

TEATRO DE ANIMAÇÃO

para a sala de aula
e ação cultural



ABEL LOPES PEREIRA
ANA SOCORRO RAMOS BRAGA
TÁCITO FREIRE BORRALHO (ORG.)



ABEL LOPES PEREIRA
ANA SOCORRO RAMOS BRAGA
TÁCITO FREIRE BORRALHO
(ORGANIZADOR)

TEATRO DE ANIMAÇÃO PARA SALA DE AULA E AÇÃO CULTURAL

São Luís-MA



EDUFMA

2020



Universidade Federal do Maranhão

Reitor Prof. Dr. Natalino Salgado Filho

Vice-Reitor Prof. Dr. Marcos Fábio Belo Matos



EDUFMA

Editora da UFMA

Diretor Prof. Dr. Sanatiel de Jesus Pereira

Conselho Editorial Prof. Dr. Esnel José Fagundes
Prof. Dra. Inez Maria Leite da Silva
Prof. Dr. Luciano da Silva Façanha
Prof. Dra. Andréa Dias Neves Lago
Prof. Dra. Francisca das Chagas Silva Lima
Bibliotecária Tatiana Cotrim Serra Freire
Prof. Me. Cristiano L. de Alan Kardec Capovilla Luz
Prof. Dr. Jardel Oliveira Santos
Prof. Dr. Ítalo Domingos Santirocchi



**Associação Brasileira
das Editoras Universitárias**

Associação Brasileira das Editoras Universitárias

FICHA TÉCNICA

PESQUISA E LABORATÓRIOS:

Anderson Machado Araujo
Cristian Emanuel Ericeira
Max Fernando Coelho Soares
Tereza Raquel Silva de Souza
Vanessa Sousa Bastos

EDITORAÇÃO:

Artêmio Macedo Costa

CAPA:

Artêmio Macedo Costa



Teatro de animação para sala de aula e ação cultural / Abel Lopes Pereira, Ana Socorro Ramos Braga, Tácito Freire Borralho (Organizador). - São Luís: Edufma, 2020. E-book.

159 p.
ISBN: 978-65-990357-3-9

1. Teatro de animação 2. Teatro - Ensino 3. Teatro - Técnicas
I. Pereira, Abel Lopes II. Braga, Ana Socorro III. Borralho, Tácito Freire

CDD 792.028
CDU 792.97

Elaborado pelo bibliotecário Anderson de Araújo Machado. CRB 13, n.º 746

E-book [2020]

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste livro pode ser reproduzida, armazenada em um sistema de recuperação ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio, eletrônico, mecânico, fotocópia, microimagem, gravação ou outro, sem permissão do autor.

EDUFMA | Editora da UFMA

Av. dos Portugueses, 1966 – Vila Bacanga
CEP: 65080-805 | São Luís | MA | Brasil
Telefone: (98) 3272-8157
www.edufma.ufma.br | edufma@ufma.br

ABEL LOPES PEREIRA:

Professor Mestre em Teatro pelo PROFARTE/UFMA; bonequeiro; iluminador; ator e diretor.

ANA SOCORRO RAMOS BRAGA:

Professora Doutora em Teatro pela Universidade Estadual de Santa Catarina (UDESC), bonequeira, atriz, professora adjunta do DEART/CCH-UFMA; curso de licenciatura em Teatro; coordenadora do Projeto Arte na Escola, Poo da UFMA/São Luís-MA.

TÁCITO BORRALHO:

Professor Doutor em Artes pela Universidade de São Paulo (USP); bonequeiro; dramaturgo; ator; diretor; professor adjunto do DEART/CCH-UFMA; curso de licenciatura em Teatro; professor do PROFARTES/UFMA; coordenador do Projeto de Extensão “Casemiro Coco” - DEART/CCH-UFMA.





TEATRO DE ANIMAÇÃO

para a sala de aula
e ação cultural



ABEL LOPES PEREIRA
ANA SOCORRO RAMOS BRAGA
TÁCITO FREIRE BORRALHO (ORG.)



EDUFMA

SUMÁRIO

CAPÍTULO 01 - MÁSCARAS	21
1.1. Introdução	21
1.2. Processo de construção de máscaras	24
1.3. Bustos	24
1.4. Orientações didáticas	35
1.5. Máscara mortuária	36
Máscara mortuária, (Fôrma negativa) passo a passo	38
Máscara mortuária, (Fôrma positiva) passo a passo	42
1.5.1. Orientações didáticas	47
1.6. Máscara neutra	48
Máscara neutra passo a passo	49
Orientações didáticas	54
1.7. Máscara larvária (Grotesca)	55
Orientações didáticas	56
1.8. Máscara expressiva	58
1.9. Utilização de materiais para construção de máscaras grotescas e expressivas e os respectivos passo a passo	59
Máscaras grotescas e expressivas passo a passo	59
Finalizações de máscaras expressivas	65
Orientações didáticas	66
1.10. A máscara e o treinamento do ator	66
Imagens de exercícios utilizados por alunos atores	68
1.11. Processos de composição de espetáculo	71
1.11.1. Notas para composição de um espetáculo	72
1.11.2. Laboratório de construção de máscaras	72
1.11.3. Laboratório de preparação corporal	72
1.11.4. Laboratório de preparação vocal	73
1.12. Plano de encenação-direção	73
1.13. Rascunho sucinto de um plano técnico para dirigir um espetáculo de ator em máscara	74
1.14. Sobre o espetáculo “O Processo das Formigas”	76
1.14.1. Imagens do espetáculo “O Processo das Formigas”	77
Referências	79

CAPÍTULO 02 - BONECO DE LUVA	80
1. Introdução	80
2. Dramaturgia específica para Boneco de Luva	80
3. Animação/manipulação	82
3.1. Cabeças de PET	83
Boneco de Luva (cabeça de PET) passo a passo	84
Momentos de animação do Boneco de Cabeça de PET	92
Orientações didáticas	93
3.2. Cabeça de Papier Froissé et Colé	94
Cabeça de Boneco de Luva (Papier Froissé) paso a passo	95
Momentos de animação do Boneco de Cabeça em Papier Froissé	113
Orientações didáticas	114
4. Processos de composição e direção do espetáculo	115
4.1. Notas para a composição de um espetáculo	115
4.1.1. Laboratório de preparação corporal	116
4.1.2. Laboratório de preparação vocal	116
4.1.3. Laboratório de construção dramática	117
5. Plano de Encenação-direção	117
5.1. Rascunho sucinto de um plano técnico para dirigir um espetáculo de teatro de animação	120
5.2. Imagens do espetáculo “Bicho de Pé”	122
Referências	123
CAPÍTULO 03 - SOMBRA DE CARTÃO	125
1. Introdução	125
2. Teatro de sombras	126
Sombra de cartão - passo a passo	128
Confecção de caixa/tela - passo a passo	132
Momento animação de imagem	137
3. Orientações didáticas	138
4. Composição e direção de espetáculo	139
Imagens da experiência com crianças da escolinha comunitária Tia Ana (acervo pessoal Vanessa Bastos)	141
Referências	142
CAPÍTULO 04	145
Referências	155
Apêndice	158

PREFÁCIO

TEATRO DE ANIMAÇÃO PARA SALA DE AULA E AÇÃO CULTURAL

Este trabalho ressalta a importância do lúdico e do poético na educação. Com esse objetivo nada mais apropriado do que o teatro principalmente quando se trata de um trabalho que, num primeiro momento, parte para o envolvimento artesanal, idéia transformada em matéria, forma, cor, movimento. Personagens, a princípio vagamente imaginados mas que de repente surgem, falam por si, ganham vida. Tudo e tanto através de tão pouco! Ou seja, através de um processo artesanal simplificado, crianças, adolescentes e os adultos, se espantam ao perceberem que de repente formas e objetos ganham vida. Mesmo quando num canto afastados, máscaras, objetos, bonecos, vivem, são personagens. E se num outro momento, mais familiarizados, passam a ser manipulados, ator e personagem se fundem.

Nas últimas décadas do século XX, na Europa, exercícios com máscaras foram usados, a princípio para estimular a expressão corporal do ator mas depois acabaram por influenciar um novo tipo de interpretação teatral. Objetos deixaram de ser simples objetos de cena e se tornaram personagens. Ao mesmo tempo que o ator passou a ser um elemento à mais na cena. Foram assim surgindo novas questões para o ator, como por exemplo: qual seria sua função nessa contracena? Ou como atuar em máscara? Na verdade o conceito de personagem se modificou, aproximando-se mais do tipo do que da pessoa e o ator passa a ser apenas um elemento à mais na cena. Essas questões foram fundamentais. Surgiram conjeturas sobre o significado dos simulacros. Tanto para os atores profissionais como para jovens em formação.

Este trabalho vem a propósito pois que se orienta e tem como objetivo a educação seja na escola ou em ações culturais. Neste processo o ator não é um interprete apenas mas cria, confecciona ele mesmo, manipula, dá vida aos personagens. Ou quando em máscara, aparentemente, se anula, mas na verdade ressurgue sob outra pele, com outra imagem e outras características.

O capítulo das Máscaras não só expõe as raízes do teatro como também nos lembra o que originalmente temos de comum com toda humanidade. Símbolo ou disfarce? Quanto mais abstrato mais amplo o seu significado, pois o abstrato apenas detona, ou sugere, a existência de uma outra realidade, que não apenas esta nossa. Em sua origem, usada em rituais, representava energias ocultas, passando depois de objeto ritual à sua utilização em espetáculos teatrais.

A máscara é abordada não só em seu envolvimento ritualístico, mágico, como também como instrumento de preparação do ator. São apresentados diferentes tipos de máscaras: mortuária, neutra, grotesca e expressiva. Diferentes conceitos e situações para diferentes manifestações teatrais e a relação do ator em cada uma delas.

Importante são as reflexões que o trabalho de Jacques Lecoq e Amleto Sartori levantam. O uso da máscara no teatro, até então convencional, se amplia e passa a ter outros significados,

Salientam-se alguns tipos específicos de máscaras: a larvária, (grotesca), a máscara neutra e a expressiva. Todas são máscaras silentes, expressam conteúdos através da não-palavra.

Lecoq e Sartori perceberam que essas máscaras restringem a linguagem verbal e assim permitem que partes do corpo passe a ter também outros significados, desafiando a comunicação convencional através de novos (ou antigos?) códigos de comunicação, antecedendo a linguagem articulada. Sendo a máscara larvária (em estado de larva) de traços delicados, já a grotesca possui contornos abruptos – ambas se apresentam em um estágio intermediário entre forma e pré-forma. As propostas de exercícios, das máscaras neutras ou expressivas tornaram-se fundamentais para a preparação do ator. Ao mesmo tempo que a máscara oculta o ator, o ator através dela se revela. E é a partir desse momento, desses experimentos, que a máscara passa a ser usada criando assim um novo tipo de interpretação que cada vez mais se torna usual. Passando depois a ser, ela mesma, protagonista.

O capítulo Bonecos de Luva trata da dramaturgia desse tipo de espetáculo tradicional, no qual existem regras específicas. Nessa dramaturgia salienta-se o fato dos pequeninos personagens serem capazes de ações que um ator não consegue fazer. Trata-se de um tipo de dramaturgia que se manifesta através das ações do personagem. Ou seja, um tipo de dramaturgia na qual a comunicação não ocorre

através da palavra mas sim através do gestual e da habilidade de movimentos do manipulador. Apresenta-se num ritmo às vezes vertiginoso e inesperado em que surgem situações absurdas, hilárias. É uma dramaturgia que se baseia e depende fundamentalmente da prática do manipulador. E principalmente da sua capacidade de improvisação.

Mas o que principalmente impressiona neste trabalho são as muitas sessões de Orientações Didáticas. Com fotos dos mínimos detalhes técnicos apresenta imagens de construção de todo tipo de máscaras, bonecos e sombras. E para todos os tipos de personagens propostos, máscaras, bonecos, sombras, há uma ampla exposição de fotos. Dicas práticas de construção, detalhe a detalhe, etapa por etapa, dos diferentes processos de construção.

Um material riquíssimo. Excelente para sala de aulas e movimentos de ação cultural. Um material único. Jamais tivemos igual.

Ana Maria Amaral*
São Luís-MA, janeiro de 2015

* Professora, pesquisadora e artista de Teatro de Animação. Doutora e Livre Docente em Artes Ciências na Universidade de São Paulo-USP.

PREFÁCIO

FAZER, CRIAR E CONHECER

O livro Teatro de Animação para a sala de aula e ação cultural resulta de um trabalho conjunto envolvendo os Artistas Professores Abel Lopes Pereira e Ana Socorro Ramos Braga, sob a coordenação do experiente Professor Doutor Tácito Freire Borralho. Os escritos aqui reunidos também são fruto dos anos de experimentação e práticas artísticas vivenciadas pelo Grupo de Pesquisa e Extensão Universitária Casemiro Coco sediado na Universidade Federal do Maranhão – UFMA. Há no trabalho a conjugação de iniciativas que se efetivam em ações de pesquisa e de extensão alimentadas em diferentes práticas do ensino.

As atividades do Grupo Casemiro Coco exemplificam o compromisso acadêmico em fazer pesquisa com resultados que são socializados junto a comunidades. Essa prática colabora para que a pesquisa se redefina, se realimente, se revigore e por sua vez, as atividades de extensão se reconfiguram atualizando e avaliando saberes que cotidianamente são vivenciados. Ao mesmo tempo, essas práticas resultam em importantes avanços nas atividades de ensino dentro e fora da universidade. O envolvimento direto de estudantes dos Cursos de Licenciatura e de professores do ensino fundamental presentes nessas ações qualifica a formação dos docentes e dos futuros professores artistas. Evidencia-se, desse modo, uma nova perspectiva no trabalho da Universidade, ou seja, há uma aproximação qualificada com as escolas.

A organização do livro privilegia três manifestações que integram o campo do Teatro de Animação: Teatro de Máscaras, Teatro de Bonecos e Teatro de Sombras. Sabiamente os autores iniciam com proposições em torno da confecção e uso da máscara, o mais antigo símbolo do teatro e cuja presença se registra em quase todas as culturas. Justamente a máscara que esconde, mas ao mesmo tempo revela; disfarça, mas torna visível; pode provocar a tristeza e a alegria.

Ao propor atividades em torno do Teatro de Bonecos, optam por estimular

o uso do boneco de luva, ainda bastante conhecido como fantoche. Essa escolha se deve às suas possibilidades expressivas de um lado, e de outro, ao fato de a maioria das manifestações do Teatro de Bonecos tradicional utilizarem, de modo predominante, este recurso expressivo. O Teatro Casemiro Coco, manifestação da cultura maranhense, é prova disso. Ao mesmo tempo, os artistas do teatro de animação conhecem a capacidade que os bonecos de luva têm para criar empatia e estabelecer o pacto ficcional com as mais diferentes plateias.

Os autores também propõem atividades relacionadas com a arte do Teatro de Sombras e optam por sugerir atividades com silhuetas recortadas em cartão. Eles sabem que, com facilidade, os praticantes logo perceberão a riqueza do uso de objetos tridimensionais e do corpo humano na produção de sombras e imagens. O Teatro de Sombras talvez seja a mais poética das manifestações do teatro de animação justamente por facilitar a deformação das imagens, por propiciar o uso de imagens não figurativas, por instigar a presença de formas abstratas e por estimular a imaginação tanto de quem faz, quanto de quem vê.

O que caracteriza as três propostas é o afastamento da estética realista-naturalista em que predominam ideias de representação, reprodução e descrição. Os autores pretendem estimular a criação e a expressão com predominância do lúdico, do poético dos processos criativos e da apropriação e produção de conhecimentos.

Também chama a atenção os vínculos e as proposições de ações artísticas e formativas com ações comunitárias e o contexto cultural e social.

Sabemos que o Brasil é um dos poucos países onde ainda se mantém vivo um teatro de bonecos praticado por artistas do povo. Em alguns Estados do Nordeste brasileiro, existem diversas manifestações que enriquecem nossa cultura, em Pernambuco, há uma forma de teatro de títeres conhecida como mamulengo. No Rio Grande do Norte essa manifestação é conhecida como Teatro de João Redondo ou Calunga. Em Santa Catarina o Boi de Mamão também pode se incluir nestas manifestações do nosso teatro de bonecos tradicional. O Estado do Maranhão, por sua vez, apresenta uma riqueza de expressões onde este teatro se denomina Casemiro Coco, mas talvez o Bumba meu Boi seja a de maior visibilidade. Dentre as diversas características dessas manifestações vivas em diferentes regiões do nosso país é importante destacar o sentido de agregação, o convite para a festa, para o riso e para o encontro, os aspectos comunitários que envolvem sua preparação e apresentação. Destaca-se ainda o fazer, o confeccionar, o produzir com as mãos. Trata-se da apropriação de técnicas na confecção de bonecos e materiais de cena que produzem saberes, a

dedicação de horas e anos de trabalho que demonstram originalidade e a busca por identidades em permanente construção.

A redação do livro fundada numa espécie de constante diálogo com educadores e estudantes é rica em desafios para que os participantes das ações tenham sempre em conta a sua cultura, seus desejos, aspirações e necessidades de aprendizagem. Ao mesmo tempo, estimula os professores a se apropriarem das propostas concretas de ação e de atividades descritas para reestruturá-las, simplificá-las e enriquecê-las. E enfatiza que a produção do conhecimento é resultado da conjugação de esforços individuais e coletivos.

A publicação do presente livro constitui mais um dos inúmeros esforços para ajudar a transformar a educação pública do Brasil. Mesmo não se referindo de modo explícito, os autores deixam transparecer a evidente falta de uma política cultural capaz de contemplar amplas camadas da população com o acesso aos bens artísticos; evidenciam o descaso com o ensino público oferecido nas escolas nas quais o estímulo ao desenvolvimento da criatividade é pouco estimulado. As proposições elencadas neste livro podem colaborar com a realização de práticas criativas no cotidiano escolar e estimular animadores culturais para a realização de ações artísticas nas comunidades, o que já torna esta publicação relevante. Os autores Abel Lopes Pereira, Ana Socorro Ramos Braga e Tácito Freire Borralho partilham a crença de que:

Para o artista, a arte é um serviço.

Para o governo, a arte é uma obrigação.

*Para o povo, a arte é um direito. **

Essa talvez seja uma das mais importantes contribuições que a publicação deste livro pode aportar.

Valmor Níni Beltrame**

Florianópolis, janeiro de 2015.

* Tradução-adaptação do texto de Eduardo Di Mauro (1918-2014) publicado em seu livro *Mi pasión por los títeres* - Memórias de um titirero latinoamericano. Caracas: Fundación Editorial El perro y la rana, 2009.

** É professor, pesquisador e artista de Teatro de Animação. Doutor em Artes Cênicas pela USP. professor do Curso de Doutorado da Universidade Estadual de Santa Catarina-UDESC.

PREFÁCIO

POR UMA PEDAGOGIA DO BONECO

O Teatro de Animação em suas diversas formas – máscaras, bonecos, objetos, sombras – é considerado uma ferramenta pedagógica eficiente, sobretudo para o ensino dos mais jovens. A dinâmica dos jogos com bonecos, a sua inerente ludicidade, a interdisciplinaridade da mistura de cena, escultura, transformação e jogo sempre foram aliados de professores, e assim sendo, uma presença constante nas salas de aulas. As experiências criadas nas dinâmicas de ensino com o Teatro de Animação são capazes de produzir memórias significativas e duradouras. Assim, é certo que o boneco, em sua simplicidade e riqueza de significados, é bem mais que uma ferramenta de ludicidade aplicado a um processo de aprendizado; há questões relativas aos modos como estes são propostos, criados e manuseados que aprofundam a experiência educacional de diversas formas. Por meio do Teatro de Animação experiências são apresentadas com a clareza e a complexidade da síntese, diversos meios de expressão são exercitados e considerados, modos de relação com o mundo, e com nós mesmos, são descobertos e praticados.

Dessa forma, se entendemos a linguagem do Teatro de Animação como uma maneira viva de se propor experiências estéticas e educacionais, parece aceitável que passemos a discutir de modo mais detido e profundo a metodologia desse trabalho. Ao se incentivar os diálogos entre artistas, professores e pesquisadores do boneco sobre métodos de trabalho e criação, cria-se uma necessária rede de comunicação que permita com que os trabalhos sejam debatidos e aprofundados, que se compreenda melhor as funções e os recursos da Animação, tanto em processos de aprendizagem quanto de criação. Promove-se, enfim, uma pedagogia do Teatro de Animação que precisa se dar em trânsito direto entre as experiências da sala de aula e os processos de criação e preparação das companhias teatrais.

Uma das etapas mais significativas a ser cumprida no sentido de estabelecermos essa rede de identidade e qualidade é justamente a do registro e divulgação de manuais,

e entendo como sendo um manual algo que ultrapassa em muito a leitura apressada – e preconceituosa! – que poderia classificar tal material como um registro pobre, carente de reflexão e primário acerca de um conhecimento técnico. O manual é, antes de qualquer outra coisa, o registro de uma prática e a transposição de uma experiência feitos de modo a permitir a multiplicação dessa experiência no sentido direto da difusão de uma determinada técnica. Esse avanço resulta inapelavelmente na ampliação da prática e do entendimento do que o manual demonstra.

Assim sendo, não há como ignorar a importância dos materiais e oportunidades que discutem e orientam o próprio fazer do teatro de bonecos, e que são um recurso por meio do qual educadores e artistas encontram as ferramentas para ampliarem o alcance de suas ações. Registros de modos de construção e operação de formas animadas são um material valioso para ampliar o alcance dos modos como se integram o Teatro de Animação e a educação. Mais que isso, obras como essa são fundamentais para a sobrevivência e o desenvolvimento da arte do boneco no Brasil, pois são bem mais que meras descrições *passo-a-passo* de como fazer bonecos seguidos por conselhos de aplicações em sala de aula. O manual se constitui na discussão em ação da potência pedagógica do Teatro de Animação, pela objetividade propositiva com que exorta o professor leitor à experimentação, por seu caráter experimental e memorial, o que faz com que a obra transborde no sentido de ser um registro poético da nossa identidade, uma coleção da nossa inventividade e de alguns fundamentos da nossa arte popular.

E ainda assim, salta aos olhos o quanto obras dessa natureza tem sido raras entre nós nos tempos que correm. Possivelmente restamos aqui, os interessados pela arte dos bonecos, vítimas da intuição, que nos leva a crer que não precisamos de orientações para guiar nossas livres explorações pelos materiais; penalizados pelo equívoco de imaginar que apenas se constrói conhecimento – ou originalidade – por meio da libertação das referências anteriores ou segregados pelo preconceito que cerca toda a baixa tecnologia dos trabalhos com o papel e a cola.

É possível também que sejamos aqui como vítimas das nossas próprias conquistas. Ao longo dos últimos tempo percebe-se, ao menos em nosso país, que o Teatro de Animação vem ocupando algum espaço nas discussões acadêmicas sobre teatro. Aumentou o número de professores dedicado à linguagem em cursos universitários, assim como a quantidade de estudos e trabalhos sobre bonecos realizados em seus diversos níveis acadêmicos. Esse

aumento se deve, em grande parte, a dedicação de artistas professores e pesquisadores, pioneiros nos estudos universitários da linguagem da animação, mas não se pode ignorar as inúmeras interfaces que a animação produz com algumas discussões atuais que abordam identidade, presença e visualidade nas teatralidades contemporâneas. Nunca se pensou e se escreveu tanto sobre Teatro de Animação em nosso país como agora, e nunca se produziu a esse respeito pensamento com tanta densidade reflexiva, em diálogo direto com o pensamento atual sobre as artes, suportado pela filosofia contemporânea e por outras disciplinas tais como a fenomenologia e a semiologia.

Mas a escassez de trocas sobre os aspectos mais objetivos e práticos do trabalho com o boneco talvez conduza mais adiante a discussão conceitual a um esvaziamento, ou, o que é pior, a um distanciamento da realidade do Teatro de Animação.

O fato é que precisamos exercitar os diálogos, dentro e fora da academia, não apenas no nível da discussão conceitual e das teorias que pareiam o Teatro de Bonecos com a contemporaneidade das artes. É necessário recuperar a densidade da experiência e alimentarmos-nos da potência que reside nas possibilidades do jogo dos materiais com a cena. Desta forma, estaremos aperfeiçoando a prática e o pensamento do Teatro de Animação, e compreendendo que o ponto de partida da nossa arte está no conhecimento gerado nos espaços de experimentação e criação, tais como as salas de aula.

As próximas páginas apresentarão ao leitor convites à experimentação e à prática do Teatro de Animação, estão repletas de bons conselhos, informações sobre como fazer e orientar o seu trabalho, e, sobretudo, contém incentivos necessários para que possamos manter, aprofundar e compreender a arte do boneco em toda a sua complexidade.

Mario Ferreira Piragibe*

* É professor, pesquisador e artista de Teatro de Animação. Doutor em Artes Cênicas pela UNIRIO, professor do Curso de Teatro da Universidade Federal de Uberlândia, UFU.

APRESENTAÇÃO

Este livro foi elaborado atendendo às necessidades do ensino das Artes Cênicas co relação ao Teatro, especificamente ao Teatro de Formas Animadas e, em princípio, dirigido ao ensino formal regular mas com a proposição de atingir uma maior abrangência.

Nossa intenção é colaborar com o ensino do Teatro de Formas Animadas a partir dos seus princípios mais simples, disponibilizando informações rudimentares e provocações de exploração de técnicas que possibilitem avanços para além dos resultados do nosso trabalho.

Preocupados com as dificuldades enfrentadas por professores que atuam nas escolas públicas empreendemos uma pesquisa que incluiu, além dos estudos teóricos, a experimentação em laboratório e testes de eficiência junto a diferentes salas de aula e faixas etárias de alunos de escolas da periferia circundante a Universidade Fdederal do Maranhão.

Decidimos, por opção, não compor um livro para uso exclusivo de alunos. Acreditamos que este livro motive a quem dele fizer uso, um procedimento de ensino desencadeador de um modelo didático que, de acordo com o ambiente e faixa etária a quem se dirija, proporcione o aprendizado das técnicas de construção e animação de objetos o desejo de se aprofundar teoricamente, o que poderá ter início com o acesso ao próprio livro.

Esperamos, dessa forma, contribuir para a melhoria do ensino da arte no Brasil, especificamente com a difusão do Teatro de Formas Animadas.

Os Autores

INTRODUÇÃO

As diferentes técnicas de Teatro de Animação apresentadas neste livro, seguidas de orientações didáticas, são possibilidades para o planejamento das intervenções na sala de aula dos diferentes níveis da educação básica, ou na ação cultural que compreende instituições não-formais de educação voltadas para promoção pessoal ou social, para que os alunos adquiram os domínios do conhecimento artístico e estético na linguagem do teatro, no gênero de animação.

Neste gênero, o artista é um ator cuja especificidade é manipular/animar objetos, que podem ser máscara, boneco, luz ou sombra, dentre outras formas. Ele é um ator-manipulador, que se distingue por ser capaz de elaborar uma linguagem própria e singular que não é a do ator e também não é a de um simples manipulador de objetos, pois domina múltiplos conhecimentos para a realização do seu trabalho (BELTRAME, 2008).

Na área do ensino do teatro, as ideias e práticas sobre os métodos e procedimentos são aqui apenas sugeridas, necessitam ser enriquecidas com a sua experiência e percepção sensível. Tanto na sala de aula da educação básica ou na ação cultural, o desafio é dar voz aos alunos, suas culturas, nas mais diferentes situações do cotidiano, seus desejos, interesses, aspirações e necessidades de aprendizagem. Isso só pode ser alcançado com a participação e envolvimento direto de professores e alunos.

As técnicas socializadas neste livro são algumas dentre as muitas do gênero animação existentes, que foram pesquisadas e reelaboradas pelo grupo de pesquisa e extensão Casemiro Coco, no seu trabalho de investigação e suas transposições para o palco ou para a rua. Ao socializá-las, o desejo é de que, de forma análoga, o trabalho docente possa reestruturá-las, segmentá-las em sequências didáticas, projetos ou aulas, simplificá-las e enriquecê-las de acordo com as etapas e níveis de ensino. A este trabalho alguns estudiosos nomeiam como transposição didática.

O exemplo dos atores-manipuladores, seus processos de invenção das técnicas para expressar e comunicar suas ideias em uma forma resulta de resoluções e inventividade. Cabe ao professor inserir os alunos como propositores desses novos caminhos, privilegiando as interações e aprendizagens individuais e coletivas em suas propostas de ensino.

