estrutura simples, transmite-nos a expressão de ambigüidade, de síntese exemplar entre o igual e o diferente, entre o ser e o não ser, é a imagem de simulacro que contém em potência o germe da metamorfose, da mudança poderosa da natureza que só Deus possui por poderes próprios. (BADIOU, 1992, p. 3)

Este duplo pode ser visto na figura da mulher, com a máscara, mostrando o espelho para a mesma e, também, na figura da velha e da pedra, no sentido da metamorfose, da natureza.

Ainda em busca do duplo, percebe-se, na obra de Tadeusz Kantor, um jogo de morto vivo com seus manequins de cera. No espetáculo “*La classe morte*”, quando coloca os atores contracenando com bonecos de cera, ele busca refletir sobre a morte, representando os personagens mortos e, por sua vez, os

atores carregando esta matéria morta, como autômatos, o duplo deles mesmos.

Barthes em sua obra *o óbvio e o obtuso* (1991), também alude ao duplo, em algumas questões, como quando ele fala das obras de Arcimboldo⁵⁰ que trabalha as figuras com objetos. O quadro do cozinheiro, por exemplo, tem dois sentidos: o primeiro é uma tigela com verduras e frutas e o outro um soldado de capacete. Para identificá-los, basta perceber a tigela e o capacete separadamente: de um lado, lê-se uma cabeça, de outro, o conteúdo de um prato, pois: “a leitura assim gira sem cessar; apenas o título a fixa, faz do quadro o retrato de um cozinheiro, porque, da tigela, infere-se, metonimicamente, o homem que com ela trabalha” (BARTHES, 1990, p.118). No outro sentido, podemos observar um soldado de aspecto rude, com cor de cobre, devido ao metal da tigela, dando-nos a

⁵⁰ Giuseppe Arcimboldo (1527-1593), artista italiano que pintava retratos caricaturais e figuras alegóricas em que a fisionomia dos personagens era representada com flores, frutas, legumes, animais, etc. Uma pintura ilusionista fantasista e minuciosa, ligada tanto ao maneirismo quanto ao gosto pela alegoria do fim do século XVI. No século XX, a obra desse pintor foi considerada como uma antecipação de certos aspectos do surrealismo (Encyclopédie de l'art, 1991, p. 36).

impressão de uma armadura ou capacete. Assim, em uma só figura, tem-se o duplo sentido.

Trago estes exemplos para intensificar o pensamento de duplo nesta cena, mas percebo que este olhar perpassa quase toda esta obra de Amaral.

Cena 11: Retornos.



Figura 51: Momento em Cena 11.



Figuras 52 e 53: Momentos em Cena 11.

A mesma sequência do trabalho com a máquina de moer, mas desta vez com uma boneca de vermelho (Figura 51) em manipulação direta. Não há música, apenas o som do moedor de carne triturando.

Enquanto ela trabalha (vem em seus pensamentos a presença do pequeno boneco com uma rosa vermelha). A diretora passa esta ideia, colocando na mesma cena, a boneca trabalhando na máquina e o pequeno boneco vindo em sua direção (Figura 52), que é o mesmo da Cena 07 e a música que lhe acompanha desde a Cena 03. Ele caminha por alguns instantes e quando vai estender a mão para entregar a rosa, uma força (uma mão) o segura, não permitindo entregá-la. A música pára, ele desiste e vai embora. Volta o som da máquina de moer,

a boneca está atenta aos seus afazeres, mas de repente, parece que ela sente a presença de alguém. Ela pára de moer, fixa o olhar para o seu lado direito, mas em seguida volta ao trabalho. Pela segunda vez, ela sente a presença de alguém, pára de moer, olha ao redor e percebe então em um quadro a presença de um jovem (Figura 53), lá onde ela havia visto o boneco com a rosa vermelha. O homem está olhando para ela, mas vira-se.

A cena acaba aos poucos, com o olhar melancólico da boneca; ao fundo ouve-se uma música monótona.

Este jogo do boneco e do humano me fez buscar em Benski no livro: *Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette* (2000) algumas considerações que ajudam no entendimento desta obra de Amaral. Ele diz que o trágico da situação é exatamente a perda do sonho e da realidade do objeto, que surgiu do homem e tenta substituí-lo. O objeto torna-se o simulacro da materialização do pensamento subjetivo: “O objeto avança sobre o terreno próprio do homem e tende a usurpar-lo” (BENSKI, 2000, p. 121). A tendência, portanto, é que o objeto tenta substituir o homem, buscando um ator postiço - parece roubar os gestos íntimos esvaziando sua humanidade.

Cena 12: Ismália I**Figuras 54 e 55:** Momentos em Cena 12.**Figura 56:** Momento em Cena 12.