Segundo SPOLIN (2007: 19p), a técnica de solução de problemas dá um foco

e um objetivo mútuo ao professor e ao aluno; oferece as condições para evitar que professores utilizem critérios pessoais e críticas em termos de aprovação/desaprovação. Significa, segundo a autora, dar problemas para solucionar problemas, sem gerar dependências de um sobre o outro. Exerce a mesma função que o jogo ao criar a unidade orgânica e a liberdade de ação.

Observando os níveis de envolvimento, interesse e quando necessário instigando os alunos a pensar por meio de perguntas, ou estabelecendo relações entre contextos, culturas, temas e problemas, abrindo possibilidades de invenção e criação do novo.

A antecipação é importante para selecionar escolhendo obras e artistas a serem relacionados. É importante que você conheça a técnica, pois testou anteriormente sua viabilidade e adaptações necessárias, prevendo dificuldades e contornando-as com soluções possíveis na escola. Isto possibilita o desenvolvimento da pesquisa das formas animadas, tanto por parte do professor quanto do aluno.



CAPÍTULO 01

MÁSCARAS

1.1 INTRODUÇÃO

Para que se possa empreender com segurança um trabalho cênico a partir da utilização de máscaras, faz-se necessário um entendimento mais amíúde de sua existência na trajetória histórica do homem. Observaremos, assim, desde sua utilização como objeto religioso, ritualístico, até sua configuração arquetípica de ancestralidade: desde jogos lúdicos das mais remotas etnias até sua utilização nos espetáculos teatrais.

Para não reduzi-las ao simples sentido de objeto, ao sabor de jogos cênicos, sua configuração dramática deverá ser compreendida através das épocas, mesmo sem privilegiarmos uma cronologia exata, um calendário sequencial.

O dançarino primitivo, o Xamã das priscas primitivas formas de religiosidades, o ator primitivo, o sacerdote-chefe e todos os participantes ativos dos rituais sabiam do uso das máscaras como objeto sagrado, como aquilo que lhe conferia a duplicidade necessária ao envolvimento da toga da divindade. Mais

que uma vestimenta ritual, a máscara era a effígie verdadeira da divindade e a sua presença física na celebração.

A máscara primitiva ritualística, figura grotesca, espírito produto da Geia – de barro, couro ou madeira – estava prenhe dos elementais, e sua força era até mais divina que dramática, tanto na aparência quanto no objetivo de sua utilização. Dis-forme ou pré-forme, esse objeto, que nada demonstrava de onírico, apavorava e, pelo medo, impunha sua força e respeito.

Essa máscara foi construída de fora para dentro, ou melhor, do exterior (de energias exteriores) para dentro do círculo de energias interiores – do oculto. E por isso ela não é um objeto meramente revelador com uma função psicológica e sim um arquétipo do deus, ou, anterior a isso, um véu protetor quando na manifestação de epifania da deidade. Funciona como a visita do deus ao sacerdote que o conclama na celebração do ritual, e seu corpo entra em contato com ele. Ela é então arquétipo, lúbrica (no sentido de sensual), como também totêmica. Provoca o animal que “está dentro”, e o seu uso é a tentativa de aquietar esse animal.

Foi essa, talvez, a forma primitiva de uso da máscara. Mesmo sem que se possa afirmar categoricamente, o pouco que se conhece sobre o Teatro de Bali sugere que essa máscara religiosa ritualística (carregando os mesmos caracteres da máscara totêmica) passou a operar em outro território do imaginário. Transcendeu a tênue fronteira do culto e tornou-se coadjuvante dele a partir de sua utilização como instrumento exegético (até “catequético”, também), não mais somente litúrgico. Pode-se, assim, imaginar um salto evolutivo do ritual para o espetáculo sem que essa máscara tivesse que necessariamente se afastar da esfera do culto.

Esse fenômeno poderá ter ocorrido em outro momento, em outras civilizações, em outras culturas, não somente no Oriente, mas também no continente Americano, por exemplo. Em verdade, as referências sobre esse momento de “passagem” são escassas ou não se atêm exclusivamente ao tema.

Nas civilizações mais antigas, a máscara adquire uma função de caráter mais religioso, sendo a máscara mortuária, principalmente o modelo egípcio, a mais conhecida. Na época, o molde tinha como finalidade a cópia ampliada da figura do rosto do cadáver, para depois cobri-la, de forma enriquecida e decorada, no espaço correspondente do sarcófago.

É no Ocidente, na Ática, que se vai encontrar uma relação mais próxima dessa evolução do objeto de culto em artefato dramático, isso se deu quando da realização dos ritos dítirâmbicos ao deus Dionísio, passou-se à encenação de tragédias. Estabelecidos os festivais atenienses, quase nada de novo se observaria na construção das máscaras de espetáculo. As celebrações dos Mistérios de Eleusis, anteriores ou contemporâneos da Comédia (também uma procissão), os Mimos Dóricos, todos esses eventos espetaculares já se utilizavam de máscaras, em sua maioria, completamente teatrais. Talvez nos festivais lhes tenha alterado, além do tamanho das figuras, a adição de elementos de projeção sonora.

A Fábula Atelana, comédia latina ancestral (pensa-se) da Comédia dell’Arte, também usava máscaras de feições ampliadas e de modelo fixo para cada personagem.

O uso da máscara vai perdurar como essencial para o espetáculo até o Renascimento, quando a existência marcante do “enamorado” desveste a face do ator.

Esse processo de “desmascarização” da personagem no teatro tem formalmente início com a Comédia dell’Arte, que vai diminuindo o tamanho da máscara para meia-máscara até deixar exposto o rosto inteiro, processo que implica em seu desaparecimento (no teatro), só retornando a partir dos séculos XIX e XX.

É necessário observar que a máscara e personagens mascarados jamais saíram de cena nas ruas, nas manifestações artísticas populares, como nos carnavais e outros acontecimentos de calendário litúrgico ou festas que celebram rituais pagãos. Temos um exemplo no carnaval veneziano e nos trotes das universidades que atravessaram as épocas do Renascimento. No Maranhão, a existência de personagens histriônicos como o Fofão, os Caretas de Caxias, os Cazumbas e outros brincantes mascarados completam essa exemplificação.

Neste trabalho, limitar-me-ei a refletir sobre a máscara como instrumento necessário para o treinamento do ator de teatro dramático e de teatro de animação. Tentarei dialogar com a proposta pedagógica utilizada pelo LEM (Laboratório de Estudos do Movimento), de Jacques Lecoq, observando a utilização da sequência das máscaras ali estudadas (do silêncio até a fala):

A máscara neutra (não determina uma personagem, é o corpo do ator que é trabalhado) não traz em si um padrão de neutralidade, ou onde se começa ou termina o jogo.

A meia máscara neutra é utilizada para trabalhar a sonoridade, pois Lecoq acredita que a voz nasce da ação que está sendo desenvolvida, e não do discurso construído.

A máscara larvária, como as da Basiléia, do carnaval suíço e as do teatro de Bali, são um

devir do personagem.

A máscara expressiva já é um personagem construído.

A meia-máscara expressiva é a que proporciona a possibilidade da fala por excelência como na Comédia dell'Arte.

A máscara (cara pintada) do Clown é uma espécie de máscara neutra (fundo poético comum ao território do risível).

Tecerei breves comentários sobre alguns tipos específicos de máscaras que, acredito, me ajudarão a clarificar minha proposta de organização de um roteiro próprio para o treinamento do ator, o mesmo utilizado pelo Grupo Casemiro Coco, da Universidade Federal do Maranhão, e que implica aprendizado de construção da máscara através dos variados processos e técnicas de confecção até a utilização das máscaras construídas para o treinamento da interpretação.

A máscara, em si, é sempre um disfarce que oculta e revela, que simula e transforma. A máscara é como um rosto sem interior.

O “ritual”, por sua vez, é uma cerimônia coletiva na qual se realizam determinadas ações que provocam na mente dos seus participantes uma emoção que lhes confere uma espécie de iluminação, uma conscientização que os transporta para algo além, capacitando-os a enfrentar melhor as dificuldades do dia a dia. Nos rituais, as ações se repetem. E se repetem porque representam algo essencial e verdadeiro, num determinado momento, para uma determinada comunidade. É uma manifestação do real e do não real, ilusão e realidade; partindo de dados reais, apresentam algo além.

Durante um ritual, o homem, pelo uso da máscara, transforma-se em deus, em animal,

em forças cósmicas. A máscara provoca transformações imediatas, com ela a pessoa passa de uma condição para a outra. A máscara, sendo um objeto material, também representa algo não material.

A máscara ritualística é usada nessas cerimônias com sentido totalmente voltado ao sagrado. Ela é um objeto sagrado, não é um objeto qualquer. Ela é uma transferência de energias. Nos rituais, ela tem uma função e está ligada a ações essenciais. A máscara ritualística transcende, dá vida a um ser divino. É uma simulação de poderes divinos. Concretiza conceitos abstratos. Confere uma qualidade espiritual ao homem.

Em muitas comunidades de traços das culturas primitivas que resistem na contemporaneidade, está presente a “Máscara Primitiva”. Dentre estas, estão as comunidades indígenas brasileiras. Segundo Jacob Klintowitz, a máscara é para os índios um fator de equilíbrio, de transcendência, é uma experiência social e espiritual. As máscaras primitivas, ao representarem o espírito do homem ou do animal, conforme E.T. Kirby (apud AMARAL, 1993), apresentam um não homem, um não animal, mostrando um ser mutante, algo entre homem e animal; são como que uma ligação entre um e outro.

O “Teatro de Bali”, como atualmente o Topeng balinês, “forma de teatro dança com máscaras apresentado em rituais por ocasião de eventos oficiais” (Palermo, 2011: 153), tem como uma de suas características o uso de máscaras, que é um de seus elementos preponderantes. Em Bali, no passado, máscaras ritualísticas eram esculpidas pelos sacerdotes (que sabiam traduzir a linguagem dos deuses) em madeira de árvores consideradas sagradas. Em Bali, a árvore é um símbolo de meditação. As máscaras utilizadas nas encenações em Bali representam tipos da comunidade. Qualquer

que fosse (ou que seja) a representação, os tipos são sempre os mesmos.

1.2. O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE MÁSCARAS

A utilização da máscara por diretores de teatro tem contribuído para uma renovação da arte teatral na busca de uma prática voltada à exploração do gesto, do movimento e da imagem. Isso tem resultado em experimentações sobre uma nova maneira de interpretar, possibilitando ao ator um universo de ficção que pode ser construído a partir do jogo com a máscara, quando a espontaneidade e a criatividade são as ferramentas fundamentais em sua dinâmica, constituindo, desse modo, em um elemento importante na formação do ator.

1.3. BUSTOS

Tomando como referência a constituição das hermas clássicas, a confecção de fôrmas e modelagem de bustos tem como base o físico dos próprios alunos voluntários. A construção do perfil de estatuária básica de cada um é um ponto de partida para as possibilidades de experimentações na elaboração de esculturas que reproduzam ou modifiquem o modelo original. Não são propriamente hermas, pois elas são precisamente:

Representação do deus Hermes, constituída pela cabeça, pescoço e parte do tronco (contado à altura dos ombros e acima dos mamilos ou com o peito, as costas e os ombros cortados por planos verticais. Continuados pelos planos da base), erguida sobre um pedestal prismático e alto ou sobre uma hermeta, e usada pelos antigos gregos como marco indicador nas encruzilhadas, ao longo de estradas, nos ginásios etc. (DICIONÁRIO HOUAISS ONLINE).

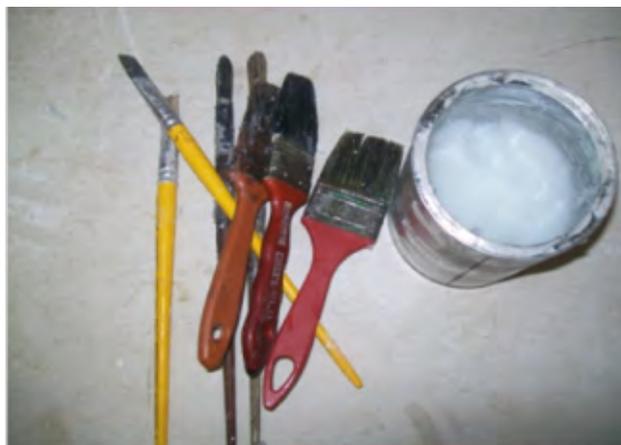
BUSTOS: PASSO A PASSO.

A)



Materiais: atadura gessada; gesso pedra; vaselina; pincel; jornal; algodão (ou papel higiênico para tampar os ouvidos) e água;

B)



Materiais e utensílios: pincéis e vaselina.

c)



Ferramentas: faca, estilete, serrinha e tesoura.

2)



As orelhas devem ficar para fora da touca. Pode-se utilizar fita gomada para ajudar na fixação.

1)



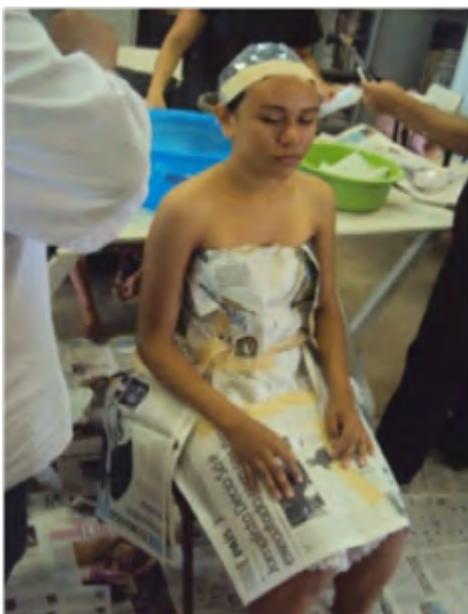
Inicie com a proteção do cabelo com touca ou saco plástico. Se o cabelo for comprido, pode-se fazer um “coque”.

3)



A proteção do corpo é feita com jornal ou algum outro material...

4)



A forma correta para que o processo se desenvolva com eficácia necessita de uma postura ereta e imóvel até que o molde seja retirado...

5)



Em seguida, com um pincel, passe a vaselina nas regiões do corpo e sobre a proteção dos cabelos onde ataduras gessadas serão postas.

6)



Tenha a certeza de que há uma camada sobre a face, pálpebras, pescoço, busto, ombros, frente e costas das orelhas.

7)



Proteja os ouvidos da modelo com algodão.

8)



Em uma bacia seca, recorte a atadura gessada em partes medianas.

10)



Depois, aplique-a cuidadosamente sobre as parte do corpo da modelo que foram lubrificadas com vaselina, de forma que não fiquem engelhadas.

9)



Em outra bacia, mas esta com água, umedeça a atadura gessada de modo que não fique encharcada.

11)



Recomenda-se que o nariz e os olhos sejam cobertos por último.

12)



Importante: A ideia é criar duas peças (frente e costas) para compor o busto. Então, ao aplicar as ataduras, deixe um espaço equivalente a um dedo de espessura entre as duas peças, formando uma lacuna que se estende do topo da cabeça até a ponta dos ombros (detalhe na figura 17).

14)



Reforce bem as bordas na região das costas, peito e ombro, para que não fiquem finas demais.

13)



Para realçar o relevo na área do rosto, pressione suavemente a área dos olhos, nariz e boca, delineando bem cada região.

15)



A região do pescoço e a parte inferior da mandíbula também devem ser reforçadas.

16)



Importante: Os orifícios nasais devem ficar abertos.

18)



Tire cuidadosamente cada peça.

17)



Após esperar cerca de 5 minutos, prepare a retirada das peças batendo levemente com os dedos.

19)



Limpe imediatamente o rosto da modelo retirando o excesso de vaselina e os resquícios de gesso, principalmente dos olhos, boca e orelhas.

20)



Nessa imagem, pode-se observar como fica a parte interna da peça de trás.

22)



Em seguida, junte as duas peças da forma, compondo um busto.

21)



Após retirar cada peça, seque-as com um secador de cabelo ou as ponha sob o sol.

23)



Utilize novamente a atadura gessada molhada, desta vez, na lacuna entre as duas peças da forma para ajudar a fixar.

24)



Se a forma apresentar alguma deformação na face, você pode corrigir com atadura gessada molhada.

25)



Após, com um pincel, passe bastante vaselina no interior da forma, evitando deixar qualquer centímetro sem ser lubrificado. Não se esquecer de passar nos cantos como a ponta do nariz, boca, queixo, olhos e orelhas.

26)



Utilize areia seca em um balde para criar um suporte para fixar a forma.

27)



Misture cinco unidades de um determinado recipiente contendo gesso de estoco, de um pacote de 1k de gesso em pedra, em um balde.

28)



Utilizando vasilhames, despeje gradualmente a mistura em um balde com água, ao mesmo tempo em que outra pessoa mexa a mistura para o gesso não aglutinar, criando “caroços” de gesso.

30)



Despeje até a proximidade da borda.

29)



Com uma vasilha, despeje a solução líquida dentro da forma para que todo o seu interior fique totalmente preenchido, principalmente as regiões da face (detalhes do nariz, queixo, boca, olhos e orelhas).

31)



Depois de aguardar o tempo de secagem equivalente a 2 dias, retire a forma do balde de areia.

32)



Com o auxílio de uma serrinha e uma faca, separe as duas peças criadas anteriormente, cortando da região do topo da cabeça até a ponta dos ombros.

34)



Resultado depois da retirada total das peças: o busto.

33)



Retire cuidadosamente para não danificar partes mais frágeis, como ponta do nariz e lábios.

35)



Caso ainda haja alguma imperfeição ou lacuna no busto durante a secagem ou por ocasião da retirada da forma, faça reparos com a mesma solução de gesso pedra, porém mais viscosa.

36)



Essa etapa requer, da pessoa que irá restaurar o busto, o mínimo conhecimento de modelagem.

38)



Aqui, a forma final, sem detalhes de acabamento, como remodelagem e preenchimento de fissuras.

37)



Após a secagem das partes restauradas, lixe o busto com lixa fina, realçando os detalhes do rosto.

1.4. ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

- A experiência de modelar ou esculpir a própria figura do modelo que foi copiado em moldes básicos (em gesso ou numa reprodução de papel e cola que duplica aquele busto inicial);
- A utilização da cabeça para confecção de máscaras que cubram completamente a cabeça do ator;
- Experimentação de perucas, barbas e outros apliques;
- Base para confecção e próteses etc.

Por outro lado, em caso de utilização em sala de aula regular, seria bom ter uma estante expositora das imagens dos alunos em traços básicos, com a recomendação de que, ao final, cada aluno leve o seu para casa. Já em caso de grupo de teatro ou outro ambiente em que seja útil para reproduções de máscaras ou outros objetos de utilização cênica, o ideal é desfigurar com lixa ou raspagem dos traços mais marcantes do modelo, uma quantidade de bustos que poderão ser utilizados como fôrmas genéricas com configuração e numeração de tamanhos.

Na educação infantil e nas séries iniciais do ensino fundamental

- Desenvolva vários projetos relacionados ao faz de conta, tais como passeios por jardins encantados que podem ser previamente preparados pelos professores com bustos e esculturas. Alterne com a utilização desses mesmos bustos em situações onde as crianças possam montar, adicionando órgãos de face (olhos, boca, orelhas, nariz, cabelo). E desfazer, e refazer criando seres com características intergalácticas, monstros, reis e rainhas.

- Em outras oportunidades, podem interferir com pinturas, utilizando os bustos (e deles para o corpo das crianças) como suporte para cores, fantasias e adereços, utilizando temáticas realistas e abstratas, históricas ou sociais, a diversidade étnica e as características regionais. Brincadeiras de esconde-esconde, estátua e suas variantes são bem vindas nesta faixa etária. Descubra práticas, brincadeiras e jogos populares que alternam movimento de arremessar e reter (pegar, lançar, rolar...) com o uso de objetos. Estas e outras temáticas são possibilidades que podem ser escolhidas envolvendo cada grupo em função da idade e de suas capacidades.

- De acordo com a faixa etária, faça a seguinte pergunta: como surgem as cidades? Quais os marcos iniciais que identificam a criação da cidade?

- Estimule a pesquisa sobre a origem da cidade onde vivem. Como as fronteiras foram e são demarcadas? Quais as regras? Proponha que eles estabeleçam novos limites para deslocamento no espaço da sala de aula.

- Estimule a pesquisa na cidade e no campo, identificando diferenças e aproximações. Promova a discussão sobre quais são os marcos divisórios entre municípios, bairros, praças. As figuras que representam a vida cotidiana, a natureza, os portais, os marcos divisórios, os totens, entre outros. O uso de pedras limítrofes, que podem ser representadas por bolas de papel ou formas de papelão são disparadores para estabelecer relação com a função das hermas. Faça conexões ao longo da história e quais construções nos dias atuais exercem função análoga. Proponha que criem esses marcos na escola e na sala de aula atribuindo-lhes significados diferenciados de acordo com a série/ano e o projeto de trabalho.

Para séries finais do ensino fundamental, médio e ação cultural.

- Aborde pela relação transdisciplinar do Teatro com a História, Geografia, Língua Portuguesa (Literatura), Artes Visuais, dentre outras. As efígies, bustos e hermas são considerados gêneros de estatuária nas artes visuais e no teatro, bem como em outras áreas são utilizados para comunicar uma ideia, demarcar fronteiras, homenagear antepassados e/ou uma situação histórica a ser lembrada.
- Instigue à pesquisa e ao estudo da cidade e do campo e as relações com as memórias individuais e coletivas, buscando identificar a existência destes em cemitérios, praças, estradas e/ou como demarcação de limites territoriais e geográficos. Nas séries finais do nível médio, promova discussão sobre esses conteúdos e as relações de poder, privilégios e distinção social. Como estes marcos são implícitos e explícitos. Proponha intervenções teatrais (leituras, performances, manifestos), discutindo estas relações ontem e hoje.
- Investigue a existência e as distinções entre as hermas no passado e no presente (e suas variações, que são bustos nos quais as costas, o peito e os ombros são cortados em planos verticais e/ou diagonais). Amplie este estudo com ajuda dos recursos digitais disponíveis, como o google maps, para relacioná-las às atuais formas de representação e sua funcionalidade; Proponha a criação de percursos, trajetos, deslocamentos entre esses marcos, discutindo temas de interesse dos alunos e suas relações com a memória da cidade.
- Investigue artistas ou grupos que se utilizam deste gênero. Proponha o contato, seja com a visita deles à sala de aula ou dos alunos aos

seus ateliês. O mesmo pode ser feito com galerias, centros culturais ou outros espaços expositivos.

- Proponha a representação cênica por meio de hermas dando-lhes outra funcionalidade, relacionando-as às temáticas de interesse da turma;
- Instigue a transposição para outros ambientes, intervenções, performances e para o palco com o estudo e a invenção de novas possibilidades para a cena – com objetos e movimento.

1.5. MÁSCARA MORTUÁRIA.

O objetivo de trabalhar com a máscara mortuária, além de facilitar o aprendizado da técnica de sua produção, é submeter o ator aprendiz ao processo de experimentação de sensações e controle de suas emoções, quando se faz necessário dirigir o centro de concentração das energias produtivas e dinâmicas para um único ponto do corpo que, até o momento, é o que expõe sua identidade. Essa redução que imobiliza os músculos do corpo temporariamente seria, simplesmente, uma redução do foco de atenção se não processasse o estabelecimento de um tempo de simulação de morte.

Esse tempo curto, mas suficiente para suscitar diferentes sentimentos e emoções, deve ser utilizado como uma oportunidade ritualística mesmo. O ator deixa por momentos seus movimentos próprios e sua dinâmica vital sofre uma secção temporal. A disposição horizontal do corpo inerte, deitado sobre a mesa, pode provocar sensações tão diversificadas que o professor tem de estar atento para sempre canalizar o trabalho confortavelmente para o objetivo proposto.

Será executado um rito de passagem. E como tal, um ritual é indispensável: preparar

a matéria, unguindo o corpo para depois, sepultá-lo. Cobri-lo com o gesso. Lógico que, neste caso, o corpo foi reduzido ao rosto de olhos fechados, ouvidos tapados, boca cerrada, apenas uma ligeira ligação com a vida, uma tênue respiração (o que em alguns processos de confecção é dispensável) que pode simbolizar o duto do sopro (o nariz) que re-animará mais tarde o corpo.

Tecnicamente, o rosto em repouso (ou morte simulada), coberto com o gesso, possibilita o registro, a impressão dos traços fisionômicos do ator aprendiz. Assim é produzida a fôrma (ou o negativo da máscara).

O ator animador (aprendiz desse processo), já limpo, respirando, poderá ver agora, de frente, uma figura que é como o seu avesso; a impressão dos seus traços fisionômicos, mas sem grandes possibilidades de leitura.

É necessário continuar o processo. Uma massa de gesso derramada dentro da fôrma impermeabilizada oferecerá, agora sim, uma leitura dos traços fisionômicos. É a máscara mortuária que, na verdade, não é uma máscara, mas sim a efígie em relevo de uma pessoa, uma cópia real do rosto que revela os traços silenciosos, frios, rígidos. Transmite, em primeiro lugar, a sensação de impotência do sujeito diante do seu semblante, pois relata um fenômeno simples quanto ao conhecimento do seu próprio rosto: a incapacidade de ver-se diante do espelho de olhos fechados, de não poder ver-se totalmente, de não conhecer-se por completo; pelo menos, não poder imaginar seus traços sem vida.

De posse desse objeto que revela e simplesmente fornece traços e relevos, o ator poderá, transformando-o em chassis, executar tarefas produtivas que poderão fazê-lo entender como se processa a multiplicidade de elaboração de diferentes feições, em

diferentes padrões de máscaras.

Agora, o ator animador poderá dar início a uma outra gama de sensações. Está do lado de fora, com distanciamento suficiente, inclusive físico, que permite ver e tocar, dominar com suas mãos o objeto amalgamado. Pode decidir o que e como modelar, qual feição ou feições imprimir sobre aquela nova casca que cobrirá o seu rosto. Basta iniciar impermeabilizando o chassis, e utilizando papel amassado e cola, produzir-se-á a máscara neutra.

MÁSCARA MORTUÁRIA, (FÔRMA NEGATIVA) PASSO A PASSO.

1)



Materiais e ferramentas: Pincéis, vaselina, atadura gessada, tesoura, gesso pedra e gesso de estoco, água, recipientes (bacias pequenas), estilete, areia, régua comprida ou colher de pau, faca, serra.

2)



Corta-se a atadura gessada, em partes de aproximadamente 8cm de largura, em uma bacia seca.

3)



Com auxílio de um pincel, passe vaselina no rosto do modelo antes de aplicar a aturadora gessada. Tampe os ouvidos do modelo com algodão.

4)



Após umedecer as tiras de atadura em outra bacia contendo água, aplique-as sobre o rosto do modelo. É importante lembrar que os pedaços de atadura não devem ficar encharcados d'água.

5)



Aplique as tiras de atadura gessada de forma que fiquem expandidas e lisas.

7)



Aplique-as em todo o rosto, deixando apenas os orifícios do nariz abertos.

6)



Reforce bem a região do pescoço.

8)



Delinieie bem a região dos lábios, nariz, olhos, testa e sobrancelhas.

9)



Após esperar aproximadamente 15 minutos, quando o gesso estiver aquecido, prepare a retirada das peças batendo levemente com os dedos no topo e nas laterais de cada peça.

11)



Retire a forma puxando-a para cima com cuidado.

10)



Retire cuidadosamente, começando pelas laterais.

12)



Peça para o modelo permanecer com olhos fechados até completar a limpeza do rosto, retirando os resíduos de gesso.

13)



Fôrma vista de frente.

15)



Após sua retirada, apoie a fôrma na mesa para, com finas tiras de atadura gessada, fechar os orifícios do nariz.

14)



Fôrma vista por dentro.

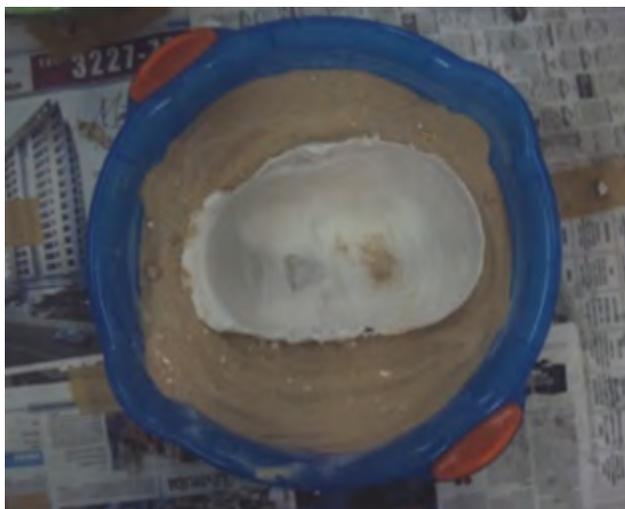
MÁSCARA MORTUÁRIA, (FÔRMA POSITIVA) PASSO A PASSO.

1)



Utilize areia seca em uma bacia, criando um suporte para fixar a fôrma.

2)



Apoie a fôrma na areia de forma que seu verso fique voltado para cima.

3)



Agora é o momento de preparar o gesso: pegue uma tigela pequena para medir a quantidade de gesso. Comece com o gesso de estoco, colocando duas porções num balde.

4)



Com uma tigela um pouco menor, meça uma porção (pode ser até menos) de gesso pedra e acrescente no mesmo balde.

5)



Misture os dois tipos de gesso e mexa bastante para deixá-los homogêneos.

7)



Com uma vasilha, despeje a solução líquida dentro da fôrma para que todo o seu interior fique totalmente preenchido.

6)



Em seguida, pegue outro balde e acrescente quatro litros de água. Então, com o auxílio de outro recipiente (uma bacia bem pequena), deve-se acrescentar aos poucos o gesso no balde com água e, ao mesmo tempo, mexer bastante com uma colher ou espátula grande.

8)



Assim, tem-se a fôrma preenchida com a solução líquida. Agora, espere secar até o gesso apresentar calor.

9)



O processo de secagem demora um pouco. Então, depois que o gesso começar a esquentar, retire a fôrma da bacia com areia.

11)



Com o auxílio das ferramentas, retire a forma cuidadosamente para não quebrar as partes mais salientes da máscara.

10)



Estes são os utensílios a serem utilizados na próxima etapa: faca, estilete, serra e tesoura.

12)



Retire toda a atadura gessada.

13)



Com um papel, limpe os resquícios de gesso da máscara.

15)



Caso haja alguma imperfeição ou lacuna na peça durante a secagem ou por ocasião da retirada da forma, faça reparos com a mesma solução de gesso pedra, porém mais compacta. Esta etapa requer, da pessoa que irá restaurar a fôrma, conhecimento mínimo de modelagem.

14)



Caso queira agilizar o processo de secagem da peça, utilize um secador.

16)



Depois dos ajustes, espere secar e faça a raspagem com uma faca.

17)



Após a raspagem das partes restauradas, lixe a peça com lixa grossa, realçando os detalhes do rosto.

18)



Peça finalizada em corte lateral (perfil).

1.5.1 ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

No caso da máscara mortuária, sua utilização didático/pedagógica já está na descrição de sua preparação. Acrescenta-se a isso a função de fôrma básica para a confecção de outras máscaras.

Na educação infantil e nas séries iniciais do ensino fundamental:

- Pesquise, observe e proponha jogos e brincadeiras tradicionais da região que alternam opostos, como: movimento e não-movimento (estátua), acordado e dormindo, vivo/morto, e suas variantes com graus progressivos de dificuldade, tanto para quem faz como para quem observa. Amplie e crie variações destes exercícios corporais com pano/tecido e objetos.
- Estabeleça gradativamente com a turma as convenções da linguagem do teatro como uma ação que acontece diante do outro, ou seja, aquele que atua (cria - aprende a agir) e aquele que assiste (aprende a ler e atribuir significado). Alterne momentos entre atividades orientadas e espontâneas, durante as quais o professor se coloca como observador atento da aprendizagem dos alunos, interferindo quando necessário, sem impor modelos. Considerando que a diferenciação entre o momento de faz-de-conta e o fazer teatral é uma construção a ser realizada pela criança (SANTOS: 2002,30p), na qual o professor tem papel singular, como mediador (SANTOS:2002,44p);
- Estimule a observação, a pesquisa e o exercício das expressões faciais; em seguida, estimule, com a utilização de máscaras em papel sulfite, desenhos com apliques ou com objeto como: balões, pedras, tampas, garrafas, luz e sombra. Experimentações abrindo-lhes espaço para a criação, a

imaginação e a espontaneidade. Crie diferentes jogos de memória com o desafio de localizar e organizar por cores, formas, expressão, tamanho...

Para séries finais do ensino fundamental, médio e ação cultural.

Proponha aos alunos uma pesquisa sobre máscaras mortuárias e sua utilização ao longo da história. Faça um debate na sala de aula e desafie os alunos a pesquisa sobre sua utilização e função nos dias atuais. Solicite deles propostas a partir de uma temática discutida em sala de aula, como problema ou solução para a vida nas cidades.

Estimule conexões sobre o conceito de máscara, bonecos e formas ao longo da história, desde as mais tradicionais às produções contemporâneas. Esta estimulação pode ser realizada por meio de pesquisa e observação na comunidade e também por meio de vídeos (Ver DVDTECA Arte na Escola).

Também deve ser estimulada a frequência a espetáculos fora da escola, como a ida ao teatro, ou a visita de espetáculos à escola, a convite do professor, que deve ser o responsável pela seleção daquele espetáculo com qualidade estética e artística adequada às temáticas abordadas e à faixa etária.

Faça o mesmo com a programação de visita ao cinema e a grupos de teatro ou eventos realizados na cidade, como festivais, mostras de teatro, dentre outras. Após cada processo de fruição, estabeleça momentos de tematização dos olhares, sensações e percepções artísticas e estéticas da linguagem teatro de animação a partir do que foi apreciado e a relações que estabelecem com aquelas da sala de aula. Atente para a utilização da nomenclatura e estrutura da linguagem e do gênero animação.

1.6. MÁSCARA NEUTRA

O ator animador dispõe agora de uma ferramenta que o auxiliará no entendimento da construção de uma nova imagem, ou de novas feições que brotarão do seu interior revelado.

O papier froissé funcionará como uma nova pele que, por uma questão de aprendizado, apenas reproduzirá, em princípio, o modelo que serve de base, pois, ao recortar o espaço dos olhos, já se provoca uma diferença de traços; embora se recomende uma ligeira deformação ao colocar-lhe as camadas de papel e cola. Como nada ali foi verdadeiramente construído como uma nova imagem, essa máscara, que pelo próprio processo de confecção deve ser de sobreposição, atenderá a todos os requisitos exigidos pelos métodos de treinamento com a máscara neutra. A sua confecção já traz, em seu processo, a distância de transpiração necessária.

MÁSCARA NEUTRA PASSO A PASSO:

1)



Materiais e ferramentas: pincéis variados, vaselina, papel jornal, cola branca, massa corrida, tinta branca, tinta cinza, papel Kraft, lixa, estilete, além da base produzida anteriormente – o positivo (máscara mortuária).

2)



Coloque o positivo numa base e passe vaselina por toda a sua superfície, principalmente nas protuberâncias da face.

3)



Em seguida, pegue o jornal e o amasse para quebrar as fibras do papel, tornando-o papier froissé.

4)



Após amassar o papel, deve-se rasgá-lo em tiras e colocá-las num recipiente.

5)



A próxima etapa será criar a primeira camada da máscara. Pegue a cola, passe nas tiras de papel jornal amassado e cole-as sobre o molde positivo, fixando bem o papel nas reentrâncias e saliências do molde do rosto.

6)



É importante cobrir toda a fôrma positiva, pois assim será criada a primeira camada da máscara neutra. Mas atenção: espalhe sempre a cola apenas sobre uma das faces do papel: a face que vai cobrindo a forma e se sobrepondo.

7)



Sobreponha em torno de seis a oito camadas para deixar a máscara firme. Então, espere secar (pode-se usar um secador elétrico para acelerar o processo).

9)



Agora é o momento de retirar a máscara do molde positivo. Pode-se usar um instrumento de lâmina para fazer uma pequena abertura nas extremidades superior e inferior da máscara para facilitar sua saída.

8)



Faça uma última camada com papel Kraft e deixe secar. Nunca passe cola sobre a última camada.

10)



Desta forma, teremos a máscara ainda inacabada.

11)



Em seguida, é necessário cortar os excessos das laterais com uma tesoura.

13)



Então, cole as tiras em toda a borda da máscara e espere secar para a próxima etapa.

12)



Para fazer o acabamento desta etapa, pegue pequenas tiras de papel Kraft e passe cola branca.

14)



Em seguida, pegue um estilete e faça um furo na região dos olhos e recorte. Depois, separe um pouco de massa corrida num pequeno recipiente.

15)



E com os dedos, espalhe massa corrida por toda a máscara e espere secar.

17)



Agora, pegue tinta cinza PVA e pinte toda a parte interna da máscara.

16)



Depois de seca, é preciso lixar a máscara para deixá-la lisa e macia.

18)



Em seguida, espere secar ou utilize um secador para ser mais rápido.

19)



Depois de secar a parte interna, é hora de pintar a parte externa da máscara.

21)



Demonstração prática de máscara neutra em face.

20)



Pegue a tinta branca PVA e pinte a parte frontal da máscara.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental

- Pesquise, observe e proponha jogos e brincadeiras tradicionais da região que utilizam diferentes órgãos sensoriais, com a utilização de venda nos olhos, como: cabra-cega, boca de forno, pula-corda, caí no poço etc. Gradativamente, utilize jogos que eliminam partes do corpo, como boca, ouvidos, pés, pernas, desafiando-os com limitações físicas.
- A partir de 4 e 5 anos, estimule a pesquisa sobre jogos e as brincadeiras tradicionais, especialmente sobre a memória de pais e familiares, sobre o uso de brinquedos e máscaras. Proponha a construção desses brinquedos e jogos. Em conexão transdisciplinar, montar um baú de histórias ou um livro visual de brinquedos ou brincadeiras;
- Proponha exercícios sensoriais com utilização alternada de vendas nos olhos, na boca e nos ouvidos. Utilize diferentes objetos, texturas, formas, sabores e cheiros como um cardápio de sensações, favorecendo a percepção tátil com as mãos, pés e com o corpo todo. Indique a audição de diferentes sonoridades, intensidades e sua distribuição no espaço. Amplie para exercício de produção de sons com diferentes materialidades: madeira, metal, plástico, pedras e instrumentos sonoros, e produção de movimentos corporais, rítmicos, intensidades, níveis e pesos.
- Gradativamente, a partir dos jogos tradicionais ou improvisacionais (SPOLIN 1963), crie jogos com situações-problema onde estão contidos os elementos da linguagem teatral: ação, espaço, personagem...

Para séries finais do ensino fundamental, médio e ação cultural.

- Estimule a pesquisa, observe e proponha jogos e brincadeiras tradicionais da região que utilizam diferentes órgãos sensoriais e espaciais, com foco na utilização das regras e acordos grupais;
- Caso utilize exercícios sensoriais a partir dos jogos tradicionais com a utilização alternada de vendas nos olhos, na boca e nos ouvidos, com diferentes objetos, texturas, formas, sabores e cheiros e a audição de diferentes sonoridades, intensidades e sua distribuição no espaço, conforme foi sugerido para as séries iniciais, estabeleça variações e graus progressivos de dificuldade, movimentos simples e complexos, tempo: ritmos (binário, quaternário); espaço: direções (diagonais, direita esquerda, para a frente, para trás,); pontos de apoio com o corpo, utilizando os planos do espaço: alto, baixo e médio; equilíbrio, desequilíbrio.
- A partir da proposta de Viola Spolin (1963), utilize os exercícios de fisicalização, que significa tornar físico (mostrar/ação) em oposição a contar (verbalizar/a não ação). Proponha a invenção de novas regras e a realização de exercícios: (o quê?) em diferentes lugares (onde?) com desafios progressivos (como?);
- Estimule a discussão e a reconstrução de brinquedos e jogos a partir das temáticas propostas em sala de aula, transformando sua função e a sua utilização como objeto de cena e na criação de cenários;
- Como conexões transdisciplinares e introdução da performance, utilize como

ponto de partida a obra de Hélio Oiticica (ou outro de seu repertório), e estimule os alunos à criação a partir de transgressões com máscaras, luz, imagens, espaço, sons e sombras. (Ver o vídeo H.O supra-sensorial, da DVDTECA Arte na Escola)

- Nas séries mais avançadas, e após a preparação elementar acima, no caso do treinamento do aluno-ator-manipulador, ou mesmo do ator, a máscara neutra pode ser utilizada como: elemento de neutralização do rosto do indivíduo; treinamento do processo metonímico da ação; treinamento do direcionamento do físico, na busca do equilíbrio cabeça - tórax- membro-corpo. (Ver Capítulo 2)

1.7. MÁSCARA LARVÁRIA (GROTESCA)

A palavra larvária é oriunda de larva. Larva significa o primeiro estado dos insetos depois de saírem do ovo; forma que se desenvolve a partir do ovo dos antropóides (grupo de animais invertebrados que possuem apêndices articulados, os corpos segmentados e os esqueletos rígidos), sofrendo uma série de metamorfoses completas: a lagarta, por exemplo.

A máscara larvária tem como referência de sua origem o carnaval de Basel (Basiléia), capital da Suíça. Naquele carnaval, que tem início após a quarta-feira de cinzas cristã de madrugada e que tem a duração de três dias, os “mascarados” tocam flautas e tambores, daí algumas máscaras possuírem orifícios à altura da boca.

Nos anos 60 do Século XX, Jacques Lecoq (1921 / 1999) adaptou a máscara larvária para o teatro. Professor de educação física, atleta esgrimista, amigo de Artaud, ingressou no teatro para treinar fisicamente atores e, desde então, passou a ser um pesquisador do gesto

e da poética do movimento. Juntamente com o escultor Amleto Sartori, buscava enriquecimento para o treinamento do ator. Assim, resolveram inserir o uso de máscaras como ferramenta e a larvária entre elas.

Lecoq e Sartori perceberam o diferencial dessas máscaras que restringem a linguagem verbal e permitem que partes do corpo também expressem significados desafiando a comunicação convencional.

Essas máscaras têm feições deformadas, com pequenos orifícios num rosto grande, impotente quando isolado do corpo. Mas o casamento máscara e corpo promove um desencadeamento de trabalho ritualístico no sentido da valorização de cada gesto, o que discorre na poética do movimento. Assim, a cena pode nascer de um andar, ou de uma virada ou do deslocamento de um membro.

O ator na interpretação com a máscara larvária é instigado a deixar o exibicionismo e buscar dentro do âmago do seu ser o que a máscara quer dizer, e para isso é necessário sair da redoma.

Observamos que a pesquisa e a improvisação aparecem como elementos comuns entre os grupos que utilizam a máscara larvária, tanto na preparação de atores quanto na concepção de espetáculos.

Demos destaque aqui à máscara larvária após discorrer, em outro tópico, rapidamente, sobre a máscara ritualística, para que possamos estabelecer a importância das duas na concepção do presente trabalho, principalmente no que tange a compreensão do uso desse objeto, em função precípua do teatro.

A máscara larvária é, portanto, propícia para a investigação e pesquisa do corpo enquanto instrumento de expressão humana,

especificamente de códigos de comunicação que antecedem a linguagem articulada.

Depois desse passo, já dominando o processo de confecção utilizando-se da técnica de sobreposição, sobre o mesmo *chassis* (ou *fôrma*) impermeabilizado, dá-se a construção da máscara larvária como a chamou Lecoq; ou grotesca (a pré-forma, como define Bakhtin), quando os relevos são imprecisos e deformados (ou pré-formados?), como nas máscaras do fofão (do carnaval maranhense) ou de outros personagens histriônicos da cultura popular.

Na verdade, a máscara larvária exibe traços delicados enquanto a grotesca apresenta contornos abruptos. Porém, ambas correspondem a um estágio intermediário por se encontrarem no liame entre a pré-forma e a forma, no explícito devir à expressão bem definida dos traços fisionômicos.

Rostos inacabados, formas simplificadas da figura humana que remetem ao primeiro estado dos insetos, eis uma definição para máscara larvária, que faz parte do grupo de máscaras inteiras e silenciosas, que não permitem a emissão da voz, mas exprimem a essência da palavra falada através das ações. Têm um jogo largo, normalmente orientado pelo nariz.

Esse momento de vivenciamento dessa espécie de pedagogia da construção da fisionomia de um personagem torna-se mais rico quando se trabalha bastante atento à intenção de criação de uma forma expressiva, elaborada a partir da atividade motora de quem a constrói, imbuída de toda a carga de energias sensorial e psicológica necessárias àquele ato.

Momento fundamental para

experimentar, sentir e compreender esse “desencasulamento”. O ator aprendiz opera com a construção de uma feição de identidade do personagem que ele vai amalgamando. A confecção da máscara expressiva já é, nesse processo, uma ação definitiva.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental

- Experimentar, sentir, descobrir são atividades bem vindas com crianças de 0 a 3 anos. Elas percebem os sons ao seu redor com muita acuidade, exploram e reagem a esses sons, buscando identificar o emissor, descobrindo e manipulando os objetos, as formas que atraem a sua atenção; demonstram e perdem interesse rapidamente; Explorar o chão para que possam se movimentar descobrindo as mãos e pernas e brincando com elas.
- Propicie experimentações diversas com materiais não estruturados. Estes materiais permitem maiores interações e, por conseguinte, ampliam as experiências das crianças. Podem ser coletados a partir de sucatas, como: jornais, cones, eletrodutos, mangueiras, carretéis, madeiras, caixas de papelão, tecidos, pneus, elementos da natureza (argila, terra seca, barro, pedra, madeira, serragem, galhos e folhas secas e verdes, carvão, buchas, sementes, entre outros).
- Estimule a blablação, a produção de sons, os exercícios vocais e a verbalização, assim como percebem os outros e como se percebem diante do espelho a partir dos sons que produzem.
- Ampliar a expressão infantil propondo a eles pensar, sentir e fazer um bicho (gato, cachorro), coisas e fenômenos da natureza

(fogo, água) e em relação com luz e sombra, bonecos, máscaras e formas.

Para séries finais do ensino fundamental, médio e ação cultural.

- Proponha discussão sobre temas relacionados ao estado de larva e às transformações deste estado, alcançando novos estágios. De acordo com o nível da turma, as perguntas iniciais podem ser as seguintes: quais comportamentos são considerados tradicionais e quais são considerados contemporâneos? Quais comportamentos sociais são aceitos na escola e quais são rejeitados ou proibidos? Quais movimentos ou gestos são aprovados socialmente e quais são desaprovados? Como comportamentos se transformam ao longo de gerações? Quais os caracterizam?
- Divididos em equipes, de acordo com as discussões anteriores, proponha aos alunos criar situações físicas caracterizando os comportamentos socialmente aceitos e/ou rejeitados e as atitudes (físicas) de aprovação/desaprovação, e como se posicionam frente a estas situações, solucionando o problema de forma cênica. Nesta etapa, desestimule a verbalização.
- Sugira que os alunos-atores-manipuladores criem novas situações comportamentais, que estas gerem uma nova tradição (com ou sem o uso de máscara larvária), e que sejam impostas por meio de argumentos físicos persuasivos para conseguir sua imposição. Como exemplo: que todos permaneçam durante algum tempo com sapatos trocados; permanecer com camisas do lado avesso durante o recreio. No retorno à sala, criar momento em que relatem o impacto e as reações dos colegas das outras turmas e como se sentiram no exercício. Gradativamente, estimule-os a

radicalizar estas experiências até chegar aos comportamentos transformados, ações coletivas em espaços convencionais que criem impactos, intervenções, mudanças na forma de ser e ver.

- Conexões transdisciplinares: assistir a vídeos como Thriller, de Michael Jackson. Indicar a apreciação de novelas, como Saramandaia, de Dias Gomes. Audição de músicas, como Pavão Misterioso, e relacione-os aos mitos abordados. E filmes como: O Homem Elegante (1980), dirigido por David Lynch; O Corcunda de Notre Dame (selecione a cena do campanário do célebre filme de 1939 estrelado por Laughton e Maureen O'Hara); No canal You Tube, selecione, assista e propicie aos alunos a visualização de cenas com máscaras larvárias. Sugestões: El Cielo en los pies, do grupo La Mandrágora Teatro (Espanha); e Larvárias, Concepção, roteiro e direção artística: Daniela Carmona. Com Adriano Basegio e Daniela Carmona. Amplie com pesquisas e apreciações realizadas autonomamente pelos alunos e socializadas em sala de aula,

Para fins educativos o uso da máscara larvária/grotesca propõe-se ao aprendizado do aluno ator em:

- A. Treinamento sequencial de modelagem sobre fôrma de gesso (a utilizada como mortuária) ou chassis de caixa de sapato.
- B. Experimentação do uso da máscara silenciosa.
- C. Criar condições de jogo cênico a partir da atribuição de personificação de personagem, aleatoriamente.

1.8. MÁSCARA EXPRESSIVA

Há que se considerar o aspecto histórico de construção da máscara expressiva para melhor conhecimento do ator aprendiz, principalmente no que diz respeito ao seu uso na evolução do teatro e da dança. Por isso mesmo, a construção de máscaras que cubram todo o rosto, inclusive a cabeça; máscaras que cubram apenas o rosto com orifícios abertos; máscaras que cubram o rosto e abram exageradamente um espaço entre o nariz e o queixo, deixando livre a boca do ator para que este possa falar plenamente.

O último passo nesse processo deverá ser, caso seja de interesse, a construção de diferentes tipos de meia-máscaras, como as da Comédia dell'Arte, deixando a parte inferior do rosto descoberta, ou, algumas vezes, somente emoldurando o rosto, deixando livres olhos, boca, queixo e nariz, exagerando sobrancelhas etc.

O objeto construído em suas diferentes formas ou modelos passa a ter agora a função de instrumento pedagógico. Em muitas escolas, atualmente, constitui elemento básico necessário para o treinamento do ator.

“No início dos anos 90, a máscara foi usada para estimular a expressão corporal, como um processo para um novo tipo de interpretação, mas depois passou a ser, ela mesma, protagonista.” (AMARAL, 2005: 23).

Houve, de fato, uma retomada do uso teatral da máscara no século XX e com toda a complexidade que ela contém. A compreensão da máscara cênica a partir dos estudos das técnicas orientais e a decupagem de seus processos de uso no espetáculo levaram as escolas de teatro, que começaram a valorizar o corpo como elemento básico da comunicação interpretativa, a entender melhor a parceria desse elemento precioso da animação.

“A máscara cênica é um elemento de comunicação e constitui-se território da alteridade. Ela (trans)forma e põe em relevo o sujeito que deve ceder lugar a um outro.[...] (in)vestir-se de uma máscara em cena é ocultar-se, e simultaneamente, dar-se a conhecer.[...] O jogo com a máscara requer, antes de tudo, a investigação corporal. Ao subtrair o sistema de expressão do rosto, desvela-se o corpo, que se torna a ferramenta da tessitura gestual no espaço.” (COSTA, 2005: 28-29)

Como se pudesse utilizar-se de uma figura de linguagem, a máscara provoca no ator um ato metonímico. Em verdade, o ator em máscara trabalha toda sua corporeidade em função da figura que lhe transforma o rosto. E esse rosto, principalmente por ser o ponto catalisador das energias expressivas, não ficará em nenhum momento inerte. Ele participa ativamente da ação, na condução dos movimentos. “Mais ainda, se deseja que a máscara viva, o rosto deve assumir a mesma expressão que a máscara: o rosto deve rir ou chorar com a máscara.” (BARBA, 1995: 118).

Seja em estado de exercício de criação, seja na interpretação de um personagem, ela se torna indispensável. E isso se dá tanto no treinamento do intérprete como no do manipulador. “No território da animação, a máscara colabora duplamente: possibilita o exercício, visando um corpo cênico, e potencializa o ator quanto aos princípios para a atuação com um objeto”. (COSTA, 2005: 31).

Para fins pedagógicos, em algumas etapas de modalidades de ensino onde a confecção de fôrmas em gesso ou argila sejam financeiramente impraticáveis, a construção de um chassis com material reciclável poderá viabilizar a confecção de máscaras com *papier froissé*, utilizando-se como base uma caixa de sapatos.

1.9. UTILIZAÇÃO DE MATERIAIS PARA CONSTRUÇÃO DE MÁSCARAS GROTESCAS E EXPRESSIVAS E OS RESPECTIVOS PASSO A PASSO:

Apresentamos a seguir um recorte do processo exposto anteriormente, ressaltando nossa intenção de contribuir para com o aprendizado de técnicas simples de desenvolvimento da confecção do objeto apenas. Fiquemos restritos às técnicas de construção de chassis e cobertura de modelagem da máscara.

MÁSCARAS GROTESCAS E EXPRESSIVAS-PASSO A PASSO:

1)



MATERIAIS E FERRAMENTAS: Fita gomada, massa corrida, pincel, alicate, lixa, tinta PVA com pigmentos, caixa de sapato (tamanho médio), estilete, marcador (caneta ou lápis), tesoura, jornal e arame.

2)



Separe, com auxílio da tesoura ou estilete, as abas e demais partes dobráveis da caixa, inclusive laterais e fundo.

3)



Após pontear com cola, use a fita gomada para fixar as partes destacadas de forma a que fiquem paralelos, vertical e horizontalmente, ambos os pares, com espaçamento entre as bordas para uma posterior cobertura em um passo seguinte. Ainda nesta etapa, desenhe com o marcador, na parte inversa do chassis ainda sendo iniciado, uma circunferência que beire os limites do objeto.

4)



Recorte com a tesoura o papelão, usando como guia o traçado feito na parte inversa.

5)



Picote as extremidades do círculo, deixando abas de 2 cm de largura por todo o objeto.

6)



Defina a parte interna, destacando as abas recém-formadas, voltando-as para dentro, dando forma curva ao chassis circulando-o e com o arame, fixando-o com a fita gomada, criando uma forma côncava.

7)



Conclua a cobertura do arame, que é preso juntamente às abas.

8)



Continuando o processo, recorte, as sobras de papelão da caixa, uma forma trapezoidal, repetindo o procedimento de abas. Picote as laterais e a parte superior e cole-o acima entre os olhos e cavidade retangular, sendo este o suporte para o nariz. Ponha sobre sua face e determine o lugar dos olhos, abrindo orifícios circulares espaçosos.

9)



Com papier froissé (jornal amassado), recorte manualmente, sem uso de tesoura ou estilete, retalhos pequenos, unte-os com cola branca usando pincel e cole sobre o chassis.

10)



Complete o processo fazendo a cobertura total da máscara

11)



Com o mesmo papier froissé, construa bolas de tamanhos semelhantes umas às outras.

12)



Com as bolas de papel, estabeleça uma classificação entre duas funções de aplicação, pois a partir deste passo é possível definir a qual categoria o objeto pertence, seja uma máscara expressiva ou larvária (grotesca). Sabendo disto, cole sobre o chassis as bolas de papier froissé, em sobreposição, colocando apenas nas bases e definindo os volumes desejados.

13)



A configuração de máscara larvária possui disposição aleatória das esferas de papel sobre o chassis, mas o que se aplica neste processo é a categoria grotesca. Então, a disposição destas esferas possui uma lógica de composição, logo, a cobertura segue padrões de deformações antropomórficos, caracterizando uma face humana bem deformada.

14)



Após a cobertura da base da máscara, conclua o processo com a colagem de jornal sobre as esferas, homogeneizando a textura e ocultando as fissuras entre as bordas afixadas.

15)



Agora, com a base completa e expressão definida, cubra toda a máscara com uma camada de massa corrida, ressaltando relevos e, mais uma vez, eliminando fissuras.

17)



Logo que se tenha certeza de solidez, inicie a etapa de lixamento, moldando precisamente detalhes e destacando saliências da face.

16)



O processo de secagem pode ser acelerado com auxílio de um secador de cabelos.

18)



Recubra a máscara com duas demãos de tinta PVA base branca, facilitando a etapa posterior de pintura.

19)



Todo o fundo da máscara deve ser revestido por cor neutra, de preferência, cinza ou preta.

20)



Mais uma vez, a secagem pode ter seu processo acelerado com uso de um secador comum de cabelos.

21)



Quanto à finalização, ou etapa de pintura, fica a critério do autor a definição de cores e a criatividade empregada nas características que definem a aparência do objeto.