Ismália/mulher contempla-se em frente ao espelho em cacos (Figura 54), são fragmentos de sua vida que ela vê nos estilhaços de espelho. Olha-se de frente, de lado, os cabelos

estão presos, ela os solta, mexe-os e remexe-os, chega mais e mais perto do espelho para olhar sua pele ou procura algo lá dentro ? O espelho tem três lados e parecendo ter vida própria, quase a engole; ela parece querer entrar dentro dele. A música insiste nos tons estridentes do violino que sobem e descem, ajudando com esta conformação a mostrar o desequilíbrio emocional da personagem. De repente, aparecem as mãos de Ismália/ boneca (Figura 56) que está por trás de um biombo preto; suas mãos vão de um lado a outro e aos poucos aparece seu corpo todo do lado da tela e em seguida, em cima, parece querer subir o biombo à procura de algo.

A cena volta para a Ismália/mulher (Figura 55) no espelho acompanhada de sons de estilhaços de vidros sendo quebrados, assim como de sinos e violino.

Cena 13: Ismália II



Figuras 57 e 58: Momentos em Cena 13.



Figura 59: Momento em Cena 13.

Novamente, a imagem da Ismália/boneca que, neste momento, aparece de corpo inteiro. Ismália/boneca olha de um

lado para outro, sobe e desce no biombo como se estivesse procurando algo; ela quer pegar a lua que está no céu. Ismália/mulher no espelho mostra cada vez mais sua angústia, suas mãos buscam o não sei o que, parecendo encontrar dentro do espelho uma ajuda a ela mesma.

Ismália/boneca tenta alcançar a lua no céu. Neste momento, é como se a boneca estivesse fugindo dela mesma, tenta se desgrudar dos manipuladores querendo subir sozinha para pegar a lua que brilha (Figura 57) imensa lá no alto (união das cores branco e âmbar, resultando numa conformação). Esta imagem lembra a cena de Philippe Genty, quando seu boneco Pierrot, ao descobrir-se manipulado, arrebenta seus fios, um a um até cair, sem poder voltar, negando assim seu manipulador. Nesta tentativa de pegar a lua, ela se dá conta do reflexo da lua no mar (Figura 58), mas não consegue alcançá-la. Ela tenta subir, joga-se e cai no mar: imagem de Ismália/boneca no chão, a música mudou totalmente e passa a ser uma música uniforme e triste. Surge, então a máscara de Ismália que sobe aos céus. Metaforicamente, Ismália/boneca, finalmente, divide-se entre céu e mar.

Mas estas imagens desaparecem, volta o som da máquina de moer carne, os sons de estilhaços do espelho e as imagens de

Ismália/máscara entre o trabalho e o espelho: neste momento é Ismália/mulher.

Esta cena finaliza com a presença do olho (Figura 59), aquele mesmo visto no decorrer das demais cenas. Seria o olhar de um deus, um ser divino, sagrado? Amaral estaria fazendo uma analogia com a vida? Estas situações de contrastes e opostos ajudam a expressar de maneira mais incisiva o significado profundo e conflituoso da realidade.

Para retomar a necessidade e a qualidade de intenções com a utilização da luz, tomo, como exemplo, o momento em que Amaral quer ressaltar a melancolia de Ismália/boneca. Para isso, ela busca tons de luz, o azul e a lavanda; neste caso vamos encontrar o controle, a operação que se dá em um mesmo sistema semiótico que são as cores, um tom melancólico para a cena. Para tentar dar a impressão de lua ou mar, como nas imagens acima, Ismália/boneca, tenta pegar a lua no céu, mas não consegue e resolve pegar o reflexo da lua no mar. É a partir desta visão, na junção do objeto boneco e a luz para formar a lua, que a conformação, a operação que neste caso está combinando dois sistemas para designar uma ação, uma vetorização, que se tem a idéia de que ela quer pegar a lua, seja no céu ou no mar.

Cena 14 – O desnudamento.



Figura 60: Momento em Cena 14.

Nesta última cena, Amaral nos reinterpreta as cenas vistas no início do espetáculo, mas desta vez com os atores em frente ao palco (Figura 60). Temos então em cena os atores de preto, as silhuetas pretas em cartão, as silhuetas em policarbonato (transparentes) a tela branca ao fundo, os focos de luz também estão em frente.

Amaral nos desvenda, neste final do espetáculo, o interior do palco, deixando à mostra toda a técnica das sombras,

o jogo das silhuetas, dos atores e da luz que neste momento está em frente a eles e que mostra claramente cada movimento e o rosto deles.

Para conseguir o efeito da imagem ou sua condensação, Amaral optou pela repetição para constituir as cenas. O conflito é gerado em torno de personagens e objetos com repetições de imagens em contextos diferenciados.