22)



Como dito anteriormente, a etapa de aplicação das bolas de papier froissé sobre o *chassis* é feita de forma aleatória e sem função de figurar uma face humana. De acordo com este trabalho e baseado nas pesquisas referentes à Bakhtin, dá-se o nome de máscara grotesca.

FINALIZAÇÕES DE MÁSCARAS EXPRESSIVAS.

Atendendo às observações anteriores, a disposição da colagem das bolas de papel deverá orientar a modelagem de formas expressivas. Isso pode acontecer tanto sobre uma fôrma de gesso como um chassis produzido a partir de caixa de sapato.



Máscaras confeccionadas a partir da fôrma de gesso da máscara mortuária

Máscaras confeccionadas sobre chassis de caixa de sapato.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Plasmada sobre forma de gesso ou chassis de caixa de sapato, a máscara expressiva tem como finalidade definida a imagem fixa de uma determinada personagem que, apresentando cavidade bucal relativa à necessidade da articulação da boca do ator, ou mesmo leve recorte entre lábios, permite a projeção de som das palavras de um texto qualquer.

Seu uso para fins educativos propõe-se ao aprendizado do aluno ou do aluno ator na interpretação de personagens definidos por estrutura facial fixa que se dinamiza com a configuração gestual.

A cultura local e regional é recheada de momentos onde máscaras, bonecos e objetos estão presentes. Em muitas cidades do Brasil, tanto em contextos urbanos quanto rurais, as máscaras são parte das manifestações culturais, dos ciclos de festas e cerimônias rituais. Os grandes ciclos da Páscoa e do Natal, do Carnaval e do São João são repletos de manifestações tanto no passado como nos dias atuais. No primeiro, no contexto popular, são os blocos de sujo e as brincadeiras tradicionais, como o cortejo do Salameu, o cordão de urso, ou simplesmente Urso; o porco na rede e o Pato-pelado, o cordão de bicho e o São Bilibeu. BORRALHO (2005, 81p).

No bumba-meu-boi maranhense, os bonecos que se apresentam podem ser chamados de bonecos de vestir. (...) São eles o Boi, a burrinha de estrutura rija e a caipora (caapora ou manguda) e o currupira. As máscaras mais usadas são os cazumbas. BORRALHO (2005, 77p). Esse conhecimento, que é culturalmente experimentado, pois muitas crianças e adolescentes vivenciam nas suas comunidades, pode ser um ponto de partida para “canalizar” (LANIER, 1997) para novas descobertas e produção de sentido,

ampliando a qualidade da experiência artística e estética em teatro de animação.

1.10. A MÁSCARA E O TREINAMENTO DO ATOR

Para o treinamento do ator e do ator animador:

Após as oficinas de construção das máscaras e os estudos da literatura disponível, o grupo de estudo de Teatro de Animação Casemiro Coco, responsável pela execução do projeto de extensão Casemiro Coco realizou um estudo experimental do uso das máscaras inspirado nas experimentações de Jacques Copeau e nas técnicas desenvolvidas por Jacques Lecoq.

Dessa forma, estabeleceu-se um esquema didático que foi aplicado ao grupo de voluntários e estagiários do projeto de extensão Casemiro Coco e que, após aprovado, vem sendo utilizado na disciplina Teatro de Animação do Curso de Licenciatura em Teatro do DEART/CCH-UFMA como treinamento para o ator e para o ator/animador.

A experiência inicial do projeto deu origem a dois exercícios públicos² e a um espetáculo teatral, O Processo das Formigas, envolvendo mais atores no elenco, além dos voluntários e estagiários.

¹ Experiências realizadas pelo GRUPO DE ESTUDOS, PESQUISAS e PRODUÇÃO em TEATRO de FORMAS ANIMADAS, CASEMIRO COCO, organizador do Projeto de Extensão Casemiro Coco, do Curso de Licenciatura em Teatro, do Departamento de Artes do Centro de Ciências Humanas da Universidade Federal do Maranhão.

² Exercícios Públicos:

I- Exercício público com máscara neutra. Semana Cultural do Desterro, Igreja do Desterro, dia 06 de setembro de 2005.

II-Natal em OP-ART

Oficinas concluídas, estudos bibliográficos finalizados, fez-se necessária a realização de laboratórios de experimentações do uso das máscaras.

Momento 1- exercícios/ anulação das feições do rosto:

Com o grupo devidamente vestido de traje apropriado para exercícios, ao centro da sala procede-se a cobertura ao rosto de cada participante com uma folha de papel sulfite (tamanho A-4), fixados os extremos por trás da cabeça com uma fita gomada. Ação copiada da atitude de Jacques Copeau, usando um lenço, como relata Michel Saint-Denis, seu sobrinho:

“O uso de máscaras no treinamento de atores teve suas origens num incidente que ocorreu muitos anos atrás no teatro do Vieux Colombier, quando uma jovem atriz atrasou um ensaio porque ela não podia superar sua autocrítica e expressar os sentimentos de sua personagem através de ações físicas apropriadas. Cansado de ter que esperar que ela relaxasse, Jacques Copeau, o diretor, jogou um lenço sobre o rosto dela, fazendo-a repetir a cena. Ela relaxou imediatamente e o seu corpo tornou-se capaz de expressar o que lhe haviam solicitado. Esse incidente levou-o a explorar as possibilidades do trabalho com máscaras no treinamento de atores.” (Saint-Denis, 1982:169/170; apud BELTRAME e ANDRADE 2010: 34)

Alerta-se ao aluno que ele deve aproveitar-se ao máximo desta situação da ausência de uma feição facial e procurar interiorizar-se de alguma forma (tentar aproveitar-se do escuro, da não claridade e visibilidade para introjetar-se, olhar para dentro de si). Em seguida, sugere-se ao grupo que se movimente e busque perceber seus vizinhos pelo toque de ombros, braços e mãos, lateralmente, e pela respiração, frontalmente. Fazê-lo atentar para que, na falta de uma comunicação visual, ele dispõe de mão e pés que o auxiliarão, nesse silêncio, a comunicar-se pelo tato. Após alguns minutos dessa experiência, o aluno é

convidado a parar e furar orifícios no papel a fim de facilitar a visão do recinto e dos colegas.

A partir disso, perceberá que, embora possa ver o colega, esse possível antagonista apresenta um “lugar” do rosto ainda sem feição. Ele olha os membros, o corpo do outro, sua cabeça, mas não pode perceber suas emoções pelos gestos do rosto.

Sugerem-se micro-cenas executadas por duplas escolhidas aleatoriamente, definindo que toda a carga emocional do diálogo ocorra através da expressão de gestos corporais.

Essa experiência deve ser expandida para cenas executadas por trios e até grupos maiores. O importante é que o aluno vá treinando as potencialidades expressivas através do corpo e sejam corrigidos os excessos gestuais, poses e estereótipos sem expressão de sentimentos.

As sessões de aplicação desse primeiro momento podem ser tantas quanto forem necessárias ou que o sistema educacional faculte.

IMAGENS DE EXERCÍCIOS REALIZADOS POR ALUNOS ATORES

(acervo do grupo Casemiro Coco)



Exercício inicial: anulação do rosto com restrição visual



Exercício com máscara neutra.
Ação em dupla.



Exercício com máscara neutra.
Ação em dupla.



Exercício com máscara neutra.
Ação em pequeno grupo.

Momento 2- A máscara neutra

A partir daqui, o aluno procederá um treinamento com o objeto máscara, e isso o fará familiarizar-se com um elemento que, apesar de ter uma feição neutra, possibilita olhar e respirar através dos orifícios específicos. A voz ainda continuará velada.

Inspirado nos exercícios do L.E.M de Lecoq, o projeto desenvolveu uma sequência adaptável que proporciona um perfeito estágio de aprendizado:

- a) Colocar o rosto na máscara e acomodá-la;
- b) Observar e experimentar, alongando suas possibilidades de utilização dos membros, de musculatura e definir claramente a função dos pontos extremos (mãos, pés, cabeça);
- c) Praticar exercícios individuais a partir de sugestões: expressões de dor, alegria, tristeza, marcha, movimentos acelerados e em câmera lenta, raiva, apatia, gestos de animais etc.;
- d) Praticar exercícios individuais compartilhados para experimentação da expansão e/ou compressão dos gestos cotidianos:

Imitação de um canoeiro tocando a canoa com um mará; um motorista de caminhão velho em estrada esburacada e com muitas curvas etc.

- 1- Buscar e imitar o gestual cotidiano,
 - 2- Exagerar esses gestos ao extremo,
 - 3- Reduzir esses gestos ao extremo.
- e) Praticar exercícios compartilhados em busca de um equilíbrio precário individual e de um equilíbrio básico coletivo:

- 1) Desconstrução do equilíbrio cotidiano através do movimento,
- 2) Deslocamento grupal sobre piso (imaginariamente) móvel [o fiel da balança]
- f) Praticar exercícios de composição cênica sem uso da fala, a partir de duplas contracenando, de trios e, depois, de um grupo maior.

Durante esses exercícios, fazer parar por momentos para observar o uso da máscara. Ver que sua expressividade depende do posicionamento da cabeça (inclinada para qualquer ângulo, levando-se em conta também o intimo do movimento imposto a essas inclinações, posicionando com as mãos sobre a máscara em seus extremos; observar que a testa e o queixo da máscara são pontos fundamentais de comunicação de emoções e sentimentos).

Momento 3- A máscara larvária (grotesca)

Aqui realiza-se uma experiência que extrapola a proposta de Lecoq. Aqui, a composição da máscara larvária é a construção de uma figura grotesca; não no sentido de uma expressão fixa deformada, e sim evocando um pouco o pensamento de BAKHTIN (1999: 265.), que inclui o processo de realização do grotesco, tanto no estado pré-forma (enquanto se elabora a forma) quanto no estado pós-forma (quando esta está se deformando).

Então, foram construídas máscaras com orifícios para os olhos e nariz, algumas também para boca, resultando em objetos de feições indefinidas, realmente grotescas.

Exercícios realizados

- A) Observar detalhadamente o objeto e, em seguida, colocar seu rosto na máscara.
- B) Recorrer a panos, trapos, peças de indumentárias e criar um figurino tão grotesco que complemente a figura da máscara e crie uma composição realmente larvária.
- C) Deixar que a impressão produzida pela imagem provoque uma ação verdadeiramente metonímica e, num estado lúbrico, realize exercícios interpretativos individualmente, em duplas ou em grupos.

Atenção: evitar recitar palavras e usar movimentos e gestos do cotidiano.

Momento 4 - A máscara expressiva

A definição da figura registrada no rosto revelado pela máscara pode indicar feições fixas antropomorfas, zoomorfas e até mesmo fitomorfas. O importante é que ela expresse algo definitivo como idade, sexo, humor, ou que revele um estado de sentimento qualquer ou situação que tenha levado à deformação, tornando uma máscara expressiva grotesca.

³ Essas máscaras compõem personagens e, para realizar na animação, o ator deve estar treinado antecipadamente pelo exercício de tipos de máscara relatado anteriormente.

O uso da máscara expressiva não é um simples "mascaramento", uma condição de fixar uma feição no rosto de uma personagem. Desde a sua confecção, a definição da figura

³ Como a máscara do Fofão, dos Caretas de Caratinga, dos Cazumbas, do Cordão de Urso, dos bichos e bonecas do Bumba meu Boi, dos Caretas de Caxias etc.

precisa estabelecer sua utilização, além dos outros requisitos já mencionados. Por exemplo, se uma máscara inteira que cobre desde a cabeça até o rosto, se apenas cobrirá o rosto ou se é uma meia máscara, como as da Comédia Dell'Arte.

Caso seja uma máscara que cubra todo o rosto, é necessário definir se o ator utilizará voz falada ou cantada e, por isso, definir o tamanho do espaço entre o nariz e queixo para proporcionar uma boa projeção vocal.

Os exercícios de utilização desse tipo de máscara fazem parte do momento dos ensaios do espetáculo.

- A) O ator animador pensou a feição da sua personagem, construiu ele mesmo o seu objeto ou recebeu-o pronto de outro artista ou artesão.
- B) Experimentou a forma mais confortável de utilizar essa máscara, corrigiu defeitos, etc.
- C) Agora, observando cada detalhe do rosto esculpido e tendo consciência da personalidade, sentimento e caráter da sua personagem, coloca o seu rosto na máscara e, num processo metonímico (que ele já havia exercitado antes), compõe um biótipo para a personagem (para isso, o uso de um espelho pode ser um bom aliado).
- D) O ator animador, vestido de máscara e traje adequado, dominando sua criação parte, então, sob a regência de um diretor, para o trabalho de composição das cenas do espetáculo que estiver sendo ensaiado.
- E) Observar que as feições do rosto da personagem, mesmo fixas na máscara, não são o suficiente para compor as ações cênicas no que diz respeito à exposição de sentimentos e outras reações necessárias. Para tal, o ator animador deve recorrer ao

aprendizado dos treinamentos anteriores e marcar o uso do rosto, do pescoço; do apontar com o queixo direcionamento ou com a testa, dos meneios de cabeça etc.

Exercícios públicos realizados pelo grupo Casemiro Coco.

A) A roda (na Igreja do Desterro 4)

Exercício com utilização de fala com música em BG

- Máscaras neutras construídas a partir de formas de máscaras mortuárias dos próprios participantes.

- Figurino: três lençóis brancos cobrindo o corpo, como túnicas, luvas brancas e a cabeça, contornando a máscara.

- Roteiro: um círculo ritualístico com um cumprimento de rito de “rito de passagem”; a iniciação de um novo membro em sua sociedade secreta: um grande tocheiro é aceso no centro da igreja, sem ruídos vocais, apenas um tilintar de campainha, um fremir de matraca cerimonial e um iniciado é conduzido pelo círculo até o tocheiro. As luzes da igreja se apagam, restando apenas a tênue luz da grande vela. O iniciado deita-se de bruços e abre os braços em cruz, depois levanta-se e dois membros saem do círculo e lhe retiram o véu. Sobra-lhe a máscara e a túnica. Retiram-lhe, em seguida, lentamente, a túnica, e quando esta chega à altura da cintura, a luz da vela se apaga. O ator se recompõe rapidamente e, quando a luz da igreja retorna, ele já está no círculo com os outros.

4 A Igreja do Desterro - 2005.

- Duração: quinze minutos.

B) Exercício público nº 2

- Espetáculo de Natal em OP – ART 5

Exercício em palco de show, ao ar livre, interpretando com máscara e corpo um poema natalino de Sebastião Moreira, intitulado Novena de Natal (1998: 89-101)

- Máscaras neutras, brancas, elementos cênicos complementares, branco e trajes (túnicas, pelerines, mantos) pretos.

- Roteiro, encenação gestual das cenas narradas pelo poema declamado em BG.

- Duração: 26 minutos

1.11. PROCESSOS DE COMPOSIÇÃO DE ESPETÁCULO.

Geralmente, o que encontramos com bastante frequência ao estudarmos temas referentes ao Teatro de Formas Animadas realizado com máscaras, são descrições de confecção do objeto máscara, dos procedimentos pedagógicos de sua utilização, com farta descrição de exercícios. Mas pouco se encontra material sobre processos de montagem de espetáculos, como compô-los, como dirigir o ator em máscara etc

As experiências que vimos narrando sobre o trabalho com máscaras, seu estudo e utilização em aulas e treinamentos, teve um cerzimento concreto em um espetáculo montado pelo grupo Casemiro Coco, com a produção de Abel Lopes, sob patrocínio da Secretaria de Estado

5 Campanha natalina do Armazém Paraíba, Renascença II, 20 ---- ?

da Cultura – Governo do Maranhão.

1.11.1 – NOTAS PARA A COMPOSIÇÃO DE UM ESPETÁCULO

Ao se pretender montar um espetáculo com atores em máscara, é necessário formar um grupo que se disponha experimentar todas as que são exigidas para a realização plena dessa montagem. Relataremos aqui o trabalho de criação e encenação do espetáculo “O Processo das Formigas” pelo Grupo Casemiro Coco⁶

Procedimentos:

- a) Escolha do tema: definir se deverá realizar montagem de um texto dramático já construído ou adaptado; deverá proceder-se a uma dinâmica para criar um texto ou roteiro compartilhado a partir do tema escolhido.
- b) Escolher que tipo de máscara se pretende utilizar.
- c) Proceder a escritura do texto que deverá adequar-se ao tipo de máscara escolhido. Definir se deve ser redigido um roteiro base para improvisação ou uma história com cenas demarcadas e conflitos explícitos.
- d) No caso do espetáculo “O Processo das Formigas”, a opção foi utilizar duas fontes de informação sobre o tema histórico: fragmentos de documentos publicados no Suplemento Cultural / PROJEÇÃO / do Diário Oficial (SIOGE) – junho/julho, 1981: 27-33, e o livro de José Eulálio Figueiredo de Almeida (2010), baseado nos mesmos documentos,

⁶ Espetáculo que ficou em cartaz no Teatro João do Vale de 28 de fevereiro a 2 de março de 2012-e foi dirigido por Tácito Borralho.

sobre a instalação de um Tribunal Eclesiástico, em São Luís, para julgamento das saúvas que invadiram a despensa do convento franciscano de Santo Antônio, no século XVIII.

- e) O texto foi escrito a partir da pesquisa bibliográfica e da discussão do elenco e finalizado na forma dramatúrgica por Tácito Borralho.

1.11.2 LABORATÓRIO DE CONSTRUÇÃO DE MÁSCARAS

Procedimentos:

- a) Tendo sido definidas as personagens, traçados os perfis das imagens fisionômicas e psicológicas destas, além das aparências de sexo, idade e cor da pele, proceder à confecção das máscaras, seguindo toda a metodologia já citada anteriormente.
- b) Elaborar a fôrma básica a partir da máscara mortuária de cada ator animador. Produzir uma máscara neutra, uma máscara larvária/grotesca e tantas expressivas quantas forem as personagens em que o ator animador for atuar.

1.11.3 LABORATÓRIO DE PREPARAÇÃO CORPORAL

Procedimentos:

- a) Aquecimento (em sequência):
 - Alongamento corporal com atenção aos feixes musculares de todo o corpo;
 - Alongamento e pré-aquecimento específico da coluna vertebral;
 - Alongamento e pré-aquecimento das musculaturas dos dedos, mãos, braços e ombros.
- b) “Vestição” da máscara neutra:

Repetir os exercícios já mencionados anteriormente (ver momentos 1 a 4, nas páginas 60 a 64)

1.11.4 LABORATÓRIO DE PREPARAÇÃO VOCAL

Procedimentos:

a) Relaxamento (em sequência):

- Técnicas convencionais com o corpo em pé e sentado;
- Técnicas específicas com o corpo deitado em posição semi-supina, estendido de barriga para cima para desenvolvimento da utilização do diafragma.

b) Respiração:

- Condicionamento do processo respiratório costal-diafragmático/intercostal; toracical/diafragmático;
- Relacionamento respiratório com as cinturas apoiadoras da expiração;

c) Dicção/Inflexão/impostação (projeção) aplicados ao teatro de animação (em sequência):

- Pré-aquecimento vocal: trabalho dirigido às pregas vocais e caixas de ressonância;
- A elaboração das nuances vocais e personificação destas para cada máscara, observando-se que no trabalho da animação, o corpo e a voz do ator-animador devem estar completamente confortáveis.
- Os exercícios devem ser compostos das técnicas básicas para a obtenção de uma projeção vocal segura, mesmo porque o ator-animador se encontra, de alguma forma, com a máscara sobre seu rosto.
- Exercícios de pronúncia acentuada e mecânica de articulação gesto/movimento

bucal x gesto/tempo-ritmo da fala em consonância com os movimentos do corpo e da máscara;

- Exercícios de inflexão com atenção à interpelação voz/movimento da máscara.

1.12. PLANO DE ENCENAÇÃO-DIREÇÃO

Para elaborar um espetáculo com atores em máscara, é necessário que estes já tenham participado de um treinamento específico ou que a direção proceda, no início, esse treinamento.

Animar o objeto máscara implica principalmente no domínio das técnicas corporais, da fala (caso seja requisitada), e mais ainda, consciência plena da forma, imagem e signos existentes nesse objeto, a partir disso, pode-se elaborar um plano de direção para encenação de um espetáculo com atores em máscara e aqui ilustraremos com a descrição do plano utilizado pelo grupo Casemiro Coco na montagem de “O Processo das Formigas”.

Procedimentos:

a) Relação do ator animador com o objeto construído, para fixar a imagem da personagem.

- Observar a comodidade inexistente entre a face do ator e o interior da máscara que proporcione boa respiração, espaço de transpiração e orifício bucal (se for o caso).
- Experimentar o uso da máscara com relação à frontalidade e lateralidade, campo de visão do entorno e de todo o espaço cênico etc.
- Exercitar os diálogos silenciosos ou vocais entre dois atores animadores, em pequenos grupos, no conjunto total do elenco.
- Ficar mais atento quando se tratar de

máscaras neutras, larvárias (grotescas o não), e, principalmente, se essas máscaras construídas representarem faces que se afigurem como imagens surrealistas ou abstratas, ou objeto simbólico construído com materiais específicos (como telas, sucatas etc)

b) Executar os ensaios

Observando os princípios estudados e as possibilidades de manter uma metáfora convincente e emocionante, extrapolando a atuação do ator em máscara para além da exibição de uma dada personagem, apenas com uma expressão facial fixa e definida.

A máscara, por um processo metonímico mesmo, deverá catalisar a energia interpretativa do ator animador e transformá-lo num atuante completo. Para isso, o diretor deverá ser capaz de portar-se como um receptor que exerce uma atitude dialógica, conduzindo os traços de ações propostas pelo ator em máscara, na cena, colaborando com este na execução da intenção de mostrar uma fábula ou uma simples transmissão de imagens de fragmentos de emoções.

c) Observar o domínio do texto ou do roteiro cênico e contribuir com o ator em máscara para executá-lo de maneira fluente, sem que este se perca na construção do espetáculo.

Trabalhar a imagem ou imagens vocais de cada ator animador a partir das imagens propostas pela máscara (faciais, simbólicas, psicológicas etc).

Exercitar a projeção vocal através do objeto que cobre o rosto do ator animador, seja o rosto completo ou apenas a metade.

1.13. RASCUNHO SUCINTO DE UM PLANO TÉCNICO PARA DIRIGIR UM ESPETÁCULO DE ATOR EM MÁSCARA. ⁷

Passos a seguir (em sequência):

a) Definição de qual tipo de máscara pretende utilizar

b) Definição de quais técnicas e materiais essas máscaras deverão ser construídas.

c) Reunião com o grupo de atores animadores para definição de:

- Elenco provável.
- Suas possibilidades de animação, observando as técnicas já conhecidas com as quais são trabalhadas os tipos de máscaras escolhidas.
- Suas condições corporais e vocais, adequadas para o uso do tipo de máscara definida,
- Qual a peça a ser encenada. Se um texto já conhecido, se um texto adaptado ou um projeto de criação compartilhada.

d) Definição do processo de construção do espetáculo:

Opção A- Partindo de um texto já existente:

- Leituras branca e interpretativa
- Desconstrução detalhada do texto
- Identificação detalhada do tipo de máscara a ser usada, análise das suas possibilidades, inclusive de possíveis adequações.

⁷ O plano descrito foi utilizado com sucesso pelo Grupo Casemiro Coco na montagem do espetáculo “O Processo das Formigas”

- Definição de figurinos, cenografia etc.
- Construção dos objetos: máscaras e quaisquer outros objetos de adereçamento cênico.

Opção B- No Caso da utilização de um texto adaptado

Observar os passos descritos no item “d” da opção “A” e acrescentar:

Leitura cuidadosa do texto existente. Após sua desconstrução, elaborar um sistema de adaptação, observando o tipo, ou tipos, de máscaras que se pretenda usar no espetáculo,

Opção C – Partindo da realização de um projeto de criação compartilhada, considerando duas formas de desenvolvimento:

-No caso dos objetos máscaras terem formas expressivas construídas aleatoriamente:

- Reunião com os atores animadores para definir as características e histórias da personagem (cuja imagem se atribui a cada máscara) a partir das colocações do ator animador que a construiu.
- Definir o tema a ser abordado, e que esse tema possa incluir a participação de todas as personagens.
- Elaborar o texto ou roteiro da peça e atribuir-lhe um título.
- Definir o espaço adequado para a encenação.

No caso de se partir do “ponto zero”, de se ter apenas uma vontade explícita e uma vaga ideia:

- Reunir um grupo de atores animadores para pensar um espetáculo.
- Definir o tema, o tipo de máscara.

- Estabelecer um jogo de proposições para elaboração de ideias e a nucleação das mesmas, definindo as personagens e as máscaras pretendidas.

- A partir da ideia tema dos conflitos encontrados durante o jogo, traçar um roteiro ou escrever um texto dramaturgico.

- Proceder a confecção de máscaras e figurinos.

- Definir o espaço cênico.

d) Ensaios:

Definido o espaço de representação, o diretor, já dispondo de um elenco formal para o espetáculo, deverá:

- Realizar, como aquecimento, todos os exercícios de treinamento do ator em máscara.
- Iniciar os ensaios já com a máscara definitiva, o que possibilitará a perfeita construção da personagem, o melhor ajustamento do objeto ao rosto do ator animador.
- Insistir na apresentação dos resultados, individualmente e em grupo, até evoluir para a narrativa da fábula proposta.
- Proceder ao ajustamento técnico da voz e dos gestos.
- Ensaiar, utilizando o princípio da repetição até chegar ao resultado desejado.
- Elaborar um projeto cenográfico e um plano de iluminação cênica, observando tratar-se de um espetáculo com ator em máscara.
- Compor trilha sonora de apoio, de acordo com a peça.
- Realizar ensaios completos, utilizando-se

de todos os requisitos necessários para a encenação, no espaço cênico definido.

Atenção: a quantidade de ensaios deverá ser determinada pelo tempo necessário para a afinação do espetáculo.

1.14. SOBRE O ESPETÁCULO “O PROCESSO DAS FORMIGAS”

Após a adaptação do texto e sua escritura dramática definitiva, reuniu-se o elenco para a definição da montagem. Já estava decidido, então, que seria uma peça em três atos e que os dois primeiros atos seriam uma espécie de prólogo em animação que antecedessem as ações dramáticas. Em seguida, foi discutida a forma de realização do espetáculo, seguindo texto original, mas com abertura para arranjos que se fizessem necessários. Estabeleceu-se a partir daí um rascunho de ideias:

ATO – I: Túneis e saúvas

O mundo subterrâneo; o esforço de trabalho; transporte solitário e coletivo de grãos (cenas executadas com máscaras neutras)

ATO – II: Metamorfose para o humano:

- 1- Saúvas
- 2- Religiosos
- 3- Leigos.

(Rugidos, onomatopaicas, vocalizações, ritmos. – Cenas executadas com capas pelerines gigantescas pretas e máscaras grotescas)

ATO – III: A história, embate entre frades e leigos:

- a) Instauração do processo
- b) Julgamento

(Cenas executadas com máscaras expressivas)

SONOPLASTIA – Trilha sonora mecânica

CENOGRAFIA – Ato I: Saca branca gigante ao centro do palco, bolas brancas. Ato II: Palco limpo. Ato III: Dois conjuntos de arquibancadas dispostos a cada lado do palco. Um púlpito no centro/ao fundo do palco, com degraus de acesso.

ILUMINAÇÃO – Ato I: Luz negra. Ato II e III: Refletores cênicos.

FIGURINO – Sapatilhas, meias e luvas, brancas. Macacões de malha preta. Capas pelerine cobrindo todo o corpo em duas faces: para as personagens leigas, cinza e preto; para as personagens religiosas e frades, marrom e preto.