A poesia: releitura das Cenas 12 e 13

Segundo Amaral, a poesia *Ismália* de Alphonsus de Guimaraens⁵¹ foi entregue aos atores para que eles levassem em conta e a traduzissem em imagens nas suas atuações. Isto acontece nas Cenas 12 e 13 deste espetáculo. Há uma conformação dos atores, que imbuídos da poesia, atuam. Posso dizer que há uma conformação implícita, pois este sentimento que a poesia incorpora no ator modifica-o; ele não é apenas ator, ele é ator/poesia.

Ismália

Quando Ismália enlouqueceu,
Pôs-se na torre a sonhar...

⁵¹ A obra de Alphonsus de Guimaraens (1870/1921) pertence ao simbolismo, estética antipositivista que a partir dos modelos franceses como o de Mallarmé e Paul Verlaine teve, no Brasil, apropriações isoladas, mas significativas, no campo da poesia como exposição metafísica. A rigor, destaca-se o poeta Cruz e Souza. No caso específico do poema “Ismália” de Alphonsus Guimaraens que não abusa de sofisticações léxicas, apresenta-se a antítese (céu /mar) a partir de um fenômeno ótico referente ao reflexo lunar que atua sobre a mente humana para causar um desfecho trágico. A natureza romântica da metáfora lunar ao se desdobrar em duas imagens – a celestial e a líquida - como excesso do real motiva a morte da protagonista. Este desdobramento trágico, que atua de fora para dentro, a partir da natureza e provoca o desenlace, serve aqui no espetáculo de teatro de animação a uma ressignificação que, por sua própria natureza, compõe-se de pares, duplos, projeções, desdobramentos e cortes.

Viu uma lua no céu,
Viu outra lua no mar

No sonho em que se perdeu,
Banhou-se toda em luar...
Queria subir ao céu,
Estava longe do mar...

E no desvario seu,
Na torre pôs-se a cantar...
Estava perto do céu,
Estava longe do mar...

E como um anjo se pendeu,
As asas para voar...
Queria a lua do céu,
Queria a lua do mar...

As asas que Deus lhe deu,
Ruflaram de par em par...
Sua alma subiu ao céu,
Seu corpo desceu ao mar...

A poesia dá ao espetáculo um tom melancólico e poético, diferenciando-se das demais cenas. Aqui Amaral retrata em nuances quase que integralmente a poesia. Senti necessidade de fazer uma leitura mais apurada das cenas oriundas da poesia.

A primeira estrofe retrata a Ismália/mulher olhando-se no espelho. Sua loucura é percebida através das ações de mexe e

remexe nos cabelos em frente ao espelho; ela parece querer estar dentro dele. Crispa as mãos, passa-as no pescoço, solta os cabelos, sempre com o olhar dentro do espelho em pedaços. Esta loucura também é refletida neste objeto/espelho que é quebrado e possui três lados e, num jogo de abre e fecha, parece querer engolir Ismália, abraçando sua cabeça quase que completamente. A música ajuda neste ambiente de loucura, tanto por ser estridente quanto pela repetição, com os acordes altos e baixos de um violino. A luz também ajuda neste pensamento de loucura, com a junção das cores âmbar escuro com violeta, trazendo um aspecto sombrio para a cena. Estas conformações proporcionam uma vetorização da cena traduzindo a loucura em imagens. Mas as luas ainda não surgem, como sugere a estrofe. Na sequência, tem-se quase que uma repetição da música, luz e movimentos do espelho e Ismália/mulher da primeira estrofe. Mas surge, no entanto, algo novo, duas mãos crispadas que saem por detrás de um biombo. Estas imagens são agora acompanhadas de sons estridentes, como estilhaços e metais, ajudando nesta conformação, que indica a loucura de *Ismália*.

Encontra-se ainda Ismália/mulher em frente ao mesmo espelho que se mexe de um lado a outro, a mesma música

estridente e a iluminação intimista. Mas, surge a Ismália/boneca desta vez pela metade. Já apresentou suas mãos e agora é meio corpo, ela ainda está detrás do biombo, mas tenta sair, subir para pegar a lua que finalmente aparece, resplandecente, grande e iluminada. Junta-se aos mesmos sons anteriores, um som bem particular para indicar um suspense, algo que pode acontecer. Como na poesia, Ismália/boneca não canta, mas se pensava perto do céu.

A cena do espelho se repete, no vai-e-vem do espelho com Ismália/mulher. Mas é acrescida de uma nuance: Ismália/boneca está subindo, quer mesmo pegar a lua, mas se dá conta agora do reflexo da lua no mar e sai detrás do biombo.

Pela primeira vez Ismália/boneca aparece de corpo inteiro, seu corpo ainda não existia por inteiro para o público. Ela agora é boneca com dois manipuladores à vista, quer subir aos céus, tenta se desvencilhar dos manipuladores quer ter vida própria, mas desiste; ela precisa deles para alcançar a lua e, como não consegue voar, joga-se ao mar, para tentar pegar o reflexo da lua, que embora ela não saiba, também é inatingível.

Algumas considerações

Esta proposta de Amaral traz conceitos atuais de teatralidade, corpo, espaço, representação que são pontos bastante discutidos academicamente e nas práticas espetaculares. Ela faz uma junção de materiais tanto plásticos quanto humanos com temas relacionados a fenômenos de nossa sociedade e do indivíduo.

Na primeira cena, Amaral utilizou-se das sombras para aproximar o público das suas metáforas ou devaneios. Segundo a autora:

A sombra pode ser vista como duplo, simples reflexo, alma... Uma coisa é certa, a sombra em si não existe. A sombra apenas remete (AMARAL, 1997, p. 113).

O recurso do duplo é bastante explorado, principalmente, na personagem principal ou no reflexo dela. Ismália é ser humano, mas também é boneca e máscara, bem como o homem dos seus sonhos é ser humano e boneco. Assim, a dramaturgia é inscrita em fragmentos no interior da estrutura; percebe-se aqui a polifonia sugerida por Bakhtin.

Também a música ajuda na compreensão e indicação de personagens. Neste sentido, cada controle aqui identificado nos

indica a conformação, em cada cena, indicando vetorizações, formando assim um todo.

O quadro que traz um feto, que mexe e remexe na barriga da mulher, na Cena IV, faz lembrar as silhuetas em sombras da primeira cena. São aproximações diversas, em que passado e presente entram num jogo conflituoso. Pode-se pensar aqui no “pecado original”, uma cena onde podemos perceber Adão e Eva, mesmo que nas sombras, retomado na Cena IV em que máscara e boneco se encontram e também copulam.

O espectador tem total liberdade de leitura, podendo costurar as várias entradas textuais ou valendo-se dos fragmentos. O teatro possibilita a escolha do recorte, embora nesse espetáculo a luz, muitas vezes, direcione o olhar. A luz ajuda na conformação; é na sua maioria branca, mas com o controle de outras tonalidades indica ou diferencia diversas situações.

Ao se referir à estética de Diderot, Barthes faz algumas reflexões que relaciono aos trabalhos de Amaral:

A peça perfeita é uma sucessão de quadros, isto é, uma galeria, uma exposição: a cena oferece ao espectador “tantos quadros reais, quantos momentos há, na ação, favorável ao pintor”. O quadro

(pictórico, teatral, literário) é um recorte puro, de limites precisos, irreversível, incorruptível, que remete ao nada tudo que o rodeia, inominado, e promove à essência, à luz, à vista, tudo o que entra em seu campo; esta discriminação demiúrgica implica uma reflexão profunda; (...) (BARTHES, 1990, p. 86).

Estas palavras de Barthes me levam ao texto de Amaral, no sentido da ligação que promove ao espectador a liberdade do texto imagético.

Aproximo o trabalho de Amaral também ao trabalho de Tadeusz Kantor, que não tinha uma dramaturgia escrita dentro dos métodos tradicionais, mas registros de temas que ele desenvolvia a partir de ações e imagens ou de textos que o inspiravam, mas que ele modificava totalmente. O autor fazia uso de improvisações na construção dos espetáculos, principalmente, porque as imagens é que tinham que falar e, para se conseguir uma boa imagem, muitas delas tinham que ser improvisadas, feitas e refeitas. Este mesmo método é adotado por Amaral, na maioria de seus espetáculos e *Dicotomias - Fragmentos Skizofrê* prova isso. Aqui ela nos mostra um movimento incessante da construção e reconstrução da memória

de Ismália que representa uma mulher qualquer, um ser humano como qualquer outro, com seus defeitos, qualidades e sonhos.

Este espetáculo nos dá mostras do eterno retorno. São as sombras que retornam ao final do espetáculo. Ismália que retorna sempre em forma de boneca ou de máscara ou ser humano sempre em busca de algo que ela não sabe explicar. Para falar um pouco do boneco na cena ou do teatro de animação e suas qualidades enquanto “objetos de cena”, busco nas palavras de Maryse Badiou argumentos que justificam e enriquecem todo o caminhar de Amaral:

Presentes desde a origem da humanidade, em todas as culturas, a marionete ou o objeto participam dos acontecimentos mais importantes da coletividade, como nascimento, morte, casamento, etc., através dos rituais, das cerimônias religiosas e das festas tradicionais. Esse componente é, sem dúvida, a memória da condição humana em todas as suas expressões e em particular da aventura da arte. (BADIOU, 1992, p. 3)

Rever as palavras de Badiou, nos possibilita entender porque Amaral utiliza o teatro de animação como veículo para provocar no público o que ela traz já há muito tempo em seus

pensamentos. Sem dúvida todos estes encontros e desencontros provocam no público lembranças.