1.14.1 - IMAGENS DO ESPETÁCULO “O PROCESSO DAS FORMIGAS”

(fotos de Valdeir Limaverde / acervo do grupo Casemiro Coco)



Cena do convento - 1
Máscaras expressivas



Cena do tribunal - 1
Depoimentos dos leigos
Máscaras expressivas



Cena do convento - 2
Máscaras expressivas



Cena do convento - 4
Os arquitetos
Máscaras expressivas



Cena do convento - 6

Debate entre frades

Máscaras expressivas



Cena do convento - 5

Depoimento sobre a construção da despensa

Máscaras expressivas



Cena do tribunal - 5

Depoimento de leigos

Máscaras expressivas

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 5. Ed. São Paulo: Loyola, 1994.
- AMARAL, Ana Maria. Teatro de formas animadas: máscaras, bonecos e objetos. 2. Ed. São Paulo: EDUSP, 1993.
- _____. _____. 3. Ed. São Paulo: EDUSP, 1996.
- _____. O ator e seus duplos. Máscaras, bonecos e objetos. São Paulo: Editora SENAC, 2002.
- _____. O ator e seus duplos: máscaras, bonecos, objetos. 2. Ed. São Paulo: Edusp, 2004.
- BALARDIM, Paulo. Relações de vida e morte no teatro de animação. Porto Alegre: Edição do autor, 2004.
- BELTRAME, Valmor.(org.). Teatro de Bonecos: distintos olhares sobre teoria e prática. Florianópolis: UDESC, 2008. p. 09-24
- BENJAMIN, Walter. Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação, SP: Ed. 34, 2002.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte. Brasília: MEC, 1997.
- JAPIASSU, Ricardo. Metodologia do ensino de teatro. Campinas: Papyrus, 2001.
- LECOQ, Jacques. Le Corps Poétique: un enseignement de la création théâtrale. Paris: Actes-sud Papier, 1997.
- MORAES, Silmara Lídia, A importância do teatro na formação da criança. ARCOVERDE-PUCPR, 2008.
- OLIVEIRA, M.E. de; STOLTZ, T. Teatro na Escola: Considerações a partir de Vygotsky. Educar, Curitiba, n. 36, p. 77-93, 2010. Editora UFPR 2010.
- RIBEIRO, Almir. Uma escrita efêmera: a dramaturgia do ator manipulador no Teatro do Inanimado. Moin-Moin: revista de estudos sobre Teatro de Formas Animadas, Jaraguá do Sul, ano 7, v.8, p. 150-163, 2011.



CAPÍTULO 02

BONECO DE LUVA

1. INTRODUÇÃO

O boneco de luva é utilizado por bonequeiros de todo o território nacional. O ator manipulador calça a mão com o boneco, como no Mamulengo. Este tipo de boneco possui corpo de tecido e a cabeça e as mãos podem ser esculpidas ou modeladas com madeira, papier mâché, papier froissé, ou cabeça de PET, cujas técnicas apresentamos neste capítulo.

De acordo com a Associação Brasileira da Indústria do PET, a sigla significa Poli Tereftalato de Etileno. É um poliéster, polímero termoplástico largamente utilizado pela indústria de bebidas em todo o mundo. Em diferentes tamanhos, as garrafas, frascos e embalagens servem para acondicionar refrigerantes, águas, sucos, óleos comestíveis, medicamentos, cosméticos, produtos de higiene e limpeza, cervejas, entre várias outras utilidades. Pela variedade, maleabilidade, facilidade de acesso, dentre outros fatores, oferece amplas possibilidades de inventividade e criação para formas animadas na escola e

na ação cultural. Na interlocução com outras áreas do currículo, por meio da reciclagem e ressignificação dos materiais, pode articular o teatro aos temas do meio ambiente e ecologia.

O boneco de luva caracteriza-se pela manipulação com as mãos. Com o dedo indicador, movimenta-se a cabeça; os dedos polegar e médio movimentam os braços e mãos do boneco. A característica da animação do boneco de luva é a agilidade, apesar da limitação de movimentos nos braços do boneco.

2. Dramaturgia específica para Boneco de Luva

Seria, quem sabe, improdutivo tratar da escritura de um texto designado para a encenação no teatro de formas animadas sem estabelecer uma reflexão anterior sobre o que é dramaturgia e o que poderá ser considerado uma dramaturgia própria para esse gênero de teatro.

Tendo-se que a dramaturgia, segundo PAVIS (1999:103), “é a técnica (ou a poética) da arte dramática que procura estabelecer os princípios de construção da obra” de forma indutiva (a partir de exemplos concretos) ou dedutiva (a partir de um sistema de princípios abstratos), a partir disso ele coloca que “Esta noção pressupõe um conjunto de regras especificamente teatrais cujo conhecimento é indispensável para escrever uma peça e analisá-la corretamente”.

Podemos considerar que, no teatro de formas animadas, essa dramaturgia manifesta-se quando um personagem executa ações que nunca poderão ser executadas por um ator humano e, no processo de experimentação de movimentos, com elementos de formas animadas, o ator elabora a escrita de sua ação expressiva particular.

Nesse jogo criativo, o ator animador é observado e também é observador da ação que executa com o boneco ou objeto. Ele é o ator, autor e o espectador de si mesmo, podendo assim elaborar uma dialética não só artística como também reflexiva da sua atuação.

O trabalho do ator animador do teatro de formas animadas outrora não recebia a atenção devida. Com as novas perspectivas teatrais, essa ação criativa, considerada como dramatúrgica, vem se tornando alvo de novos estudos em suas especificidades, o que alimenta o aprofundamento das pesquisas técnicas da prática do teatro de formas animadas, ampliando assim seu universo artístico, estético, bem como as possibilidades de sua transposição para a sala de aula.

Fazendo um paralelo com a dramaturgia pós-dramática, RIBEIRO (2011:156), diz que: “a dramaturgia do ator manipulador não utiliza como matéria-prima ideal as palavras, nem a fábula, utilizando da sua técnica, ao dispor em cena uma escrita dinâmica, visual e gestual”. Ultrapassa a palavra sem desprezá-la, e é nesse momento que se deve compreender o papel do ator animador e sua função dramatúrgica, que vai muito além de mero concretizador de movimentos de objetos e bonecos, mas como operador de um sistema complexo de elementos e estímulos visuais.

Neste gênero, a linguagem das formas animadas desvela-se a partir do experimento. A investigação inicia-se no momento em que o ator manipulador passa a ter o domínio das potencialidades dos materiais e das técnicas a serem utilizadas, pois esta é uma condição básica para sua execução.

A dramaturgia brota desse processo é o resultado da prática do ator manipulador durante todas as experimentações com os elementos que compõem o universo

expressivo. A experiência a que me refiro é subjetiva e pessoal, de onde o ator manipulador apreende, traduz como processo de experimentação visando a representação.

Portanto, o ator manipulador é o diferencial nessa estrutura de construção da dramaturgia. É o toque do manipulador que conduz a dinâmica do objeto-ator, definindo o acontecimento chave para o teatro de formas animadas. Amaral (apud RIBEIRO, 2011: 157) afirma que “o teatro de formas animadas apresenta uma nova dramaturgia que resulta em vibrações espirituais no interior do espectador”. O fascínio está em intuir nas formas algo do humano que reconhecemos em nós. É de grande valia falarmos em uma dramaturgia do ator manipulador, uma vez que esta transcende até mesmo a representação em si, pois abarca o que sustenta e antecede o acontecimento cênico.

A dramaturgia que está, de algum modo, contida de maneira latente na forma, explode quando se leva em consideração que o boneco e o objeto são poéticos, pois quanto mais abstrato, mais próximo fica da essência daquilo que com ele quer representar. Para Amaral (2002: 82), existem dois tipos de dramaturgias possíveis para o teatro das formas animadas: “um teatro cômico, caricato em que predomina a sátira, e outro poético que se coloca na esfera do simbólico”.

Com bonecos de luva, o importante é a intensidade do gesto e, a partir do momento em que se reduzem as ações, esse gesto fica muito mais intenso e a magia de uma cena ou espetáculo é a junção de elementos que determinam um personagem e o que lhe confere vida e animação. Para Amaral (1996: 250), “o movimento tem a ver com a estrutura e a forma do objeto, tem a ver com a substância material de que essa forma é feita”.

Essas características provocadas pelo movimento fazem com que a forma alcance a sua leveza, seu peso e as suas articulações.

3- Animação/manipulação

Para início de uma reflexão, precisamos definir o que significa animação (ou animar). Para o dicionário eletrônico Houaiss (2012) da língua portuguesa, o termo “animar” significa “dar alma ou vida, dar ou imprimir ação, movimento, aceleração”. Dar aparência de vida, ativar, no sentido de transferir para. Percebemos que o verbete encaminha para dar uma ilusão de vida que se projeta no objeto, na ação, no movimento e ativação do objeto.

Costa (apud BELTRAME, 2008: 15), parafraseando Paulo Freire, diz que atuar com objeto “[...] é semelhante viver, exige a consciência do inacabado, porque a história em que me faço com os outros [...] é um tempo de possibilidades e não de determinismo”.

Voltamos a recorrer ao dicionário supracitado para sabermos o significado de manipulação, e ao ato de manipular ali, atribui-se o significado de “manejar especialmente com perícia, com artifício, conduzir pela mão, acionar”. (HOUAISS, 2012).

A partir desses registros em verbetes, observamos uma aparente diferença entre os termos **animar x manipular**, e a função do primeiro termo é definir a ação de objetos inanimados a terem simulação de vida, de expressão em cena. É como se o animador insuflasse a sua alma no objeto para que este ganhe vida.

E para que isto ocorra, é preciso que se utilize com presteza as ações descritas no segundo termo: é necessário então que ator e objeto estejam conectados, é preciso se chegar a um estado de comunhão entre eles. Pensar e agir tem que ser uma atitude concomitante para

prover a fluência da manipulação do objeto.

Em decorrência disso, percebe-se que, na prática, a aparente diferença converte-se em complementaridade. E para que isto ocorra, é necessário que ator e objeto estejam conectados pelo movimento de um sobre o outro e vice versa; é preciso alcançar-se um estado de comunhão entre eles, de tal forma que se transforme em um todo orgânico. Pensar e agir tem que ser uma atitude que de fato alie ator e objeto.

O fim visado é a unidade completa entre manipulador e marionete, este desembaraço na manipulação onde o boneco se confunde com aquele que o mantém e onde os sentimentos de um são imediatamente expressos pelo outro. Para este fim, é preciso ser capaz de se esquecer do mecanismo dos meios de expressão, e por consequência, possuir o desembaraço absoluto. (GERVAIS, 1947: 3).

O objeto precisa do ator-animador para que ele possa atuar, pois só, não é nada. Ele só se torna “vivo” (ou ativo) com uma manipulação expressiva e ágil, ou seja, ele precisa do corpo e energia de um ator-animador que o movimente.

Partindo do significado apresentado pelo verbete manipulação, poderei dizer que manipular é a técnica de manusear objetos em cena, fazendo com que o mesmo ganhe movimentos dentro de um contexto de expressividade em que é apresentado. O objeto é a base e o suporte técnico expressivo do ator-animador.

Segundo Barba (apud Costa, 2008: 22), dentro de um espaço de experiências e de diversas possibilidades, o foco da animação recai sobre a perspectiva de que “a cena é um lugar físico e concreto que pede para ser preenchido e que se faça com que ela fale a sua linguagem concreta”. Sobre a complexidade desta linguagem e suas especificidades, o

autor acrescenta a relação com o espaço e a interação com o público,

O teatro pode ser “experenciado” como a arte do espaço e do tempo, deixando (entre)ver, simultaneamente, os corpos e os objetos no espaço físico palpável e no espaço imaginário. Neste aspecto, a atuação (animação/manipulação) com objetos torna-se um território amplo de experimentações, no qual o espectador localiza o objeto não apenas no cosmo fictício da cena, mas também na situação “real” em que se dá o evento teatral (COSTA, 2008: 22).

Portanto, animação/manipulação apresenta noções semelhantes e de complementaridade, no contexto das formas animadas. Ambas as ações expressas por essas palavras precisam estar conectadas para que o jogo cênico possa acontecer. Ou seja, manipulação e animação são termos de uma mesma gramática desse gênero de teatro.

A partir da magia da animação de objetos em cena e por intermédio da técnica de manipulação, o artista traz à tona o caráter mágico da representação, e nesse contexto, Costa (2000: 79), afirma:

Embora sejam todos objetos animados, há uma espécie magia que os faz adquirir vida; assim, tanto um homem quanto uma borboleta ou uma bruxa são seres mágicos, se pensado na acepção, pois são revestidos de uma aura mágica que os movimentam.

Esse aspecto mágico dos objetos/bonecos revelado por meio da animação traz à tona a fantasia, imaginação, os truques e os efeitos que a arte teatral proporciona. Através das formas que o objeto/boneco/personagem toma, seja ela animal ou humana, instala-se essa fantasia metamorfoseada. É nessa metamorfose que os objetos revelam a magia quando são apresentados. E essa capacidade que os objetos/bonecos têm de encantar vem, em parte, da relação mágica estabelecida entre espectador x objetos, que é provocada

no ato da encenação.

UTILIZAÇÃO DE MATERIAIS PARA CONSTRUÇÃO DE BONECOS DE LUYA E RESPECTIVOS PASSO A PASSO.

3.1. CABEÇAS DE PET

O boneco de luva que é construído a partir de PET reciclável (tamanho 250ml, também chamado caçulinha) obedece a uma técnica de confecção especial bastante simplificada, e é produzido com sobras de material, dentre eles: retalhos de tecido, pedaços de papelão ou cartolina, restos de lã, pedaços de papel camurça, a própria garrafinha de pet descartável.

Como ferramentas de produção do figurino, ou seja, a luva, é necessária a utilização de retalhos de tecido, feltro, agulha e linha, fita gomada e cola para tecido branca (ou outro material adesivo).

Dependendo da faixa etária, a costura à mão pode ser substituída por colagem com cola caseira, ou grude, à base de mandioca e água, ou colas industrializadas, como a cola branca, cola para tecido, adesivo de contato (cola fórmica) ou cola de isopor, tomando-se os devidos cuidados de sua utilização pelas crianças, sempre com o acompanhamento do adulto.

BONECO DE LUVA (CABEÇA DE PET) PASSO A PASSO:

1)



Acomode os materiais de uso sobre o local de construção: tecido, tesoura, cola de contato, fita gomada, garrafa pet, pincéis atômicos, guache, papéis cartão e lã.

2)



Comece o trabalho por realizar, com as extremidades das mãos, o tato com o objeto base. Com o dedo indicador no orifício da garrafa pet, observe o movimento da região que será o centro da animação, sendo necessariamente esta garrafa de proporções mínimas, embalagem de refrigerantes e afins.

3)



Marque sobre uma cartolina um quadrilátero com, no mínimo, dois lados de, no mínimo, 16 centímetros.

4)



Recorte-o sobre o limite das marcações e destaque.

5)



Dobre a guache recortada, obtendo um cilindro, mantendo esta forma com cola e fita no centro e laterais.

7)



“Empale” a garrafa com o cilindro, fazendo com que os picotes adiram ao fundo irregular da pet.

6)



Picote uma das extremidades, cobrindo-as com um “rolinho” de fita gomada e deixando-o exposto de modo que continue adesivo.

8)



Consolide a fixação colando com fita a garrafa e o cilindro a partir do gargalo.

9)



Desenhe sobre o papel cartão as características visuais antropomórficas ou zoomórficas do boneco, como olhos, nariz ou focinho e boca.

11)



Cole os recortes na cabeça recém construída.

10)



Recorte por sobre o desenho, mantendo os traços como guia.

12)



Prepare o tecido para o processo seguinte, verificando sua extensão, que deverá ser equivalente ao antebraço.

13)



Com o tecido dobrado, use o molde para medições e marcação pelo avesso.

15)



Recorte o tecido com o auxílio das marcações e molde.

14)



Dobre verticalmente ambos, tecido e molde, facilitando o passo seguinte.

16)



Separe os lados recortados do tecido, já com sua forma final.

17)



Use a cola de contato nos limites do tecido dos lados do avesso, não ultrapassando os extremos que serão utilizados para o pescoço e espaço de alocação do braço.

18)



Junte, após certo tempo, as partes que já possuem cola, uma face em pressão contra outra, até a certeza de aderência.

19)



“Desavesse” a luva que servirá de corpo para o boneco.

20)



Recorte na cartolina outros dois quadriláteros com o tamanho exato de 10 centímetros.

21)



Cole-os em forma de cilindro e achate uma das extremidades de ambos os braços.

22)



Dobre as laterais no sentido do centro, tornando-o uma figura pontiaguda.

23)



Corte um extenso fio de lã e enrole-o em volta da mão.

24)



Amarre o novelo criado no seu centro.

25)



Corte as extremidades.

27)



Use a cola de contato na região de ligamento dos fios (nó).

26)



Separe os fios, tornando-os espessos.

28)



Cole-o sobre o fundo externo da garrafa pet, o que corresponde ao centro da cabeça do boneco, onde anteriormente deve ser afixado um pedaço de fita gomada. Mantenha pressão até esta ficar fixa.

29)



Junte cabeça e corpo colando o cilindro do pescoço ao orifício do tecido.

30)



Cole cada um em um dos braços de tecido pela parte interna.



Certifique-se de que não existam arestas, rebarbas, fissuras e falhas de colagem, pois esta é a representação do objeto acabado e pronto para ser animado.

MOMENTOS DE ANIMAÇÃO DO BONECO DE CABEÇA DE PET:



ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

A utilização de boneco de luva em atividades didáticas na educação infantil é apropriada, mas pode ser realizada em qualquer nível da educação básica, pela facilidade e rapidez de sua confecção e pela aprendizagem dos princípios das técnicas de manipulação e construção de cenas.

Na educação infantil e nas séries iniciais do ensino fundamental

Utilize as formas mais simples, como: criação das personagens a partir de tecidos leves, luz e sombras ou recorte e colagem. Dedoches também são bem vindos. O mais importante aqui é a percepção das expressões faciais e corporais e o que elas comunicam.

De acordo com o RECNEI, “o espelho é um importante instrumento para a construção da identidade”; utilize-o para o estudo de expressões e tipos. Depois, coloque acessórios, pinturas e figurino para que inventem personagens.

Na faixa etária de 4 e 5 anos, utilize meias velhas para a confecção de luvas de manipulação com recortes de papelão embutidos; ou com um só tecido ou jornal.

Outra possibilidade de trabalho com garrafa pet é contar histórias onde os personagens são representados por diferentes tamanhos de embalagens de plástico fixadas com areia, em uma caixa de papelão. O mesmo pode ser feito com pedras ou imagens grudadas em palito de churrasco, como veremos adiante.

Nessas atividades iniciais, o mais importante não é a execução perfeita, mas a descoberta do próprio movimento e do movimento do boneco ou objeto. Estimule nos alunos o desenvolvimento da imaginação criadora ao visualizar situações que não existem, mas que

podem vir a existir por meio desses objetos - isso abre o acesso a possibilidades que estão além da experiência imediata.

Estimule a pesquisa de expressões e de gestualidades culturais tradicionais locais. Peça aos alunos que saiam em uma coleta sensorial, observando as pessoas na escola, na rua e em casa. E na sala de aula, montem um álbum com desenhos que evidenciem essas expressões. Esses desenhos comporão um mostuário à disposição dos alunos para pesquisas na perspectiva da linguagem de animação.

Nos jogos de grupo como pegador (e suas muitas variantes), bombaquim, estátua com expressão: em cada etapa, indique um foco de experimentação do corpo e parte dele, como cabeças e mãos. Provoque experimentações com o corpo todo e partes desse corpo. Com a mão aberta, sentir, tocar, abraçar, chamar, dar adeus, pegar. Com os dedos, indicar, mexer, furar, coçar etc. Com a cabeça, dizer sim, não, para frente, para o lado, deixar cair, estender. O movimento dos olhos, boca, nariz e face: estes são fundamentais tanto para iniciar a animação, como para provocar a desinibição, o envolvimento e a participação grupal.

Conhecer de perto um artista local (bonequeiro, mamulengueiros ou casimireiro), trazendo para a sala de aula para apresentar o seu trabalho, ou visitando-o em sua residência, é importante para a ampliação dos saberes estéticos e culturais nesta linguagem, uma vez que está profundamente identificada com os saberes tradicionais, as heranças culturais e a memória coletiva.

O local para apresentação de cenas é uma tenda, ou empanada, que pode copiar os modelos da utilizada pelos cassimireiros do interior: um barbante esticado a um canto da sala e uma toalha ou um pano qualquer estendido nele, que cubra o corpo dos

manipuladores. Mas podem ser utilizados como palco o vão de porta, janela, ou estruturas de cano PVC, cobertos com tecido.

Nas séries finais do ensino fundamental, médio e na ação cultural.

Amaral (1996), em seu livro *Teatro de Formas Animadas*, afirma que, para se fazer uma boa manipulação, é preciso iniciar com movimentos básicos e simples como: levantar um braço, girar a cabeça, abrir um livro, e essa sequência de ações tem que ser praticada até encontrar a melhor maneira de comunicá-la.

Os movimentos simples aprendidos nos anos iniciais podem evoluir para a execução de ações mais complexas, com ou sem a utilização de garrafas pets. Amplie e percepção do espelho trazendo para a sala de aula outros materiais que permitam reflexos, como: latas, papeis laminados, fórmicas, água, luz...

Estimule a criação de bonecos ou formas com diferentes embalagens plásticas, com formatos, cores e materiais diversos, inclusive formas da natureza (em que forma cada um deles pode se transformar e qual o tipo de animação a matéria sugere). Proponha a investigação de artistas contemporâneos que utilizam resíduos industriais e transitam entre linguagens híbridas de teatro contemporâneo.

Apesquisa de expressões e de gestualidades culturais tradicionais locais e de gestualidades contemporâneas pode ser feita por meio da observação direta na escola, na rua e em casa. Em sala de aula, cada aluno representa a pessoa observada, por meio da imitação de gestos, postura, expressão. Os demais identificam as características da pessoa que foi apresentada. O mesmo pode ser feito entre alunos, e a plateia deverá indicar quem está sendo imitado.

No trabalho com boneco de luva, desafie

o aluno a descobrir a energia contida nele, utilizando a percepção, a intuição nas etapas de confecção e no treinamento para a animação: movimentos lentos, repetidos com força e ânimo e trabalhado à exaustão, até que o supérfluo seja eliminado. De acordo com Amaral (1996: 285), “animar é captar energias do objeto, energias da matéria inerte [...]”. Daí a necessidade de pesquisar a materialidade e que cada aluno-ator-manipulador treine, construa a personagem nas etapas de treinamento e manipulação.

3.2. CABEÇA DE PAPIER FROISSÉ ET COLLÉ.

Uma das técnicas de confecção de cabeça de boneco de luva mais econômica, tanto em tempo quanto em dinheiro, é a que utiliza papel de jornal amassado, prensado e recoberto de papel e cola para servir de base para uma modelagem executada com o próprio jornal amassado, em trabalho dinâmico de sobreposição. Toda a finalização e acabamentos desse tipo de cabeça segue o padrão das outras produzidas com qualquer material de base. Uma técnica recomendada para cursos que envolvam crianças das séries finais do fundamental, nível médio e com os da modalidade jovens e adultos (EJA), pois estimula a utilização criativa de um material simples e próprio para a reutilização: o papel jornal.

CABEÇA DE DE BONECO DE LUVA (PAPIER FROISSÉ) - PASSO A PASSO:

1)



Para confecção do boneco com papier froissé, os materiais necessários são: papel jornal, tesoura, fita adesiva, cola branca, linha de costura, agulha, papel cartão (ou cartolina grossa), lã, tintas (cores variadas), cola contato, pincéis, tecido, feltro, espuma, massa corrida, caneta, palito de churrasco.

2)



Primeiramente pegue o papel jornal e brinque com este, manipule-o e faça o reconhecimento de sua forma.

3)



Crie formas diferentes com o papel (na imagem, o papel jornal se transforma em pássaro e, como um boneco, é animado).

4)



Comece a enrolar o papel jornal a partir de uma das extremidades correspondente a um canto, amassando-o fortemente e pressionando-o.

5)



A ideia é formar uma bola de papel bem firme e compacta para fazer a cabeça do boneco.

7)



Com duas folhas de papel jornal já se tem uma base para a cabeça do boneco de um tamanho razoável.

6)



Repita o mesmo procedimento, agora envolvendo uma nova camada de papel jornal para aumentar o tamanho da bola.

8)



O próximo passo requer uso da linha de costura.

9)



Pegue a linha e faça várias voltas na bola de papel, amarrando-a para todos os lados. Assim, a bola ficará mais firme e começará a dar forma à cabeça do boneco.

11)



Utilize uma tesoura para fazer um furo com largura e profundidade o suficiente para colocar o dedo indicador.

10)



Escolha um lado para ser a face do boneco e marque com uma caneta a parte inferior, abaixo do que será o queixo, para colocar o pescoço do boneco.

12)



Pegue o papel cartão e recorte um retângulo de aproximadamente 12x6 cm.

13)



Faça um cilindro com o recorte na medida do dedo indicador.

15)



Em seguida, passe um pedaço de fita para fixar melhor

14)



Para fechar o cilindro, passe cola na extremidade que o une.

16)



Agora, pegue a cabeça do boneco, coloque um pouco de cola no furo feito anteriormente, coloque o cilindro com uma extremidade comprimida e deixe secar.

17)



Depois que secar, pegue a tesoura e picote o cilindro em tiras finas, deixando numa altura suficiente para ter um pescoço alongado, sem que ultrapasse a 2ª falange do dedo indicador.

18)



Passe cola nas tiras e dobre-as para cima da parte externa do cilindro.

19)



Então, passe a fita adesiva para fixar e fortalecer ainda mais o pescoço do boneco; assim, a cabeça adquire uma forma com o pescoço.

20)



Agora, pegue o papel jornal e amasse-o bastante para quebrar as fibras do papel, deixando-o macio e flexível.

21)



Com um pincel, passe cola em pequenos pedaços de papel.

22)



Em seguida, cole-o na cabeça do boneco, esticando e alisando-o para que a cabeça fique bem firme. Este processo deve ser feito em toda a cabeça, a partir do pescoço, cujas tiras deverão ser coladas verticalmente, da base à bola. Espere secar.

23)



Após a secagem, pegue uma caneta, faça uma linha transversal na cabeça do boneco a partir do pescoço, faça outra transpassando horizontalmente o centro da cabeça e outras duas linhas, uma acima e outra abaixo desta central.

24)



Nas linhas desenhadas, marque pontos onde serão os olhos, a boca, o nariz e as sobrancelhas.

25)



Pegue novamente o papel de jornal e faça pequenas bolinhas.

26)



Estas bolinhas darão volume as sobrancelhas, nariz, boca, olhos e orelhas.

27)



Pegue as bolinhas e molde à sua maneira. Em seguida, pegue pedaços pequenos de papel de jornal e cubra as bolinhas, fazendo uma segunda camada de papel.

28)



Após cobrir todas as bolinhas de papel de jornal, o rosto do boneco terá sua forma completa. Espere secar ou use um secador para agilizar o processo.

29)



Agora, pegue dois palitos de churrasco e unidos com fita adesiva.

31)



A próxima etapa é revestir a cabeça com massa corrida.

30)



Preencha uma garrafa pet com areia para dar base de sustentação da cabeça. Coloque os palitos dentro da garrafa, e na ponta coloque a cabeça do boneco.

32)



Espalhe massa corrida em toda a cabeça com os dedos.

33)



É importante espalhar bem nos relevos dos olhos, nariz, boca e sobrancelhas.

35)



Depois de secar bem, é preciso lixar a cabeça do boneco para deixá-la lisa e mais definida.

34)



Depois, espere secar bem para dar continuidade.

36)



Estes são os resultados dessa etapa. Agora, é preciso pintar o boneco.

37)



Reúna os materiais para a pintura: tintas, pincéis, recipientes, água e tecido (ou outro material para secar os pincéis).

39)



Então, antes de pintar a cor da pele, passe a tinta branca para servir de base.

38)



No caso da oficina no Casemiro Coco, utilizamos uma tinta base Branca PVA e pigmentação líquida para preparar as cores desejadas.

40)



Para o preparo da cor da pele, coloque tinta branca num recipiente e acrescente algumas gotas de pigmento; misture bem. Em seguida, acrescente gotas de outro pigmento de tom mais claro ou escuro e misture bem.

41)



Depois de preparar a tinta num tom de pele desejado, pinte toda a cabeça do boneco e espere secar.

42)



Nesta imagem, é possível perceber os diferentes tons de pele.

43)



Agora, use a tinta branca para pintar toda a região dos olhos

44)



Em seguida dê cor aos olhos de acordo com sua preferência, e contorne-os com preto. Faça o mesmo com as sobrancelhas.

45)



Faça o acabamento dos olhos e pinte a boca do boneco, como foi feito nos olhos. A boca deve ser contornada.

47)



Enrole a lã no retângulo e amarre-as com um fio.

46)



Agora, estamos na etapa de fazer o cabelo. Utilize um retângulo firme para servir de base para enrolar a lã.