As Cenas 12 e 13, estudadas neste Capítulo, se diferenciam das demais cenas. Acredito que o fato de retratar uma poesia, o andamento do espetáculo que vinha por um caminho de misticismo, religiosidade e nostalgia, transformou-se. Seguiu um caminho bem delineado, o caminho da poesia.

Depois dessa cena de Ismália, que em forma de boneca morre no mar, volta em cena a máscara com o moedor de carne e com ela a música que a acompanha. Em seguida, o grande olho se faz presente e fica por alguns instantes a observar o público. Amaral tenta dar unidade às cenas trazendo novamente a máscara no moedor de carne e o grande olho que observa. Mas as Cenas 12 e 13, que retratam a poesia, se destacam.

Ao final do espetáculo, conforme já observado, Amaral traz novamente as sombras, desta vez desvelando a técnica usada para mostrar as imagens: os atores em frente à cena e todas as silhuetas à mostra. Com a ajuda de alguns focos, temos então a duplicidade das imagens. Este caminho do desnudamento de toda a técnica é que vai conceder poesia à cena.

Considerações finais

Ao longo da história, muitas têm sido as concepções estéticas sobre o teatro de animação. No entanto, apesar dos registros situarem esta prática na antiguidade, poucas são as investigações teóricas que dão a conhecer as especificidades desta linguagem. Cada período, cada corrente estética tem apresentado seus conceitos de acordo com a cultura em questão. A arte bonequeira é tecida com um fio subterrâneo mágico que atua na atenção e envolvimento com o público. A arte do boneco ou objeto só pode ser gerada a partir de procedimentos que captem o interesse do público, renovando seu estado de alerta para que a imersão na obra seja constante.

Como discuti, anteriormente, a Modernidade trouxe transformações no campo da arte que repercutiram no teatro de animação. Nos espetáculos atuais, pode-se perceber que as interações entre ator-manipulador e objeto formam um todo, gerando uma nova poética da arte dramática.

O teatro de animação é, por sua essência, simbólico: atores-manipuladores, objetos, bonecos, luzes, sons possuem significados em cena. Por meio da representação antropomórfica redimensionamos o homem em sua relação espacial e temporal.

Junto ao objeto amorfo também reenviamos o espectador ao seu duplo sensorial e cognoscente. Quando objetos e bonecos se confundem o espectador tem à sua frente o desafio de empreender um perspectivismo múltiplo sobre a representação.

As formas heterogêneas presentes no teatro de animação atual são frutos de uma sociedade que a cada momento se reinventa. A arte do teatro de animação, também, se reinventa e sua ênfase recai, sobretudo, na paradoxal fragmentação e hibridez dos signos cênicos associados ou construídos, controlados e conformados, a partir das possibilidades que a tecnologia oferece. Mas estas operações não são suficientes; é preciso olhá-las em um espaço de tempo e buscar neste espaço um significado – é a busca do sentido vetorial e global do significado do espetáculo que muito depende do sujeito cognoscente. Contudo, pude perceber que na leitura do espetáculo *Dicotomias - Fragmentos Skisofrê* de Amaral, que elimina o uso da palavra oral ou escrita, a compreensão da textualidade não pode prescindir do olhar da semelhança de que fala Foucault quando analisa a constituição dos saberes.

O espetáculo completa o ciclo nascimento, sedução, conflito e velhice, ciclo este que é tema bastante recorrente nas

artes, mas que em Amaral se renova com técnicas e perspectivas.

Na leitura das cenas 12 e 13 percebi que algo de diferente havia. Estas duas cenas têm força poética muito forte, que faz com que se diferenciem de todas as outras. A força da palavra está presente na intenção dos atores em Ismália/mulher, Ismália/boneca e Ismália/máscara.

A comunicação teatral no espetáculo *Dicotomias-Fragmentos Skisofrê* é ostensiva, pois comunica pelo simples fato de mostrar, exhibir: os signos são não linguísticos e podem se referir a outros que estão presentes no espetáculo, ou a outros que pertencem ao mundo exterior real ou ao mundo imaginário. Por esta razão, ganha importância a sinédoque: modo de remeter ao todo de um objeto por uma característica de uma das suas partes. Os modos ostensivos, como os define Rafael Curci, são observados neste espetáculo: a ostensão mimética que mostra o objeto sugerindo similaridade com outro objeto e a ostensão simbolizadora que extrai do objeto propriedades que sugerem outra existência (CURCI, 2002, p. 89). O sapato feminino na cor lilás, como na Cena 6, tem a possibilidade de indicar um envolvimento num jogo de sedução entre sapato e pé. Mas o pé também é um pé feminino por conta de características visuais.

Pé e sapato femininos em uma dança: o que isto pode significar? Já não é apenas sinédoque, é também metáfora.

A classificação como metáfora de certos conjuntos de movimentos em cena que muitos autores utilizam é minimalista, servindo praticamente para todos os tipos de situação. Há pouca diferenciação entre uma metáfora e outra. A contribuição que trago de Foucault⁵² para a análise de semelhança na leitura do espetáculo permite um refinamento nesta classificação. Por exemplo, a Cena 5, em que uma boneca é puxada por uma luva indica, como já foi dito, o domínio; é a semelhança por antipatia/simpatia a que se refere Foucault⁵³, antipatia entre a força e a candura, entre o que domina e o que é dominado, entre o homem violento (uma luva masculina) e a mulher. A força tem antipatia pela candura, pela fraqueza, pela sensibilidade. A força é simpática à violência, às armas, à guerra. Um outro exemplo, trago da Cena 10 em que a proximidade da velha mulher e da pedra cria semelhança, *conveniência* na denominação de Foucault⁵⁴; a semelhança pertence mais a esta proximidade entre os “objetos” do que por eles mesmos. Se a pedra estivesse

⁵² FOUCAULT (2002, p. 23 – 47)

⁵³ FOUCAULT (2002, p. 32 – 35)

⁵⁴ FOUCAULT (2002, p. 24 – 26)

afastada da mulher, teríamos muita dificuldade de estabelecer esta semelhança. Ainda nesta mesma cena, percebe-se que a velha mulher vive porque se vê que ela respira. Aqui temos um outro caso de semelhança de antipatia/simpatia: a respiração é simpática à vida, viver é respirar, viver é sinônimo de respirar. Os seres humanos respiram, os peixes também respiram. Respirar é viver. Quem não conhece a expressão “sopro de vida”? A morte é antipática à vida.

Que efeitos psicológicos esses momentos sobre a vida, o respirar, o ar puro, a morte, a violência e a sensibilidade repercutiram nos espectadores? Será que o espetáculo conseguiu criar nas pessoas reflexões sobre estes temas? Difícil de dizer, mas as condições para tal, possivelmente estavam colocadas.

Com maior ou menor frequência, encontramos as semelhanças de que fala Foucault⁵⁵ na leitura do espetáculo cênico de Ana Maria Amaral. Ao que parece, a transposição das ideias deste pensador para a leitura desse espetáculo se mostrou bastante atual.

O espetáculo *Dicotomias - Fragmentos Skisofrê* de Amaral é essencialmente metafórico. Isto ocorre porque a

⁵⁵ FOUCAULT (2002, p. 23 – 47)

metáfora pode surgir a partir do gesto e do objeto: o encontro e a conformação do signo objeto com o signo gesto cria esta intermedialidade. O espetáculo está repleto de vetores metafóricos que nos expõem à imaginação e à inspiração.

O espaço cênico em *Dicotomias - Fragmentos Skisofrê* não é pós-dramático, no modo como concebe Hans-Thies Lehmann, em que o espaço se torna uma parte real, enfatizada, mas pensada como algo que permanece como uma continuidade do mundo real (LEHMANN, 2007, p. 268). No espetáculo de Amaral, o espaço é metafórico ou simbólico como o é no teatro clássico.

O teatro de objetos caracteriza-se pelo uso de objetos inanimados. No caso em que este objeto é um boneco ou uma máscara, ele passa a representar a figura humana, uma ideia ou um personagem no evento cênico. Os objetos, no teatro de objetos, são fundamentais pelas possibilidades de criar semelhanças e metáforas e disto se vale com muita frequência Ana Maria Amaral em seu espetáculo.

Mas Amaral também usa muito a imagem, o objeto/imagem, sem muito compromisso em criar metáforas, apenas para concretizar uma ideia e com isso despertar simplesmente emoções no espectador: é o teatro do

objeto/imagem, teatro de imagens, ou ainda, teatro visual. No teatro de imagens não há uma história deliberada como há no teatro de objetos.

Ana Maria Amaral, em seu espetáculo *Dicotomias - Fragmentos Skisofrê*, mistura todas essas formas do objeto se colocar em cena, ela transita livremente nestas mais diversas formas do teatro de animação. Por vezes, não há uma história a perseguir; o teatro se desenvolve apenas para o deleite do espectador, com uma profusão de sons e imagens numa técnica apurada. Por esta razão, descrever o espaço cênico nem sempre é possível; os sinais de representação são muitas vezes sutis, ambíguos e ilegíveis.