48)



Pegue a tesoura e corte o rolo. Quando a lã é grande, pode-se dar mais dois nós para cada lado e cortar: isso dará mais volume ao cabelo.

49)



Assim, têm-se dois maços de “cabelo”.

51)



Passa cola contato no cabelo e também na cabeça do boneco

50)



Teça cada maço de lã em separado, preparando duas partes da cabeleira, ou simplifique, prendendo dois maços com um fio de lã cada um, dando um nó no centro.

52)



Cole um lado, e em seguida cole o outro; segure por alguns segundos para secar.

53)



Arrume o cabelo na cabeça do boneco e passe mais um pouco de cola nas laterais da cabeça para fixar melhor o cabelo.

55)



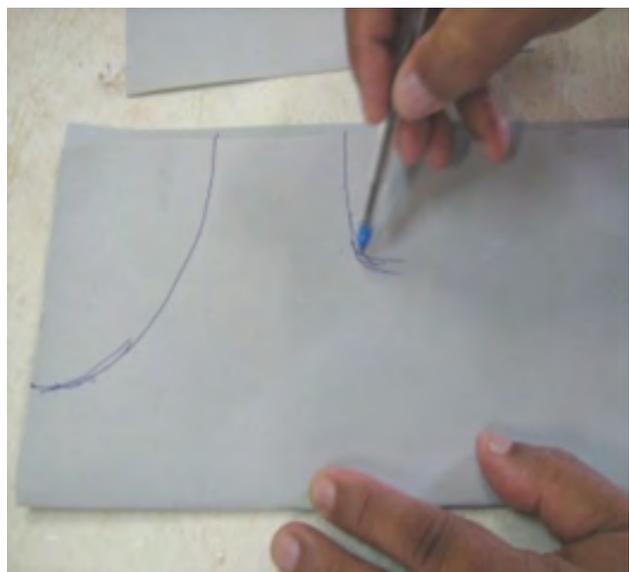
Os materiais para confecção da luva e da roupa são: feltro grosso (branco para mãos), flanela (de preferência na cor neutra – pode ser rosa claro, branco, etc.), tecidos estampados, espuma, tesoura, linha de costura, cola contato, papel cartão e caneta.

54)



Após essa etapa, a cabeça do boneco está totalmente finalizada. Falta agora apenas a luva e a roupa do boneco.

56)



Faça um molde da luva no papel cartão.

57)



Recorte o molde e desenhe-o na flanela

59)



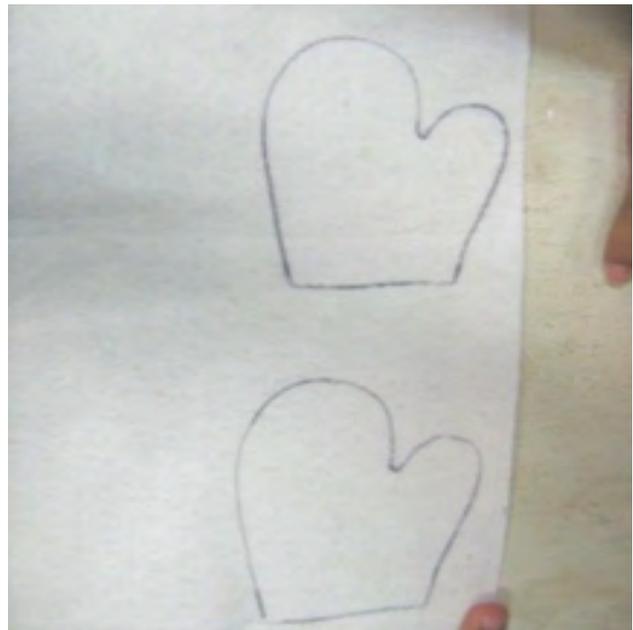
Em seguida, prepare o molde das mãos, desenhe-o no papel cartão e recorte.

58)



Desenhado o molde na flanela, é preciso recortá-lo em duas partes e costurar.

60)



Repita o procedimento no feltro, desenhe o molde e recorte dois pares.

61)



O mesmo procedimento deve ser feito com a espuma (que será o enchimento das mãos). Depois, deve-se juntar as duas partes iguais do feltro.

62)



Logo em seguida junte as peças de espuma em cada parte externa do feltro (para costurar, pois será virado ao avesso).

63)



Use linha e agulha para costurá-las.

64)



Em seguida, vire-as ao avesso, e então teremos as mãos prontas

Obs.: não se deve costurar o orifício correspondente ao “pulso”, pois este será o local onde o dedo será alojado para dar movimento aos braços.

65)



O próximo passo será encaixar as mãos na luva e concluir o braço do boneco. Para isso, costure as extremidades da luva (braços) nas mãos ou cole com cola contato, com as formas correspondentes aos dedos polegares viradas para o lado do pescoço da luva.

67)



Então, passe cola na extremidade do pescoço e cole na luva.

66)



Após costurar ou colar, o corpo do boneco estará pronto.

68)



Segure por um tempo até a cola fixar bem e secar.

69)



Após a secagem, o boneco estará completo, faltando apenas as roupas.

70)



Para confecção das roupas, escolha uma estampa e um modelo. Então, faça outro molde com papel cartão (pode-se também usar o mesmo feito para confeccionar a luva) e recorte o tecido em duas partes; cole (ou costure) o tecido pelo avesso e espere secar.

71)



Este é um modelo simples de roupa do boneco: camisa e calça (a calça não pode ser fechada, pois tem que haver espaço para o braço, mas pode-se marcar com linha ou tinta a costura que “divide” as pernas).

MOMENTOS DE ANIMAÇÃO DO BONECO DE CABEÇA EM PAPIER FROISSÉ:



ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Em primeiro lugar, estabeleça o contrato da instrução, que tanto pode partir do estudo e percepção da matéria, no caso uma folha de jornal, quanto dos jogos e brincadeiras que permitem construir a partir de uma bola de papel jornal amassado.

Como procedimentos, cada aluno deverá selecionar uma folha dupla de jornal, e em seguida, com a orientação do professor, percorrer toda a borda entre os dedos e observar seus limites, sua porosidade e sua condição de lâmina.

Após esse estudo da materialidade, segurar em duas extremidades da folha e abaná-la, procurando descobrir suas potencialidades, efeitos, comportamentos, peso e leveza. No momento seguinte, estimule a busca de semelhança com algo conhecido como uma bandeira, uma toalha etc, observando também o ruído produzido por esse gesto.

No passo seguinte, procurar o centro da folha e colocar o dedo indicador, cobrindo-o com o jornal, dando-lhe o formato de guarda-chuva. Em seguida, com a outra mão, abarcar o dedo coberto e formar uma espécie de caule ou cabo, colocando as bordas da folha para cima e experimentar as configurações que conseguem produzir, que pode ser uma tocha ou uma flor, uma ave, dentre outras.

A partir desse formato obtido com o jornal, produzir formas que simulem pássaros, borboletas, copa de palmeira, e outros. Estimule para que verbalizem as formas encontradas e busquem dar a estas formas movimento, experimentando variações. Sacudir essa formação de várias maneiras e observar os sons produzidos, como fogo, ventania, chuva, etc. Estimule a pesquisa para produção de efeitos sonoros e de iluminação

especiais.

Em outra etapa, dê continuidade ao amassamento de jornal, visando, desta vez, a elaboração das formas que imitem um boneco ou boneca e que permitam exercícios de manipulação.

Finda essa experimentação das diversas possibilidades, com o jornal já bastante amassado, pode ser dado início ao processo de construção da cabeça de um boneco e da personagem. Para esse trabalho, é importante que o professor tenha consciência de que o esforço impresso à formação de uma bola e vários exercícios com elas, de diferentes tamanhos, implica no treinamento muscular para o trabalho de animação do boneco de luva.

É importante fazer o aluno refletir sobre o princípio da formação das coisas e seres: o ponto, o ovo, a esfera. Então, essa forma esférica, que deverá ser bastante comprimida e arredondada, deve crescer com o acréscimo de mais uma folha dupla de jornal. Considerar que o princípio de amassamento da bola deverá iniciar de um canto da folha do jornal, desde a primeira até as que forem sendo acrescentadas, até formar uma bola bastante comprimida e que deverá ser amarrada com linha ou fio. Observar que, quanto mais prensado o jornal, mais leve fica a bola que dará origem à cabeça do boneco.

Faculte aos alunos exercícios com músicas e sons. Efeitos sonoros são necessários à cena com bonecos de luva e na maioria das vezes são executadas ao vivo, durante o espetáculo, com a utilização de materiais diversificados e colhidos em um longo trabalho de percepção e experimentação. Provoque a investigação de materiais sonoros como tambor, pratos, garrafas, cacos de coco, metais, latas, tampas de refrigerante, apitos, reco-reco, pandeiro

etc. Estimule a investigação de materiais que produzem som a partir do toque, lixamento, trituração, escovamento, esfregamento, e daí em diante.

4- PROCESSOS DE COMPOSIÇÃO E DIREÇÃO DE ESPETÁCULO

Tal como o fenómeno teatral, a função do diretor vem se transformando ao longo do tempo. Em razão das terminologias empregadas em dados momentos históricos e do próprio exercício da função, podemos elencar uma série de designações.

No *Dicionário de Teatro* de PAVIS (1999: 100), encontramos duas definições que remetem diretamente a esta arte de conduzir atores e processos artísticos. A primeira delas é o **diretor de teatro**: “a figura do diretor de teatro, administrador, *Intendant* (alemão) ou artista encenador nomeado pelo governo contribui grandemente não só para a gestão, mas também para a estética dos espetáculos”.

A segunda definição recai sobre o termo **encenador**: “pessoa encarregada de montar uma peça, assumindo a responsabilidade estética e organizacional do espetáculo, escolhendo os atores, interpretando o texto, utilizando as possibilidades cênicas à sua disposição”, ainda segundo Pavis (1999: 128).

Como podemos perceber, as duas definições remetem ao profissional do teatro que agrega a função de zelar pela organização e gestão da montagem do espetáculo e também pela concepção estética do mesmo. Podemos, no entanto, considerar que a terminologia empregada, apesar de parecer tratar de trabalhos de naturezas diferentes, na verdade está abarcando o mesmo conceito.

A direção de espetáculo é a etapa mais importante da construção de uma peça, pois é a responsável por toda organização da

montagem. A direção em teatro de animação no século passado era praticada por todos os participantes da encenação do espetáculo. Após a segunda guerra mundial, acontece uma profissionalização de diretores e de atores bonequeiros, compartimentando algumas funções no espetáculo.

As especificidades da linguagem do teatro de formas animadas constituem, sem dúvida, outro desafio ao papel do diretor nessa área. Segundo Baixas (2008: 154):

Animar é dar a alma, dar vida e, para dar ao objeto a impressão de que tem vida, é necessário imprimir-lhe respiração, que o conecta de forma profunda com o intérprete; peso, que lhe confere um caráter original, único, um andar, um estar, sua relação com o mundo, sua opinião sobre o que se passa e ritmo, que dirige o baile do manipulador com sua criatura.

O diretor é o responsável por organizar esse conjunto de elementos em cena e harmonizá-lo com o contexto e peculiaridades de cada espetáculo. O teatro de formas animadas, por ser uma representação de realidade, e pela sua função de comunicar, é um sistema organizado e sua prática requer uma série de regras e diretrizes manipulatórias, interpretativas e ritualísticas que evidenciam esse seu caráter.

Ao percorrermos esse caminho, defrontamo-nos com a dificuldade de reconhecer e descrever as principais características do ser “vivo”, seus mecanismos de reação e, conseqüentemente, de reproduzi-lo. Para Balardim (2004: 37), “a reprodução das funções biológicas vitais, desde as reações físicas às psicológicas, é que causarão a ilusão de que um objeto inanimado age por vontade própria”.

Costa (2000: 35) afirma que há, no teatro de animação, uma especificidade dramática que se constrói na relação entre ator, objeto e público. O objeto, ao interpor-se entre o

ator e o público, impõem procedimentos dramaturgicos necessários a esse fazer teatral, cuja especificidade é determinada não só pelo objeto, mas pelo jogo que se estabelece com o ator e o público.

É imprescindível que o diretor tenha o conhecimento básico de seus dirigidos e que ele saiba das experiências e dos conhecimentos que eles têm sobre arte, e aqui me refiro ao teatro de formas animadas, porque, às vezes, dentro de um elenco pode haver um grupo muito heterogêneo. Por isso, o diretor precisa conhecer o grupo e delegar funções de acordo com as habilidades de cada participante; muitas vezes, deve atuar ensinando uma função e propondo desafios. O diretor deve, ainda, estar atento para as evidências, devendo saber lê-las e rastreá-las. Desta forma, ele pode prever os caminhos do processo e agir alterando o rumo que se pretende, dialogando com as vivências de cada participante.

Como é notório, a prática do espetáculo de animação é efêmera. É preciso estarmos ciente das transformações que ocorrem a nossa volta, pois as praticas e os conceitos utilizados outrora talvez não sejam mais suficientes. Por isso, é preciso dialogar com as necessidades do nosso tempo para darmos continuidade à sistematização de novos conceitos, revendo as teorias e reorganizando o conhecimento da arte teatral.

Não existem regras estabelecidas previamente para a elaboração de um espetáculo de animação. Será mesmo impossível, levando-se em conta a diversidade de técnicas e categorias, as possibilidades de suportes tecnológicos e a própria criatividade do encenador ou bonequeiro.

Em verdade, o teatro de formas animadas, por transitar num território que faz fronteira com outras linguagens artísticas, oferece

um sem-número de possibilidades de encenações, tanto em espetáculos de técnicas definidas e comportadamente apropriadas a uma categoria, quanto a espetáculos de técnicas mistas, envolvendo personagens representados por atores humanos.

4.1- NOTAS PARA A COMPOSIÇÃO DE UM ESPETÁCULO.

4.1.1. LABORATÓRIO DE PREPARAÇÃO CORPORAL.

Procedimentos:

a) Aquecimento (em sequência):

- Alongamento corporal com atenção aos feixes musculares de todo o corpo;
- Alongamento e pré-aquecimento específico da coluna vertebral;
- Alongamento e pré-aquecimento das musculaturas dos dedos, mãos, braços e ombros.

b) “Vestição” do boneco, e em seguida:

- Adequação à altura da tenda;
- Posicionamento dinâmico do corpo, observando os deslocamentos;
- Posicionamento correto de braços, punhos; uso correto das munhecas e braços.
- Estabelecer uma relação adequada e confiante entre corpo do ator, objeto animado e espacialidade da tenda.

4.1.2. LABORATÓRIO DE PREPARAÇÃO VOCAL.

Procedimentos:

a) Relaxamento (em sequência):

- Técnicas convencionais com o corpo em pé e sentado;

- Técnicas específicas com o corpo deitado em posição semi-supina, estendido de barriga para cima, para desenvolvimento da utilização do diafragma.

b) Respiração:

- Condicionamento do processo respiratório costal-diafragmático/intercostal; torácica/diafragmático;
- Relacionamento respiratório com as cinturas apoiadas da expiração;

c) Dicção/Inflexão/impostação (projeção) aplicados ao teatro de animação (em sequência):

- Pré-aquecimento vocal: trabalho dirigido às pregas vocais e caixas de ressonância;
- Elaboração das nuances vocais e personificação destas para cada boneco, observando-se que, no trabalho da animação, o corpo e a voz do ator-animador devem estar completamente confortáveis.
- Os exercícios devem ser compostos das técnicas básicas para a obtenção de uma projeção vocal segura, mesmo porque o ator-animador encontra-se atrás da tenda.
- Exercícios de pronúncia acentuada e mecânica de articulação gesto/movimento bucal x gesto/tempo-ritmo da fala em consonância com o movimento do boneco;
- Estado dos ruídos sonoros e onomatopaicos;
- Exercícios de inflexão com atenção à interpelação voz/movimento do boneco;
- Exercícios de projeção vocal observando os tipos de sons “bonecais” com a utilização das caixas de ressonâncias grave, médio e agudo.

4.1.3. LABORATÓRIO DE CONSTRUÇÃO DRAMATÚRGICA.

Agora, com o domínio das técnicas de animação e voz falada dos bonecos, definidas suas características e suas histórias individuais, será fácil criar um texto para encenação que observe os princípios definidos por Valmor Nini Beltrame.

5- PLANO DE ENCENAÇÃO-DIREÇÃO.

Antes de focar este assunto, gostaria de salientar a importância da técnica no trabalho do artista, o ator-animador, e nesse ponto Beltrame (2008: 25) destaca:

A importância da técnica para o trabalho deste artista, destacando que o seu domínio não pode ser visto como um fim em si: e sistematizar alguns princípios técnicos inerentes ao trabalho do ator-animador evidenciando que o seu trabalho exige, de um lado, a apreensão de saberes específicos sobre teatro de animação, e de outro, a compreensão de que esta arte está inserida num campo mais amplo, ou seja, o da arte do teatro.

Mesmo num trabalho que, a princípio, parece ter importância irrelevante, podemos observar, a partir dos laboratórios empreendidos o quão importante é o domínio da técnica de animação. A cada encontro, os companheiros voluntários, criadores da peça, demonstravam mais interesse e evolução na perícia da manipulação.

Observamos então que domínio da técnica no teatro de formas animadas é um dos maiores desafios encontrados no labor dessa arte, pois a apropriação das técnicas de manipulação é o que garante a unidade entre animador e o boneco/objeto. É preciso encontrar os gestos e movimentos adequados para que as ações cênicas a serem executadas pelo boneco/objeto obtenham um bom resultado.

O objetivo da técnica é fazer com que

manipulador e boneco/objeto tenham unidade e que, através da manipulação, “[...] o boneco se confunde com aquele que o mantém e os sentimentos de um são imediatamente expressos pelo outro”. (GERVAIS: 1947: 3). Para atingir este fim, é preciso executar com desenvoltura e agilidade a arte da manipulação.

A função do manipulador é dar impressão de que o boneco/objeto expressa-se por si, e essa consciência é preciso estar latente, pois o universo do teatro de formas animadas é imenso, tem uma gama de possibilidades e é preciso estar disposto a fazer essas descobertas. É preciso que o ator-animador esteja disponível para se surpreender com as possibilidades que a prática permite: é o que vai acrescentar e ampliar a sua técnica. Trata-se desse universo de gestos que integram as ações cênicas do campo da animação que está em permanente mutação, e que a cada processo vai eliminando e acrescentando detalhes e sutilezas.

Para Beltrame (2008: 27), o maior desafio do ator-animador consiste “[...] em fazer a personagem-boneco atuar, em dar organicidade a essa relação. Quanto maior for sua capacidade de fazer o boneco atuar, mais estará sintonizado com a linguagem do teatro de animação”.

A seguir, transcrevo os princípios da linguagem, que foram desenvolvidos e estudados por Beltrame com relação ao boneco de luva que considero importantes para o fazer desta arte e que nortearam nossos laboratórios e ensaios. Primeiro, quero salientar que todo grupo ou artista que queira enveredar por esse caminho deve ter consciência e compreensão desses princípios. São eles:

1) Economia de meios - princípio que trabalha com o mínimo de recursos para

realizar determinada ação;

2) Foco - é a definição do centro das atenções de cada ação. A noção de foco pode ser exemplificada em momentos em que o boneco/objeto projeta seu olhar para o objeto ou personagem com que contracenava;

3) O olhar como indicador da ação - é comum ouvir de atores-animadores que “o boneco olha com a cabeça e não apenas com o olho”. Olhar adquire importância fundamental quando o boneco, antes do início de determinadas ações, olha para o ponto exato de deslocamento;

4) Triangulação - é um recurso que se realiza com o olhar e colabora para “dialogar” com o espectador, fazendo-o “entrar” na cena;

5) Partitura de gestos e ações - é a escritura cênica definindo detalhadamente a sequência de movimentos, ações e gestos de cada personagem no espaço, em cada uma das cenas do espetáculo;

6) Subtexto - é uma criação subjetiva do ator-animador pautada nas intenções de cada personagem;

7) O eixo do boneco e sua manutenção - consiste em respeitar a estrutura corporal e sua coerência com a coluna vertebral do ser humano, ou obedecer à postura animal quando o personagem é dessa origem. É importante aproximar o boneco da forma “natural” da personagem que representa;

8) Definir e manter o nível - é um princípio que também colabora para dar credibilidade à personagem;

9) Ponto fixo - consiste em manter o eixo e o nível do boneco, desafiando o ator-animador a executar outras ações necessárias

ao andamento da cena, sem modificar o comportamento do boneco manipulado;

10) Relação frontal - mantê-la é atuar de forma que o público não perca de vista a face (máscara) do boneco;

11) Movimento é frase - trabalhar com essa noção supõe ultrapassar a ideia de movimentar aleatoriamente ou sacudir o boneco em cena. Implica em dissecar os movimentos, dando a “pontuação” adequada, incluindo “ponto e vírgulas”.

12) A respiração do ator - fazer com que o boneco “respire” completamente a noção de estar em movimento, de estar vivo;

13) A “neutralidade” do ator-titeriteiro em cena - este princípio tem gerado muitas controvérsias, porque é difícil conceber a ideia de presença neutra na cena, uma vez que tudo o que está no palco adquire significado;

14) Dissociação - É um princípio que pode ser trabalhado sob diferentes concepções. Alguns bonequeiros o definem como o desafio de fazer os movimentos do boneco, independentes dos movimentos do corpo do ator-animador;

15) Apresentação do boneco – Este princípio é comumente executado de duas maneiras: a tradicional e a silenciosa;

16) Concentração – É uma ferramenta imprescindível para o trabalho do ator-animador. (BELTRAME, 2008: 28-38).

A partir do momento em que o ator-animador conhece e compreende estes princípios técnicos, certamente o seu trabalho ganhará credibilidade, o boneco ganha verossimilhança em cena dando impressão de que tem vida própria. A animação só terá qualidade quando nasce de uma concepção

aliada ao exercício diário, a um universo paciente de repetição e experimentação. Ao mesmo tempo, quero salientar que os princípios citados acima não foram numerados como regras fixas e imutáveis.

O ator-animador, antes de tudo, não precisa ter só os conhecimentos necessários ao fazer artístico - ele precisa ir mais além, pois o teatro de formas animadas não pode ser criado e estudado separadamente da arte teatral. O ator-animador é o profissional capaz de criar uma linguagem própria, porque ele não é um simples manipulador de objetos: ele tem a capacidade de dominar múltiplos conhecimentos para a realização de seu trabalho, ou seja, ele não pode prescindir dos conhecimentos que envolvem a profissão de ator.

Segundo essas assertivas, baseadas principalmente nas propostas do prof. Dr. Beltrame, pode-se desenvolver um plano de direção para a encenação de espetáculo, o mesmo utilizado pelo Grupo Casimiro Coco (UFMA) para o espetáculo “Bicho de Pé”, com bonecos de luva.

a) Relação do ator-animador com os espaços interno e externo da tenda: frontalidade, lateralidade, alçar e descer, exercitar essa relação individual, em dupla e em pequeno grupo de manipuladores em cena;

b) Ensaiar, observando todos os princípios estudados e principalmente posicionar-se como diretor e como se assumisse todas as condições de receptor. E ser plateia atuante para todos os animadores invisíveis, ser o reflexo de seus gestos e atitudes, na condição do movimento dos bonecos e objetos;

c) Dirigir um espetáculo qualquer de bonecos de luvas é:

- Portar-se num dos vértices do triangulo cena plateia;
- Construir, com os atores-animadores, os movimentos do boneco em cena e elaborar melhor suas “subidas” e “descidas”.

d) A partir dos movimentos, corrigir os gestos de cada boneco;

- “Limpar” a voz projetada do ator-animador com referência à que se relaciona com cada boneco, privilegiando gênero, idade e caráter;
- Providenciar o domínio de ritmo das cenas e não deixar que se alonguem as falas nem se dupliquem a execução de um mesmo gesto, apesar de que, quando a encenação estiver ocorrendo para um público “pra valer”, a repetição de um gesto que causou boa receptividade é válida;
- Observar que os movimentos e ruídos sonoros, onomatopaicas e pancadas funcionam tão bem, ou melhor, do que palavras explícitas.

5.1- RASCUNHO SUCINTO DE UM PLANO TÉCNICO PARA DIRIGIR UM ESPETÁCULO DE TEATRO DE ANIMAÇÃO.

Passos a seguir (em sequência):

a) Definição do objeto animado a ser utilizado;

b) Definição de qual técnica será executada;

c) Reunião com o grupo de atores-animadores para definição de:

- Suas possibilidades de manipulação, observando a técnica que deverá ser desenvolvida e suas habilidades com dedos-mãos-braços;

- Suas condições de expressão vocal adequada para essa técnica de animação;
- A peça a ser encenada: se um texto já editado ou um projeto de criação compartilhada.

d) Definição do processo de construção do espetáculo:

Opção A - partindo de um texto já editado:

- Leituras branca e interpretativa;
- Desconstrução detalhada do texto;
- Identificação detalhada dos objetos de cena [personagens, adereços, e cenários];
- Definição do modelo de tenda, palco (ou outro espaço cênico) para a execução da animação;
- Construção dos objetos cênicos [personagens, adereços e cenários].

Opção B - Partindo-se da realização de um projeto de criação compartilhada, considerando-se duas formas de desenvolvimento:

No caso dos objetos animados terem sido construídos aleatoriamente:

- Reunião com os atores-animadores para definir nome, caráter e história da personagem;
- Definir o tema a ser abordado a partir dos elementos contidos nas histórias ou tipos das personagens;
- Construir a peça e atribuir-lhe um título;
- Definir o modelo de palco adequado para a encenação.

No caso de se partir do “ponto zero”, de se ter apenas uma vaga ideia:

- Reunir o grupo de atores-animadores para pensar um espetáculo;
- Definir o tema, o “tipo” de objetos animados/ técnica de animação;
- A partir da ideia tema e dos conflitos encontrados, estabelecer um jogo de proposições para a construção dos objetos definidos, tanto personagens como elementos de cena e cenários.
- Traçar um roteiro ou escrever um texto dramaturgico;
- Proceder a construção dos objetos (personagens, adereços e cenários);
- Definir o modelo de palco adequado para a encenação.
 - e) Ensaios:
- Utilizando tenda e/ou palco, ou ainda, apenas, em atitude de leitura de mesa (interpretativa), explorar as possibilidades de movimentos do objeto construído, definir que voz falada será utilizada ou quais ruídos sonoros ou sons musicais lhe serão atribuídos;
- Concluída a etapa anterior, o diretor do espetáculo e demais atores – animadores que não estiverem movimentando os objetos deverão se portar como plateia e ajudar os manipuladores a encontrar os movimentos mais perfeitos para o objeto animado exposto na cena. Por exemplo:
 - Subida/descida: modo, gestos e espaço apropriado;
 - Deslocamento: gestos que simulem andar, correr, virar, saltar etc.
 - Acomodamento: gestos que simulem sentar, levantar, deitar, rolar;
 - Atitude: gestos de bocejar, coçar, espreguiçar, lutar, acordar, dormir, abraçar, cochichar, espirrar, soprar, limpar, esconder-se, esconder algo, beijar, arrumar-se, cumprimentar outro objeto e o público etc;
 - Comunicação: além da atenção com os gestos, aliá-los ao som vocal ou outros ruídos e sons pertinentes; valorizar os gestos conseguidos com movimentos ritmados e explorá-los com repetição comedida, evitando aceleração desnecessária e superposição de gestual, causando um mero sacudir do objeto animado.