BIBLIOGRAFIA

AMARAL, Ana Maria. Dicotomias-Fragmentos Skisofrê. DVD. Grupo O Casulo-BonecObjeto. São Paulo: Cooperativa Paulista de Teatro, 2009.

AMARAL, Ana Maria. Teatro de Animação: boneco, figura ou formas animadas? Móin-Móin - Revista de estudos sobre Teatro de Formas Animadas. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, ano1, v.1, 2005.

AMARAL, Ana Maria. O ator e seus duplos: Máscaras, Bonecos e Objetos. São Paulo: Senac, 2002.

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

AMARAL, Ana Maria. Teatro de Formas Animadas. São Paulo: Edusp, 1991.

ASLAN, Odette. O ator no século XX. São Paulo: Perspectiva, 2003.

BABLET, J. Les livres moisis de la classe morta. Théâtre/Public. Trois cahiers pour Kantor. Paris: Théâtre de Gennevilliers, 2002.

BABLET, Denis. D'Eduard Gordon Craig au Bauhaus. In Le Masque Du Rite au Théâtre. Paris: CNRS, 1988.

BADIOU, Maryse. As marionetes: a duplicidade do ser e não ser. Revista Malic. Barcelona, n. 2, p. 3, 1992.

BAKHTIN. M. Problemas de La poética de Dostoievski. Trad. T. BUBNOVA: Madrid: Fondo de Cultura Econômica, 1986.

BARBA, Eugenio; SAVARESE, Nicola. A arte secreta do ator. São Paulo: Hucitec, 1995.

BARTHES, R. A Aventura semiológica. Trad. de Mario Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BARTHES, R. O óbvio e o obtuso. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BAUDRILLARD, Jean (1968): O sistema dos Objetos. Trad. Zulmira Ribeiro Tavares. Perspectiva: São Paulo, 1997.

BELL, John. American Puppet Modernism. Essays on the material World in performance. Londres: Mit Press, 2001.

BENSKY, Roger Daniel. Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette. Saint-Genouph: Librairie Nizet, 2000.

BORBA FILHO, Hermilo. Fisionomia e Espírito do Mamulengo. Rio de Janeiro: Minc/Inacen, 1987.

CABANNE, Pierre. Marcel Duchamp: engenheiro do tempo perdido. São Paulo: Perspectiva, 1987.

CARDOSO, João Paulo Seara. Revista Exposição de Marionetas Portuguesas. Évora: BIME, 2007.

CHILLÓN, José Luis Plaza. Escenografía y artes plásticas: El teatro de Federico García Lorca y su puesta em escena (1920-1935). Granada: Manigua s.l. 1998.

CLÜVER, Claus. Inter textus/inter artes/inter media. Aletria. UFMG: 2006. (Disponível em www.letras.ufmg.br/poslit/08_publicacoes_txt/ale_14_cc.pdf)

CURCI, Rafael. De los objetos y otras manipulaciones titiriteras. Argentina: Tridente Libros, 2002.

- CRAIG, E. Gordon. Da Arte do Teatro. Tradução, Prefácio e Notas de Redondo Jr. Lisboa: Editora Arcádia, 1963.
- DAPRON, Christian, JACQUELIN, Guy. Trois cahiers pour Kantor: Kantor, impressions et clichés. Théâtre de Gennevilliers. n. 166/167, 2002.
- DENIS, M. Image et cognition. Paris: PUF, 1994.
- DREYFUS, H. L. RABINOW, P. Michel Foucault: uma trajetória filosófica. Para além do estruturalismo e da hermenêutica. Trad. V. P. CARRERO. São Paulo: Editora Forense Universitária, 1995.
- DUVAL, R. Sémiotique et pensée humaine: registres sémiotiques et apprentissages intellectuels. Berne: Peter Lang S.A., 1995.
- ENCYCLOPÉDIE DE L'ART. Librairie generale francesa. Editora Garzanti, 1991.
- FOUCAULT, Michel. As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas. Trad. S. T. MUCHAIL. 8a edição. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- FOURNEL, Paul. Les Marionnettes. Paris: Bordas, 1995.
- FOURNEL, Paul. Encyclopédie Mondiale des Artes de la Marionnette. Organizadores JURKOWSKI, Henryk e THIERI Foule. Montpellier: Entretemps, 2009.
- ERULI, Brunella. Una Temporada en Charleville. PUCK. Las Marionetas y Las Artes Plasticas. Charleville-Mézières: Éditions Institut International de la Marionnette/ Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, n. 2, 1991.
- GIROUX, Sakae M. e SUZUKI, Tal. Bunraku: Um Teatro de Bonecos. São Paulo: Perspectiva, 1991.

HALCZAK, Anna. Textes de Tadeusz Kantor: photographies de Caroline Rose. Miroirs Éditions, 1988.

JURKOWSKI, Henryk e THIÉRI Foule. Encyclopédie Mondiale des Artes de la Marionnette. Montpellier: Entretemps, 2009.

JURKOWSKI. In Titereando - Boletín Informativo De La Unión Internacional De La Marioneta. UNIMA Federación España. TOLOSA: Año x- no 51- Junho 1994.

JURKOWSKI, Henryk. Métamorphoses: La Marionnette au XXe siècle. Charlaville Mézières: Editions Institut International de la Marionnette, 2000.

JURKOWSKI, Henryk. Consideraciones sobre el teatro de Títeres. Bilbao: Concha de la casa, 1990.

KANTOR, Tadeusz. Le théâtre de la mort. Textos reunidos por Denis Bablet. Lausanne: L'age D'homme, 1977.

KLEIST, Heinrich von. Sur Le Théâtre de Marionnettes. Paris: Edition Mille et une nuits, 1993.

KOWZAN, Tadeusz. Os signos no teatro - Introdução à semiologia da arte do espetáculo. Trad. de I. KOPELMAN. Organiz. Guinsbourg, J. T. Coelho Netto, T R Chaves Cardoso. São Paulo: Perspectiva, 2006.

LECOQ, Jacques. Le corps Poétique. Paris: Actes Sud, 1997.

LEHMAN, Hans-Thies. Teatro Pós-dramático. Trad. Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MONTECCHI, Fabrizio. O Sentimento do Mundo - Sombras de um encontro com o Teatro Gioco Vita. 1995.

MORAES, Frederico. ANDRADE, Farnese. Rio de Janeiro, 1995 Galeria, Revista de Arte. São Paulo. v. 7. n. 29. 1992.

- MORETTI, Maria de Fátima de Souza. A Dramaturgia no Teatro de Formas Animadas: Características e especificidades. Monografia de Especialização. UDESC, 1998.
- PASSOS, Alexandre. Mamulengo e bonecos de Santo Aleixo. IN: C. Zurbach (Org.). Teatro de Marionetas: Tradição e Modernidade. Évora: Casa do Sul editora:2002.
- PAVIS, Patrice. A análise dos espetáculos. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- PAZ, Otávio. Marcel Duchamp - castelo da pureza. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- PEIRCE, C. S. Semiótica. Tradução de The Collected Papers of Charles Sanders Peirce por J. T. COELHO NETTO. 3a edição. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- PLASSARD, Didier. L'acteur en Effigie. Lousanne: Copyright by editions L'Âge d'Homme, 1992.
- PLASSARD, Didier. Les Mains de Lumière. Charleville-Mézière: Éditions Institut International de la Marionnette, 1996.
- PORTUGAL. Mestre salas apresenta: Exposição de Marionetas Portuguesas. Ministério da Cultura – Alentejo/X Edição da BIME, 2007.
- REALE, Giovanni, ANTISERI, Dario. História da filosofia: Do romantismo até os nossos dias. Vol. 3. São Paulo: Paulus, 1991
- SAKAE M. Giroux e SUZUKI Tae. Bunraku: Um teatro de bonecos. São Paulo: Ed.perspectiva, 1991.
- SANTAELLA, Lucia. Semiótica aplicada. São Paulo: Thomson, 2002.

SAUSSURE, F. Curso de Linguística Geral. 24ª edição. Tradução de A. Chelini, J. P. Paes e I. Blikstein. São Paulo: Editora Cultrix, 2008.

SCARPETTA, Guy. Kantor au Présent: Une longue conversation. Paris: Actes Sud, 2000.

SOUZA, F. M. C. Las meninas de Velázquez na Arqueologia de Michel Foucault. O que nos faz pensar. n. 16. PUC: Rio de Janeiro, 2003.

STAUB, Nancy. Abrir as Fronteiras. PUCK, n. 5, Charlaville Mézières: Editions Institut International de la Marionnette, 1992.

REALE, Giovanni, ANTISERI, Dario. História da filosofia: Do romantismo até os nossos dias. Karl Marx. Vol. 3. São Paulo: Paulus, 1991

TORO, Alfonso de. Revista Gestos Ano 21, nr. 41 (Abril 2006: p. 13-40).

URBINA, José Antonio de. Le Prado. Paris: Edition Scala, 1988.

ZURBACH, Christine, FERREIRA, J. A., SEIXAS, Paula. Autos, Passos e Bailinhos: Os textos dos Bonecos de Santo Aleixo. Évora: Casa do Sul editora, 2007.

WILLIAMS, Raymond. O campo e a cidade na história e na literatura. São Paulo, Companhia das Letras, 1989.