5.2. IMAGENS DO ESPETÁCULO “BICHO DE PÉ”

Encenação ao ar livre na cidade universitária- UFMA



Diálogo entre as personagens “Niquim” e “Vanessa”



Interação boneco / plateia
Discurso de “Niquim”



Discursão entre “Jurema”, “Niquim” e “Vanessa”

- Elaborar um projeto cenográfico que atenda economicamente à exposição da fábula encenada. De acordo com a técnica de animação do objeto construído, observar se cabe uma cenografia “carregada” ou apenas simples adereços cenográficos que simbolizem o lugar da ação. Alguns truques cenográficos poderão (transversalmente) compor um bom espetáculo;
- Elaborar o projeto de iluminação cênica. Observar que truques de luz e sombra, explosões, fumaça, são muito preciosos quando bem executados;
- Compor a trilha sonora incluindo ou não música;
- Após todas as determinações, executar os ensaios das cenas, observando que as repetições deverão levar à afinação do espetáculo. Mesmo assim, lembrar que, dependendo do tipo de objeto animado e a técnica de animação utilizada, deverá haver uma folga para o imprevisto ou mesmo para agregar um movimento ou um objeto novo;

A quantidade de ensaios dependerá sempre do ponto de afinação do espetáculo. E cada vez que ele venha a acontecer em um novo espaço cenográfico, sem espaço cênico apropriado, terá que ser “reafinado” e com ele, o espetáculo em si.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 5. Ed. São Paulo: Loyola, 1994.
- AMARAL, Ana Maria. Teatro de formas animadas: máscaras, bonecos e objetos. 2. Ed. São Paulo: EDUSP, 1993.
- _____. 3. Ed. São Paulo: EDUSP, 1996.
- _____. O ator e seus duplos. Máscaras, bonecos e objetos. São Paulo: Editora SENAC, 2002.
- _____. O ator e seus duplos: máscaras, bonecos, objetos. 2. Ed. São Paulo: Edusp, 2004.
- _____. Teatro de Animação. 3 ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 1997.
- _____. Teatro de Animação: da teoria à prática. São Caetano do Sul: Ateliê Editorial, 1997.
- BAIXAS, Joan. Notas de um praticante del teatro de animacion. Moin-Moin: revista de estudos sobre Teatro de Formas Animadas, Jaraguá do Sul, ano 4, nº 5, p. 150-157, 2008.
- BALARDIM, Paulo. Relações de vida e morte no teatro de animação. Porto Alegre: Edição do autor, 2004.
- BELTRAME, Valmor (org.). Teatro de Bonecos: distintos olhares sobre teoria e prática. Florianópolis: UDESC, 2008. p. 09-24.
- BENJAMIN, Walter. Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação, SP: Ed. 34, 2002.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte. Brasília: MEC, 1997.
- CAMAROTTI, Marco. A linguagem no teatro infantil. 3. Ed. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2005.
- COURTNEY, Ricardo. Jogo, teatro e pensamento. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- DESGRANGES, Flávio. A Pedagogia do Espectador. Editora Hucitec, São Paulo, 2010.
- _____. A Pedagogia do Teatro: provocações e dialogismo. Editora Hucitec: Edições Mandacarú, São Paulo, 2006.
- HOUAISS, Antonio. Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. São Paulo. 2012. Edição exclusiva para o assinante da UOL. Disponível em: < <http://houaiss.uol.com.br/>>. Acesso: 19 nov. 2013.
- GERVAIS, André-Charles. Gramática elementar de manipulação para bonecos e luva. Trad.: Álvaro Apocalypse. Paris: Bordas, 1947.
- JAPIASSU, Ricardo. A linguagem teatral na escola: pesquisa, docência e prática pedagógica. Campinas- SP: Papirus, 2007.
- KREMER, Sonia; LEITE, Maria Isabel Ferraz Pereira (ogs.). Infância e Produção Cultural. Campinas, SP: Papiros, 1998. -(Série prática pedagógica)
- Lecoq, Jaques. Le Corps Poétique: un enseignement de la création théâtrale. Paris: Actes-sud Papier, 1997.
- OLIVEIRA, M.E. de; STOLTZ, T. Teatro na Escola: Considerações a partir de Vygotsky. Educar, Curitiba, n. 36, p. 77-93, 2010. Editora UFPR 2010.
- LOMARDO, Fernando. O que é Teatro Infantil. Editora Brasiliense. 1994.

PAVIS, Patrice. Dicionário de Teatro. São Paulo: Perspectiva, 1999.

RIBEIRO, Almir. Uma escrita efêmera: a dramaturgia do ator manipulador no Teatro do Inanimado. Moin-Moin: revista de estudos sobre Teatro de Formas Animadas, Jaraguá do Sul, ano 7, v.8, p. 150-163, 2011.



CAPÍTULO 03

SOMBRA DE CARTÃO

1. INTRODUÇÃO

Parece, de repente, que um momento nostálgico rompe o desenvolvimento de uma oficina, de um laboratório de pesquisas; quebra um encadeamento de padrões. Mas não é isso. É, sim, o processo natural das descobertas (ou redescobertas) dos movimentos de sombras das imagens rígidas que foram coladas em cartões.

Sensações novas para quem as sente pela primeira vez, mas perturbadoramente inquietantes para quem, em um estágio remoto de sua existência, já as tinha experimentado.

O último relato de uma experiência similar de que se tem notícia é encontrado no depoimento colhido junto ao cassimireiro de Parnaíba-PI, Sr. Zé do Gás, para a brochura que descreve a existência do teatro de bonecos popular do Maranhão, o Cassimiro Coco, que foi elaborada pelo grupo Casemiro Coco e COTEATRO.

Botavam uma mesa no canto da casa e em cima dela um lençol branco para fazer a empanada, sendo que o pessoal da assistência ficava na frente, do lado de fora (...) Então, faziam os bonequinhos com papelão e papelzinho e focavam as sombras com a ajuda de uma lamparina. Aí os bichinhos apareciam dançando, pulando do outro lado do lençol, tudo bulindo, vivinho! Faziam vários bonequinhos de papelão e anunciavam a história. Então focavam as sombras no lençol. Além dos bonequinhos, eles focavam também as mãos para fazer figuras... (BORRALHO (org.) 2008: 78)

O estudo realizado pela UFMA, através do grupo de estudos e pesquisas em teatro de formas animadas Casemiro Coco, que participa diretamente do projeto de extensão do mesmo nome, e que já foi testado em classes do ensino infantil e séries iniciais do ensino fundamental, apresenta-se como um instrumento pedagógico eficaz para o desenvolvimento da linguagem e dos processos criativos a partir do incentivo às propostas de abstrações e metáforas.

Não se trata da elaboração de um equipamento sofisticado para a prática do teatro de sombras, mas sim a construção de um objeto simples que substitua o que, no passado, era realizado por trás de lençóis brancos, dependurados sobre a mesa da copa, à frente da luz de uma vela ou lamparina. Daquela forma, movimentar e dar voz a figuras recortadas e coladas em papelão, apoiadas em talos de palmeira, resultava num recreio noturno para familiares e vizinhos.

Então, a construção de uma tela em um arcabouço de caixa de papelão e a utilização de uma lanterna comum ou um pequeno refletor, o “espetáculo” poderá acontecer em qualquer turno de aulas.

A proposta deste trabalho é compartilhar com profissionais e estudiosos do teatro de formas animadas essa que consideramos a

mais simples das modalidades do teatro de sombras e que demonstrou grande eficácia nas atividades relacionadas ao ensino/aprendizagem.

A apresentação da experiência do Grupo Casemiro Coco, que consta do passo a passo da construção do material e de reflexões acerca dos processos de encenação a ser mostrado logo à frente, privilegiará o teatro de sombras de silhuetas planas através de figuras coladas e recortadas em cartão.

2. TEATRO DE SOMBRAS

(experimentado por grupos de todas as regiões)

Provavelmente de origem chinesa, o teatro de sombras consiste em manipular figuras em frente a um foco de luz, projetadas em uma tela. As figuras de sombras são chamadas de silhuetas chapadas ou tridimensionais, articuláveis ou não.

Segundo o professor doutor Clovis Garcia (ECA-USP), em aula da disciplina “O Teatro Fora do Teatro” (em 27 de agosto de 2008), o teatro de sombras pode ter surgido na caverna de Sitabenga, no Nordeste da Índia. Ainda em sua narrativa, comentou que “quando o Islã ocupou todo o Oriente e o Alcorão proíbe a reprodução da figura humana, a saída para os mulçumanos foi a invenção do teatro de sombras, que vai atingir a Índia, a Indonésia (Java), Bornéu...”

Lembra também Garcia que, em Java, esse teatro é executado na rua pelo Wayang (homem sagrado)... “Na Turquia, surge um teatro de sombras conhecido pela sua personagem título, o Karagóz, um turco de caráter heroico que desenvolve suas peripécias contracenando com Hadjeived(um grego de caráter bem safado).”

No teatro tradicional de sombras as

figuras são planas, recortadas em couro ou em material semitransparente, como pele de peixe. As fontes de iluminação utilizadas são diversificadas como velas, lamparinas, lanternas, refletores, projetores, dentre outros.

A manipulação de silhuetas pode se dar através de hastes perpendiculares, como no teatro javanês; com hastes em ângulo reto com a tela, como nos teatros de sombra chinês e grego; ou por meio de cordões escondidos atrás dos bonecos, como nas sombras chinesas, além de outras formas alternativas de manipulação.

A sombra carrega consigo algo de mágico e, ao mesmo tempo, humano –, a animação do corpo, da matéria – a essência da vida. Por isso, a poesia e sombra se completam para criar o teatro do mundo onírico.

Quando sonhamos, criamos um mundo fictício e temporário, nele tudo é possível, imagens desproporcionais ou defiguradas, a descontinuidade e a mistura ou a ausência das cores. Assim como os sonhos, as sombras estão diretamente ligadas à expressão, ao sentimento, ao que não se explica com palavras, mas com as sensações. (COHEN, apud BELTRAME, org. 2005: 58).

Os bonecos de sombra podem também ser figuras tridimensionais, com silhuetas planas ou anguladas a um eixo.

No teatro de sombras, o importante não é a ‘técnica pela técnica’, não são as imagens lindas que enchem os olhos do espectador, e sim o que aquela forma, aquela projeção diz ao espectador. [...] No momento em que deixa de ser oculta, em que passamos a perceber sua existência própria e suas possibilidades estéticas e de criação artística, a existência da sombra abre uma porta de acesso para um outro tipo de perfeição da realidade. (MONTEIRO, apud BELTRAME, org. 2005: 72).

Além da criação de sombras com o próprio corpo humano, um “sombriista” pode utilizar máscaras e outros acessórios em seu corpo

para a projeção de formas, volumes e silhuetas.

O teatro de sombras nos possibilita um foco de comunicação mais direta para repensar as formas de comunicação humana, da simbólica, dramática, à figurada e poética. A possibilidade da comunicação direta estaria nos recursos da sombra no teatro ? [...] O TEATRO DE SOMBRAS pode existir a partir de uma simples vela acesa em um quarto escuro projetando-se as sombras na parede, até o uso da tecnologia como energia elétrica, diferentes lâmpadas, projetores e materiais improvisados para a construção de silhuetas e telas, além do uso da música mecânica. (NASCIMENTO apud BELTRAME, org. 2005: 80-81)

Pode-se estabelecer, ainda, uma relação de conceituação que diferencie a sombra enquanto espectro comunicativo a partir de sua produção e sua projeção:

A sombra é vista por muitas pessoas como algo ruim, pavoroso. Não falo aqui da própria sombra, esta não nos assusta com sua costumeira presença. A sombra que causa medo é aquela que passa rapidamente por nossos olhos, que surge e desaparece num passe de mágica. Esta sombra, sim, chega trazendo terror, o espanto, o medo do desconhecido.

A sombra não existe em si, ela é apenas uma projeção, um reflexo, e é justamente a sua imaterialidade que permite ao imaginário criar o que bem entender. (STÜPP, apud, BELTRAME org. 2005: 63).

Privilegiamos neste trabalho as sombras de cartão por dois motivos: o primeiro, por ser um modo de utilização das sombras menos empregado quando se refere a espetáculos; o segundo, por termos desenvolvidos nossas experiências pedagógicas com animação em sombras, no laboratório e oficinas do projeto de extensão Casemiro Coco, voltadas para a busca da utilização didática das sombras de cartão.

Observamos, a princípio, após estudarmos as técnicas mais usadas no teatro de sombras, que a animação a partir da projeção de películas

recortadas de figuras fixas ou com alguma mobilidade, de objetos tridimensionais e/ou de figuras humanas, requerem telas especiais e iluminação apropriada, materiais inexistentes e de difícil disponibilização nas escolas das redes oficiais de ensino. Mesmo assim, ressaltamos aqui experiências conhecidas e listaremos a bibliografia disponível para os interessados. A experiência com sombras desenvolvida por nosso projeto foram basicamente o estudo dessas contribuições.

SOMBRA DE CARTÃO- PASSO A PASSO:

1)



Para confecção das figuras, os materiais necessários são: revistas, tesoura, cola branca, estilete, pincéis, papel cartão, fita adesiva e palitos de churrasco.

2)



Procure figuras em revistas. Dê preferência às imagens inteiras, grandes e em situação de movimento.

Após selecionar as imagens, deve-se recortá-las com tesoura, com detalhes que deem dando bastante contorno, com o máximo de perfeição.

3)



Com as imagens em mãos, pegue o papel cartão e corte-o com o estilete o suficiente para colar todas as figuras.

4)



Utilizando um pincel fino, passe cola no anverso da figura.

5)



Cole a figura no papel cartão. Utilize uma toalha para tirar o excesso de cola e fixar melhor a figura.

6)



Utilize toda a superfície do papel cartão para colar figuras.

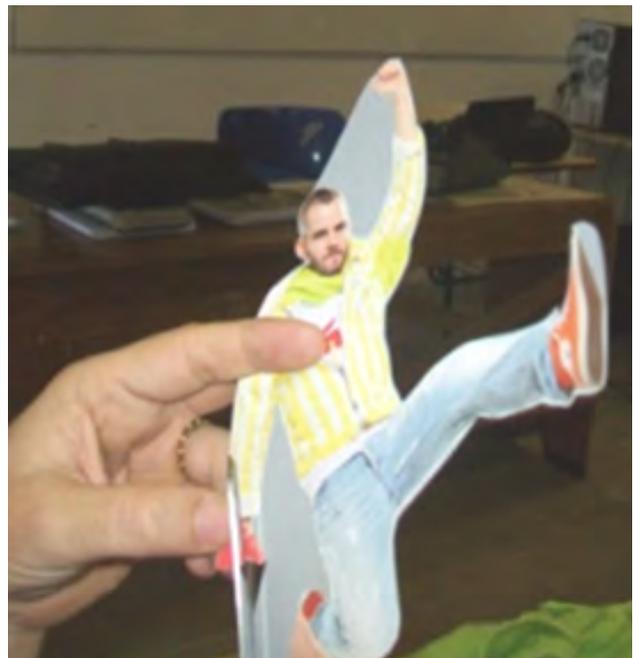
OBS.: É interessante utilizar figuras de tamanho correlato para ter melhor aproveitamento do papel.

7)



Com a figura colada ao papel, deve-se recortá-la com bastante cuidado para manter os detalhes.

8)



Utilizando um estilete recorte as figuras detalhadamente.

9)



Pegue o palito de churrasquinho e cole-o na figura com pequenas tiras de fita adesiva, deixando parte do palito solto na parte de baixo da figura para manipulação.

11)



Então, cole a figura no papel cartão e novamente use algo para espalhar a cola e fixar melhor a imagem no papel cartão.

10)



Deve-se passar novamente cola na parte de trás da figura para fazer outra camada com papel cartão a fim de esconder a fita e o palito e deixar a figura mais firme.

12)



Recortar novamente a figura, seguindo o contorno exato.

13)



Utilize o estilete para recortar os detalhes da figura.

15)



Este é seu aspecto visto somente em silhueta, como em prática cuja sombra é projetada.

14)



E, assim, teremos as figuras prontas para animação.

CONFEÇÃO DA CAIXA/TELA - PASSO A PASSO

1)



Para confecção da caixa cênica com tela para sombras, os materiais necessários são: caixa de papelão grande, papel manteiga, lanterna (ou outra fonte de luz), cola branca, fita adesiva, arame nº 14 ou 12, estilete, pincel, tinta preta, régua e caneta.

3)



Antes de realizar qualquer recorte, deve-se observar o tamanho e a altura da caixa para deixá-la ideal para o processo.

1)



Aqui, utilizamos uma caixa de TV LCD (que é uma caixa grande, mas estreita); então a ampliamos, acoplando duas partes para deixá-la maior. Mas essa etapa pode ser feita com qualquer tipo de caixa de papelão grande.

4)



Marque com caneta as dimensões e recorte. Remonte a caixa para prepará-la para o próximo passo.

5)



Cole e passe a fita adesiva para fixar bem a caixa.

7)



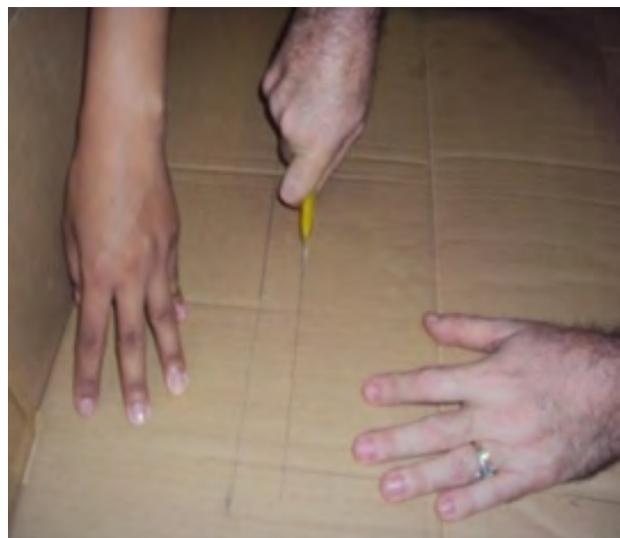
Pegue o papel manteiga e meça na caixa para marcar o local da tela, para recortar em seguida.

6)



Assim, já teremos uma forma pré-definida da caixa cênica ou suporte da tela, como podemos perceber na imagem.

8)



Após medir, use o estilete para recortar, mas ainda não coloque o papel manteiga (tela). Ainda faltam outros procedimentos.

9)



Agora começa uma das etapas mais importantes: “aramar” as laterais da caixa (para deixá-la firme e resistente); para isso, serão usados arame e fita adesiva.

10)



Pegue o arame nº 14 ou 12 e coloque nas bordas da caixa fazendo um contorno, prendendo-o com a fita (assim deve ser feito em todas as bordas da caixa, inclusive na parte de dentro). E assim, a caixa já estará quase pronta.

11)



Use um pincel grande para pintar toda a caixa com tinta preta.

12)



É importante pintar não só na parte de fora da caixa, mas deve-se pintar dentro também; então, deixe secar.

13)



Depois de secar, passe cola nas bordas de dentro da caixa, onde será colada a tela.

15)



Assim, a caixa cônica, suporte de tela, estará pronta. Agora, prepare a iluminação para visualizar a projeção das sombras.

14)



Coloque o papel manteiga bem esticado e passe ainda fita adesiva para garantir que não solte. Fixe bem.

16)



A fonte de luz pode variar, mas, neste caso, utilizamos uma lanterna com lâmpada de led. Então, deve-se arrumar a lanterna de afinar a luz para gerar uma boa projeção das figuras.

17)



Afine a luz com as figuras em cena. Depois, é só criar histórias e encenar.

MOMENTO DE ANIMAÇÃO DAS IMAGENS



3. ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Ne educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental

Estimule a observação das diversas fontes de luz no ambiente natural como, por exemplo, a luz do sol, o fogo – lamparinas e velas, ou as artificiais, como lanternas, abajures e retroprojetores. Crie em sala de aula um ambiente escuro para que as experimentações com luz e cores sejam projetadas na parede. As crianças poderão observar como se faz a sombra crescer ou diminuir na parede e observar como isso também ocorre em função da posição do sol durante o dia.

Ofereça lanternas para que experimentem e descubram como apagar, acender e mover a luz, criando diferentes focos em movimento e trilhas. A um sinal combinado, as luzes andam em diferentes ritmos, movem-se no espaço, apagam e acendem em sinal de alerta ou de sequências.

Promova ainda experiências diversas por meio de brincadeiras com o tema luz e sombra, tais como: experimentações com partes do corpo em frente a um foco de luz; coreografia atrás de um lençol iluminado com um foco de luz, que pode ser uma lanterna, ou uma luminária; brincadeiras com o corpo e as mãos com a luz de um retroprojeto; experimentação com objetos e cores no retroprojeto; experiências que permitem a passagem da luz e a projeção de cores; incentivo à criação de sombras a partir de figuras, contação de histórias com utilização de sombras e efeitos sonoros, dentre outras.

A partir de 5 anos, o trabalho pode deslançar em uma diversidade incalculável de jogos de aprendizagem, cujo processo deve envolver a observação do movimento, a leitura de imagem, a construção da tela, a confecção

das figuras e a montagem das cenas.

Solicite que os alunos tragam revistas coloridas que contenham fotos tanto de pessoas nas mais varadas poses e situações como de animais, objetos, máquinas, etc. A escolha das figuras já deve ser observada com atenção e o aluno deve ser estimulado a conversar sobre elas: quem é? O que está fazendo? Onde está?

O trabalho de recortar o contorno das figuras corretamente vai depender da habilidade do aluno para manusear a tesoura (este deve ser auxiliado pelo professor). O processo de colagem sobre uma superfície mais firme e uma haste de manipulação segue uma técnica padrão, que deverá fazer prevalecer um anverso de papel cartão ou similar, de cor neutra.

Após a confecção das peças, os alunos, individualmente ou em grupo, deverão inventar histórias para elas. A partir daí, deverão, sozinhos, em dupla, em trio ou em grupo que caiba atrás da tela, proceder a um jogo que deverá partir da experimentação do foco que projete a figura no tamanho desejado na tela, inventando o movimento das figuras e criando ações e diálogos.

Nas séries finais do ensino fundamental ou médio e na ação cultural.

Uma das propostas para experimentação pode partir da observação da sala de aula como espaço a ser apropriado pelos alunos a partir da percepção, da leitura e de propostas de sua transformação. Proponha a percepção das paredes, do teto, do chão e do espaço entre os corpos, os outros corpos (em movimento ou parados), do espaço sobre suas cabeças, dos sons percebidos, dos espaços vazios e o modo como preenchê-los. Provoque sugestões para apropriações do espaço e selecione

aquelas mais consistentes. Desafie a turma a transformá-lo com luzes e sons, verificando como se relacionam com as superfícies que se mantêm e com as que se transformam, como o ar, o vento e o tempo.

Proponha a organização do espaço em diferentes ambientes, como sala de tv, cozinha, banheiro, jardim. Com turmas grandes, divida os alunos em grupos e reveze os grupos nos ambientes indicados. Proponha que conversem, considerando o lugar em que se encontram. Estabeleça a relação entre o antes (o espaço encontrado) e o depois (o espaço coletivamente transformado).

Proponha que os alunos caminhem pela sala como se fossem expostos a forças invisíveis, fenômenos da natureza ou situações. Primeiro, deverão senti-los e depois tentar reagir, livrando-se deles: vento, chuva, perseguição, raios, correria e pânico, multidão, enchente e avalanche, bruxaria.

Com alunos maiores, amplie o grau de complexidade. Como por exemplo, ventania: do centro para as laterais, de baixo para cima, de cima para baixo; inundação da sala, água sobe ao pescoço; tempestade de areia em todos os sentidos – de baixo para cima, pela frente, pelas costas. Avaliação: Quais as sensações? Elas foram reais ou representadas? Quais posturas encontradas para se proteger?

Com a utilização de revistas coloridas que contenham fotos tanto de pessoas nas mais variadas poses e situações não convencionais ou extracotidianas, bem como de animais, objetos, formas, máquinas etc, amplie o leque de observação das imagens que serão selecionadas. A escolha das figuras já deve ser observada com atenção e o aluno deve ser estimulado a conversar sobre elas: quem é? O que está fazendo? Onde está?

O trabalho de recortar o contorno das figuras e colagem sobre uma superfície mais firme e uma haste de manipulação segue uma técnica demonstrada.

Após a confecção das peças, os alunos, individualmente ou em grupo, deverão inventar histórias para elas. E, aos socializá-las no grupo, vão identificando-se em dupla, em trio ou em grupos de 6. O passo seguinte é fazer experimentações com foco de luz, regulando as distâncias do foco para que a figura seja projetada no tamanho desejado na tela, realçando o movimento e as ações e diálogos.

Com a utilização da caixa cênica (que deve ser confeccionada de acordo com o número de alunos e personagens), as situações devem ser experimentadas conforme experiências de laboratório no capítulo seguinte. Podem ser pequenas coreografias, movimentos simultâneos e alternados, propostas de pesquisa de movimentos a partir de estímulos rítmicos, de criação de movimentos em duplas ou grupos.

Cabe referir que esta atividade requer dar condições para o aluno criar confiança para explorar movimentos, para estimular a inventividade e a coordenação de suas ações com as dos outros.

4. COMPOSIÇÃO E DIREÇÃO DE ESPETÁCULO

Para a organização desse conhecimento, o nosso objeto de estudo delineou-se a partir da constatação simples dos “brinquedos” de “bonequinhos” feitos de figuras recortadas, que se faziam atrás de lençóis ou toalhas brancas (que cobriam as mesas das varandas, onde eram servidas as refeições) e eram puxadas até o chão, cobrindo-lhes os pés. E então, por baixo da mesa, uma lamparina ou uma vela acesa proporcionavam a projeção

das figuras que falavam, dançavam, lutavam ou simplesmente recitavam quadrinhas.

Além do repertório de lembranças dos partícipes do grupo, tivemos a contribuição do relatório do cassimireiro Zé do Gás, já relatado anteriormente.

Nós, do projeto de extensão Casemiro Coco optamos por chamar nossa experiência de teatro de sombras de cartão, e a executamos em dois momentos fundamentais:

- Primeiro: no laboratório de teatro de animação da UFMA, realizamos uma oficina envolvendo os membros do grupo Casemiro Coco e alguns professores voluntários, quando planejamos e executamos as etapas dessa mesma oficina.
- Segundo: constatada a eficácia do projeto com universitários e professores, partimos para realizar a experiência com alunos do ensino infantil em primeiro lugar e, em seguida, com alunos das séries finais do ensino fundamental.

Primeiro momento: experiência em laboratório:

Fase – 1: Construção da Tela.

Parece fácil, e de fato o é. Apenas alguns detalhes são necessários observar:

- Escolha da caixa de papelão, grande e forte.
- Tamanho da sala
- Localização da mesa do professor (ou mesa especial para esse fim) e de uma tomada.
- Construção da tela.

Fase – 2 : Construção das Figuras.

- Escolha das revistas

- Seleção das imagens (finalidade cênica e definição de movimento)

- Recorte e colagem das figuras: (imagens-x-contorno/perfil – haste e segurança – uso de materiais adequados)

Fase – 3: Composição das peças.

a) Preparação do espetáculo:

- Escolha das figuras.
- Realização de laboratórios de gestos e movimentos com o corpo do ator animador. Executar exercícios lúdicos (brincar de estátua etc.). Construir e desconstruir o gesto plasmado em cada figura, etc.

b) Experiência dos processos da projeção:

- Aproximação e afastamento da figura, da tela,
- Manutenção do foco
- Movimentação da figura, expandindo o gesto fixo.

c) Criação de texto ou roteiro:

- A partir das imagens, praticar cenas e diálogos em duplas e em pequenos grupos.
- Criar histórias ligeiras com conflitos bem enfatizados

d) Realizar jogos de encenação:

- Exercícios de ritmo/movimento – mudo-x-sonoro
- Uso de fala e ruídos.

e) Realização de pequenos espetáculos

Segundo Momento – Experiência piloto realizada na Escolinha Comunitária Tia Ana (Bairro Brisa do Mar, São Luís- MA) de Ensino

Infantil com crianças de 3 a 5 anos:

Fase 1- Construção da tela (realizada pelos professores)

Fase 2- Confeccção das figuras:

As revistas foram apresentadas para as crianças, as quais escolheram as imagens de sua simpatia. Em seguida, definiram “o que lhes parecia o gesto”.

Com auxilio da professora, as crianças recortaram as figuras e as colaram sobre o cartão com a haste. A partir daí, experimentamos conhecimento da frente e verso das figuras e passamos a experimentar o processo de identificação Imagem-x-sombra.

Fase 3- Composição das peças

a) Preparação do espetáculo (as professoras fazem uma demonstração com peças curtas)

b) Criação de texto (exercício de oralidade: cada criança atribui um nome e uma função a sua figura, que passa a ser uma personagem, e encena um diálogo de improviso com outra criança, e depois com pequenos grupos.

c) Os espetáculos são, de fato, pequenos fragmentos de improvisos que geralmente não se repetem.

d) Observação: Alcançou-se como resultado de aprendizagem:

- Constatação de controle e desenvolvimento motor;
- Iniciação a uma narrativa metafórica;
- Desinibição;
- Fluência da fala e ruídos vocais;
- Criação de microtextos. (possíveis de serem registrados);
- Capacidade de entabular diálogos, mesmo leves.

Imagens da experiência com crianças da escolinha comunitária Tia Ana

(Acervo pessoal Vanessa Bastos)



É importante pintar não só na parte de fora da caixa, mas deve-se pintar dentro também; então deixe secar.



Animação executada pelas crianças

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 5. Ed. São Paulo: Loyola, 1994.

AMARAL, Ana Maria. Teatro de Formas Animadas: máscaras, bonecos, objetos. São Paulo: Edusp, 1996.

_____. 3.ed. São Paulo: EDUSP, 1996

_____. O Inverso das Coisas. In: Revista Móin-Móin; Ano 01, Nº 01. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2005.

BAIXAS, Joan. Notas de um praticante Del teatro de animación. Moin-Moin: revista de estudos sobre Teatro de Forma Animadas, Jaraguá do Sul, ano 4, nº 5, p. 150-157, 2008.

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

BARBA, Eugênio e SAVARESE, Nicola. A Arte Secreta do Ator. In: Dicionário de Antropologia Teatral. São Paulo/ Campinas: Huicitec/ Unicamp, 1995.

_____. Um amuleto feito de memória significado dos exercícios na dramaturgia. Revista do Lume. Campinas: LUME/UNICAMP, n. 1, 1998.

BELTRAME, Valmor (Org.). Teatro de Sombras: Técnicas e linguagens, Florianópolis: UDESC, 2005.

_____, Teatro de Bonecos: distintos olhares sobre teoria e prática. Florianópolis: UDESC, 2008. p. 09-24.

COSTA, Felisberto Sabino da. A máscara e a formação do ator. In: Revista Móin-Móin; Ano 01, Nº 01. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2005.

_____. A poética do ser e

não ser: procedimento dramatúrgico do teatro de animação. Tese (Doutorado em Artes) – DAC/ ECA/ USP. São Paulo, 2000.

_____. Algumas palavras sobre a arte da manipulação (ou da animação) ou conforme os desideratos de cada qual. In: BELTRAME, Valmor Nini (Org.). Teatro de Bonecos: distintos olhares sobre teoria e prática. Florianópolis: UDESC, 2008. p. 09-24.

GERVAIS, André-Charles. Gramática elementar de manipulação para bonecos e luva. Trad.: Álvaro Apocalypse. Paris: Bordas, 1947.

HOUAISS, Antonio. Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. São Paulo. 2012. Edição exclusiva para o assinante da UOL. Disponível em: <<http://houaiss.uol.com.br/>>. Acesso: 19 nov. 2013.

JAPIASSU, Ricardo. Metodologia do ensino de teatro. Campinas: Papyrus, 2001.

_____. A linguagem teatral na escola: pesquisa, docência e prática pedagógica. Campinas- SP: Papyrus, 2007.

KREMER, Sonia; LEITE, Maria Isabel Ferraz Pereira (ogs.). Infância e Produção Cultural. Campinas, SP: Papiros, 1998. –(Série prática pedagógica)

LECOQ, Jaques. Le Corps Poétique: un enseignement de la création théâtrale. Paris: Actes-sud Papier, 1997.

LOMARDO, Fernando. O que é Teatro Infantil. Editora Brasiliense. 1994.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. 2005b. Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>. acesso em: 05 fev. 2012.

NADAL, Beatriz Gomes (Org.). Práticas pedagógicas nos anos iniciais: concepção e ação. São Paulo: UEPG, 2007.

PAVIS, Patrice. Dicionário de Teatro. São Paulo: Perspectiva, 1999.

RIBEIRO, Almir. Uma escrita efêmera: a dramaturgia do ator manipulador no Teatro do Inanimado. Moin-Moin: revista de estudos sobre Teatro de Formas Animadas, Jaraguá do Sul, ano 7, v.8, p. 150-163, 2011.

YVGOSTSK, L. S. O desenvolvimento psicológico na infância. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Referências auxiliares

<http://almanaquevirtual.uol.com.br/ler.php?id=7065&tipo=11&cot=1>

<http://grupoteatrohomoludens.blogstop.com>

<http://teatronet.blogstop.com>

www.ecole-jaqueslecoq.com

VERAS, Ivan. Disponível em Revista Nova Escola: <http://revistaescola.abril.com.br/arte/pratica-pedagogica/fofao-esta-rua-429707.shtml>

O professor Ivan Veras tem interessante trabalho na sala de aula sobre o fofão maranhense, cujo traje se compõe de uma máscara assustadora de pano, borracha ou de papel maché, cabelos de fios corda de sisal e um macacão largo de chitão estampado; na mão, uma boneca e uma varinha para se defender dos cachorros. Mas atenção para os códigos corporais e culturais. O fofão fala em uma língua de fofão, e quem pegar na boneca tem que pagar um trocado para não ser perseguido dali em diante. (Ver em Endereços na internet)

RIBEIRO, Lio. Ver em <http://lioribeiro.blogspot.com.br/2013/09/salve-beto-bittencourt-bonequeiro.html>

Para saber mais sobre o bonequeiro maranhense Beto Bittencourt, acesse sua breve biografia escrita pelo ator, autor e professor de teatro Lio Ribeiro.

SANTOS, Dalva. PROJETO LEITURA EM CENA: UMA COMBINAÇÃO ENTRE A LINGUAGEM TEATRAL E A LITERATURA <http://andateatro.blogspot.com.br/>

O professora Dalva Santos, licenciada em teatro, reside no município de Bacabal e mantém um blog que pode ser referência de registro e utilização de ferramenta tecnológica para o ensino do teatro na educação escolar.

MACHADO, Marina Marcondes. <http://www.agachamento.com/>

Marina Marcondes Machado é psicóloga clínica. É professora na graduação e pós-graduação da Escola de Belas Artes da UFMG, na área de Artes Cênicas. É autora dos livros O brinquedo-sucata e a criança e A poética do brincar, ambos pela Loyola, e Cacos de infância/teatro da solidão compartilhada, pela Annablume/FAPESP. Mantém o blog Agachamento, que é uma inesgotável fonte para professores interessados em teatro para a primeira infância e cena contemporânea, formação de professores e cotidiano, dentre outros assuntos.

CASADENHOZINHO <http://casadenhozinho.blogspot.com.br/>

O museu Casa de Nhozinho mantém um blog com valioso material para pesquisa inicial dos professores e para o planejamento de visita com os alunos. Seu acervo revela elementos ligados ao cotidiano, de diferentes regiões maranhenses. Os modos de vida estão

ali relacionados ao fazer tradicional, ao meio onde vivem, suas histórias, conhecimentos, tecnologias.

CENTRO NACIONAL DE FOLCLORE E CULTURA POPULAR <http://www.cnfcp.gov.br/>

O Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular (CNFCP) é instituição pública federal que abriga o Museu Nacional do Folclore Edson Carneiro. Possui um acervo museológico de 13 mil objetos, 130 mil documentos bibliográficos e cerca de 70 mil documentos audiovisuais. Grande parte pode ser acessada pelo site. Desenvolve e executa programas e projetos de estudo, pesquisa, documentação, difusão e fomento de expressões dos saberes e fazeres do povo brasileiro.



CAPÍTULO 4

ORIENTAÇÕES PARA INCLUSÃO DO TEATRO DE FORMAS ANIMADAS NO CURRÍCULO.

Pensando a função e a posição social do professor de teatro.

A transposição das formas animadas para a sala de aula na educação escolar ou na ação cultural necessitam que as atividades sejam planejadas considerando os três eixos de sua atuação político-social.

- i. O Projeto Político Pedagógico, seja de uma escola ou de uma Organização Não-Governamental (ONG), escrito ou não, compartilhado ou prescrito, guardadas as distinções, é fruto do trabalho coletivo e das intenções de ensino e aprendizagem;
- ii. O teatro tem natureza e função social, pois este se articula a outros componentes e saberes, seja como linguagens em si, ou como ferramenta para a aquisição de outros conteúdos ou como veículo de comunicação, expressão ou lazer e entretenimento;
- iii. O artista de teatro, tal como o professor de teatro, é um profissional que trabalha junto

e em equipe. Assim, o trabalho *inter, trans* ou *multidisciplinar* com outras áreas ou eixos pode contribuir para que o processo tenha continuidade, amplie seu campo de significação e perspectivas relacionais.

Os eixos acima são condições estruturais para a realização e consolidação do seu trabalho com a linguagem do teatro, uma vez que esta requer estrutura física e matérias em sua maioria simples, porém não convencionais. E especialmente na escola pública, a ausência dessas condições compromete o trabalho antes mesmo do início das atividades. Esses eixos têm como objetivo criar o ambiente favorável e colaborativo, bem como antecipar entraves, bloqueios, isolamentos e descontinuidades.

Na transposição para a educação básica considere que:

- É necessário pensar o teatro relacionado à vida. Quase sempre, a concepção de teatro que os professores possuem está relacionada à peça teatral, à encenação. Certamente estas são representativas do fazer teatral, mas não são as únicas. Sendo assim, o ponto de partida somos nós, professores (as) e nossos referenciais de teatro, se como representação, se como vida. Uma vez que os alunos, em qualquer faixa etária, se relacionam melhor com o teatro relacionado à vida, nas brincadeiras, jogos, contos e cantares, tanto em sua forma tradicional quanto contemporânea, cabe ao professor avaliar e selecionar os melhores caminhos.

- Na educação infantil, de 0 (zero) a 05 (cinco) anos e nas séries finais do ensino fundamental, de 06 (seis) a 10 (dez) anos, o teatro ainda é uma área a ser constituída, uma vez que os professores possuem formação em Magistério ou em Pedagogia, e os currículos desses cursos não possuem teatro, mas quase sempre uma disciplina de Arte, com carga

horária de 60h;

- Nos níveis Fundamental e Médio os professores são (ou deveriam ser) orientados por profissional habilitado em uma das linguagens da arte (Teatro, Dança, Música e Artes Visuais);

- Em qualquer nível de ensino ou formação do professor, o mais importante é o diálogo e os saberes já constituídos. Na educação infantil, proponha momentos em que as atividades de faz-de-conta sejam ampliadas e aprofundadas. Nos anos/séries seguintes, as experiências com o corpo/movimento não podem ser dissociadas das demais atividades da rotina escolar - devem integrar as atividades diárias.

Na escola, a forma de organização das turmas em grande grupo, a distribuição do tempo e a divisão curricular em disciplinas são fatores geralmente acionados para justificar a dificuldade para conduzir atividades com teatro de animação na sala de aula. Mas a formação inicial e continuada de professores, bem como a ausência de mudanças significativas na organização do trabalho escolar, são fatores também eficazes para explicar por que as formas animadas estão distantes e ou subutilizadas no currículo escolar.

As possibilidades de reverter esse quadro ampliam-se na medida em que, desde o planejamento inicial, estratégias adequadas para esse tipo de conteúdo considere que o grupo grande de alunos permite distribuição de tarefas, explicações, apresentações de modelos, debates, assembleias etc. (ZABALA 2003, 153). Para a consecução dos conteúdos práticos como a construção dos objetos, ou na etapa de sua manipulação e animação, deve atender o agrupamento dos alunos em relação a essas tarefas, em ateliês e oficinas. Estes são espaços tradicionais de produção artística

que permitem a conceitualização mediante atividades de experimentação, ou seja, o professor apresenta os desafios e presta as ajudas adequadas a cada aluno ou aos grupos.

Planejamento para inserção das formas animadas na sala de aula: em função de quê? Com que finalidade?

Na etapa inicial de planejamento didático institua um espaço de diálogo para e com alunos, buscando identificar os assuntos de interesses, os temas e problemas que os incomodam, as experiências anteriores e os conhecimentos de teatro e de teatro de animação. E, a partir da observação direta e sensível, identifique as diferenças de níveis expressivos do corpo: mãos, braços, troncos, posturas e deslocamentos; o que é permitido e o que é interdito entre eles e os mecanismos de transgressão. Identifique também os alunos mais e os menos interessados, os que gostam de trabalhar sozinhos e aqueles que preferem estar em grupo - estes e outros fatores que, às vezes, são aparentemente insignificantes, mas necessários para as situações de aprendizagem que lhe compete criar e propor como professor de teatro, habilitado ou não.

Para a educadora norte-americana Viola SPOLIN (1987: 4p), todos são capazes de aprender a atuar no palco; para isso, o professor (instrutor) deve propor ao aluno um ambiente onde seja possível experimentar, que significa envolver-se total e organicamente com o ambiente nos níveis intelectual, físico e intuitivo, sendo este último nível o mais essencial para a situação de aprendizagem.

Por isso mesmo, é recomendável assegurar a participação de todos, estimulados e atuantes, abertos à experimentação. A competência docente está em selecionar conteúdos e atividades que sejam ao mesmo tempo desafiadoras e possíveis de serem realizadas

pelos alunos por diferentes meios inventivos. Ou seja, compatíveis com as suas necessidades e possibilidades de aprendizagem.

Em qualquer ano ou série, as atividades precisam ser adaptadas à faixa etária e às especificidades das turmas, seu estágio de desenvolvimento e interação, concentração e organização.

Após esta etapa, a seguinte é levantar as condições físicas e materiais para a construção do ambiente de ensino e aprendizagem.

A Estrutura física e material e a construção do ambiente de trabalho

1. Selecione o espaço de trabalho. O ideal seria que cada escola possua um ateliê, oficina ou sala especial. Porém, a realidade da maioria das escolas é outra. Portanto, sugerimos a adaptação de um espaço ocioso ou da sala de aula para este fim.

2. Selecione os materiais e ferramentas a serem utilizados. Cada técnica apresentada neste livro possui a lista deles. Contudo, as diferentes faixas etárias desafiam e sugerem adaptações e/ou supressões.

3. A lista de materiais precisa ser divulgada antecipadamente antes do início do curso, para inclusão na lista anual da escola, ou para aquisição pelos pais ou responsáveis da instituição promotora do curso;

4. Crie o ambiente de trabalho com participação ativa dos alunos na elaboração e efetivação das regras de seu funcionamento, como: acordos, também chamados de combinados; organização e limpeza do espaço e dos materiais utilizados, segurança e responsabilidade na utilização do material coletivo e respeito aos materiais e objetos individuais, utilização de roupas e aventais etc.

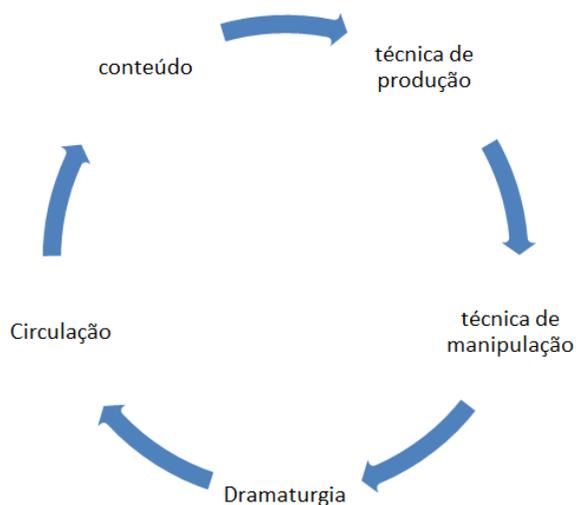
5. Considere o tempo de cada seção de trabalho e a distribuição desse tempo de acordo com as etapas (ritmos) de desenvolvimento e possibilidades de aquisição pelos alunos, avaliação e finalização.

Perceba que a qualidade da sua prática de ensino é resultante da combinação de vários papéis que lhe cabe desempenhar. Mantenha o espaço de diálogo com alunos e demais membros da equipe, particularmente nos momentos de avaliação, ou sempre que necessário, com o objetivo de mediar conflitos e crises, de regular as aprendizagens, reconhecendo que os obstáculos e erros são aspectos integrantes do processo criador tanto individual quanto coletivo.

Eixos para a seleção dos conteúdos no teatro de animação

Uma das especificidades do conhecimento e do potencial do teatro de animação é que este se produz de forma prática, Assim, envolve ao mesmo tempo processo e produto, conteúdo e forma. Considere que o domínio das técnicas de construção dos objetos a serem manipulados requer, ao mesmo tempo, o domínio das técnicas de sua manipulação e a apreciação do público. No caso da máscara, por exemplo, tanto a elaboração quanto sua animação deve receber o mesmo grau de importância. Mas isso por si só não basta: é necessário um contexto, uma razão, algo que lhe dê sentido e significado, pois sua emergência, existência e permanência são históricas e sociais inerentes à condição humana e à sua natureza relacional e cultural.

No gráfico e no quadro abaixo você pode



1. Conteúdo: O conteúdo inicial são as ideias que originam ou são agrupadas em temáticas que darão origem à sequência de gestos, ações e situações, com ou sem texto. Outro caminho é partir de um roteiro, da dramaturgia de teatro para bonecos ou obra literária adaptada.

2. Técnicas de produção: As temáticas abordadas necessitam de um como (o meio), ou seja, a linguagem pela qual será apresentada cenicamente. Estas sugerem as técnicas de produção, algumas delas são apresentadas neste livro. Esta etapa inclui a observação, o estudo e a experimentação de materiais diversos, por isso cada técnica aqui apresentada envolve o estudo da materialidade. Caso a escolha recaia sobre a utilização do boneco de luva, por exemplo,

cabe ao professor (a) escolher a(s) técnica (s), que podem ser papier mâché, papier froissé, escultura na madeira, pet ou outra forma a ser criada.

3. Técnicas de animação/manipulação: Concomitantemente à elaboração dos objetos, as personagens vão surgindo de acordo com a temática, o que dará origem a um roteiro ou texto, ou às sequências de ação. Nesta etapa, entra o estudo do movimento, os movimentos de mão e braço, individuais e coletivos, até a técnica a ser criada e experimentada pelo aluno-atrator-manipulador de acordo com a forma e estrutura do objeto a ser manipulado/animado. (V. Capítulo II). Também são realizados nesta etapa os exercícios de respiração, articulação e técnica vocal que aplicamos aos tipos que compõe a personagem, objeto, boneco ou máscara.

4. Dramaturgia: o que se concretiza pela sequência de ações ou texto. É a realização cênica do espetáculo (exercício, montagem, fragmento, experimento), sua estrutura ideológica e formal. (V. Capítulo II e III)

5. Apresentação: o primeiro público é o da sala de aula, onde as experimentações acontecem, alternando-se os alunos-atores-manipuladores em palco/empanada e plateia. Neste jogo, cada um pode sugerir acréscimos ou supressões ao colega, bem como avaliar os efeitos dos seus movimentos e o resultado de sua animação. A estreia, que também pode fazer parte da culminância do projeto, é o dia da primeira apresentação com convidados, que podem ser alunos da própria escola, pais e familiares e a comunidade em geral. (Ver. Exercícios Públicos, Cap III)

6. Circulação: embora ainda rara, a continuidade das apresentações que podem ser realizadas em outras escolas para instituições parceiras é muito proveitosa para

que os alunos-atores-manipuladores possam dar continuidade e aprimoramento a sua atuação, principalmente se for previsto diálogo com o público após cada apresentação.

Identifique no quadro abaixo a estrutura e a sequência de trabalho.

CONTEÚDOS				
Conceituais / temáticas	Técnicas de Con- strução	Técnicas de Ani- mação / Manipu- lação	Conteúdo e Forma (Dramaturgia)	Apresentação e Circulação do Produto
A ideia, o que dizer; comunicar e expressar	Oficina / Ateliê / Barracão / Sala de aula	Treinamento / Exercício / Jogo	A Ação: apresentação do espetáculo, (cenografia, sonorização, ...)	Contato com o Público

Cada eixo da Tabela 1 afeta a natureza do seu trabalho. Das indagações iniciais e seleção dos temas de interesse à experiência na construção dos objetos e na preparação corporal para as cenas de acordo com relação aluno/ator-personagem-objeto, a dramaturgia - o que dizer (conteúdo) e o como dizer (forma), e a apresentação (quando possível) requer grande diversidade de estratégias nas intervenções educativas com os alunos. Um “ensino adaptativo”, cuja característica

distintiva é sua capacidade de adaptar-se às diversas necessidades das pessoas que as protagonizam. (ZABALA: 2003, 182)

2.2.1 Valorizando a processualidade e os artistas locais

Os caminhos devem ser encontrados nos procedimentos adotados pelos artistas em seus processos de criação. Eles constroem suas temáticas do contato e intensa observação cotidiana, de onde retiram, do imaginário, suas imagens, contos, sonhos, ideias e inquietações. Depois, nos seus ambientes de trabalho que podem denominar das formas mais variadas, como barracão, ateliê, ou oficina, por exemplo, constroem, experimentam e testam as formas criadas. Esses ambientes podem ser temporários ou permanentes, pois caracterizam-se como lugares de produção, tal como os laboratórios são os lugares da produção dos cientistas. São também espaços que se diferenciam pela execução prática que define, ao mesmo tempo, o modo de produção e a divisão do trabalho. Depois, montam as cenas, experimentam, testam, exercitam, ensaiam e apresentam. O ciclo completa-se com o espetáculo e o contato com o público. É o que chamam nas práticas tradicionais de botar boneco, botar casemiro.

Pesquisas realizadas pelo grupo de pesquisa e extensão Casemiro Coco com o objetivo de resgatar o boneco popular do Maranhão, refaz parte da história e trajetórias de calungueiros (mamulengueiros, cassimireiros ou ainda botadores de cassimiro) no Maranhão e em outros Estados. A pesquisa de campo buscou identificar aonde existem esses artistas, como aprenderam suas práticas e construíram seus bonecos e os itinerários percorridos. Esse material contribui com importante eixo da aprendizagem significativa em teatro, sua

historicidade e diversidade, processos de criação no meio popular e procedimentos de pesquisa para preservação da memória e do patrimônio. (BORRALHO: 2008)

Tipos de conteúdo em Teatro de Animação

Ana Mae Barbosa, por meio da proposta curricular que ficou conhecida como *abordagem triangular*, sugere que os professores devam articular três eixos de aprendizagem significativa em arte – fazer, apreciar e contextualizar. Tomando essa referência como ponto de partida e considerando o ensino e a aprendizagem do gênero teatro de animação pelos professores e alunos, elaboramos um quadro ampliado, pois essa linguagem exige procedimentos diferenciados de organização dos conteúdos, aqui separados para fins didáticos sem pretensão de modelo.

A diversidade dos alunos desafia a seleção de conteúdos e a invenção de estratégias não lineares, favorecendo as inter-relações e interações com os outros, reflexões pessoais, nos momentos de (re)ajustes, quando podem incorporar ou suprimir ações, durante os quais vai edificando o seu próprio processo criador em contato com o outro e sob a sua orientação.

Na organização do trabalho didático substitua a linearidade pela complexidade, considerando que esses conteúdos envolvem conhecimentos e significações. O importante é que você tenha clareza dos objetivos a serem alcançados com graus progressivos de resolução de problemas, e acompanhe os diferentes níveis conquistados pelos alunos. Para organizar essa diversidade, considere os cinco eixos de conteúdo abaixo relacionados.

Ambiente de Trabalho e Produção Coletiva

- Participação na discussão dos temas e das técnicas para elaboração das cenas ou improvisação;
- Interação com os outros atores-manipuladores na criação com o grupo e nas tomadas de decisão;
- Observação, apreciação e análise dos trabalhos realizados pelos outros atores-manipuladores e em interação com eles.

Expressão e comunicação

- experimenta, observa, refaz e decide os gestos que caracterizam a personagem;
- exercita a manipulação e a animação, compreendendo em cada modalidade suas especificidades e códigos pertinentes à linguagem de animação;
- procura possibilidades expressivas e de utilização do espaço com os outros atores-manipuladores;
- interage com o público nas apresentações (na sala de aula, na rua, nas praças, pátio e ginásios da escola) e em locais alternativos;
- analisa com o grupo as articulações entre as expressões corporais, plásticas e sonoras, selecionando as mais adequadas para montagem das cenas;
- compreende gradativamente a si mesmo e o outro como parte do processo de criação no teatro de formas animadas.

Produto cultural, patrimônio, preservação e memória

- Pesquisa os produtores e as manifestações, reconhecendo as diferentes formas dramatizadas da sua região e os sentidos que lhes são atribuídos;
- Investiga as tradições locais que envolvem a oralidade e a gestualidade, e como estes são repassadas de geração para geração;

- Registra essas histórias em textos verbais e visuais para a preservação e como subsídio para exercícios pessoais e produção de cenas;
- Reconhece a importância desse patrimônio para ampliação da memória social, cultural e histórica;
- Organiza acervos, elabora registros, propõe cartazes, registros visuais (fotografias, vídeos) etc

Apreciação estética e cultural

- Identifica os elementos da linguagem, suas características, temáticas e relações entre os elementos da teatralidade ao apreciar formas animadas;
- Frequenta os grupos de teatro, os espetáculos, as manifestações populares e rituais de sua região e os espaços sociais de saber museus, centros culturais e outros espaços de circulação como praças e feiras e a rua;
- Relaciona os produtores de teatro de formas animadas em diferentes épocas e culturas com as formas contemporâneas.

Valores, normas e atitudes

- Interage e coopera na construção dos objetos e nas atividades de manipulação e construção da cena; articula possibilidades e ideias;
- Identifica e valoriza a diversidade das formas e suas diferenças culturais, respeitando-as e utilizando-as em processos de montagens dos espetáculos;
- Posiciona-se em relação a artistas e suas obras, manifesta opinião e suas preferências;
- Demonstra interesse em conhecer outras culturas, compara suas formas de pensar e fazer formas animadas, distinguindo-as das demais.

Não há ordem hierárquica por grau de importância dentre os eixos acima elencados. Os pontos de partida são os interesses dos

alunos e suas necessidades de aprendizagem que orientam as entradas, se pela produção coletiva ou se pela apreciação de uma peça, ou um vídeo, por exemplo. A seleção deve incluir a diversidade das manifestações teatralizadas de povos e culturas, abarcando as formas africanas e ameríndias, de distintas épocas, articulando-as à contemporaneidade. Inclusive, como procedimento de ensino, cabe viabilizar o acesso do aluno à literatura especializada, aos vídeos, às modalidades de teatro de sua comunidade com as quais tem acesso antes mesmo de entrar na escola. Considere o prazer, a beleza e a alegria que um dia de fofão, um boizinho encantado, um chapéu, uma maracá, um balão, uma máscara de herói podem proporcionar.

O fundamental é não ser prescritivo. Busque romper com o ensino cronológico evolutivo, muito característico dos chamados *rol de conteúdos* que, lamentavelmente, é uma prática muito utilizada pelas professoras generalistas e sem formação específica de teatro. Tais práticas estão baseadas na imposição de modelos e atitudes corporais a serem imitadas pelas crianças, onde lhes cabe a função de espectadores da ação do adulto (SANTOS: 2002, 104p). Pelo poder de reprodução e repetição dessas práticas, o ensino do teatro empobrece e perde o seu potencial criativo e propositivo, o que certamente precisa ser evitado.

Boas práticas pedagógicas em teatro de animação abrem perspectivas para abordagens metodológicas e procedimentos diversificados com novas formas de fazer, ver e pensar teatro como parte do desenvolvimento integral do ser humano. Por isso, é necessário que você fique á vontade para produzir e inventar outros instrumentos e percursos de ensino, de acordo com o referencial adotado em seus planos, como: quadros, mapas de conteúdos,

rizomas, ou outros.

O brincar, um direito da criança, e a organização do material a ser disponibilizado são aspectos que merecem sua atenção, pois, dependendo da faixa etária, os alunos se comportam de forma diferenciada em relação a formas e objetos.

Mais do que no resultado, é no processo que os alunos compreenderão os procedimentos dos artistas, tanto em seu aspecto individual quanto da sua participação em coletivos. Apresente aos alunos e estimule a pesquisa de grupos existentes no entorno da escola, na cidade e região. Acolha as sugestões, perceba os alunos como parceiros que possuem no mundo social muitas relações nas quais estão presentes os objetos de pesquisa, como um pai/mãe ou familiar “botador” de boneco, um vizinho artista, um livro ou um objeto trazido de casa, uma história contada, uma festa da comunidade, uma música, uma dança, etc.

Transposições didáticas

Os processos de criação, bem como os acervos pessoais dos bonequeiros ou casemireiros que compõem seu patrimônio material, tais como empanadas, bonecos, baús ou malas, cadernos de registro, ferramentas e instrumentos percussivos são conteúdos deste gênero, bem como a sua preservação. O mesmo com a memória e suas práticas e dos grupos, tais como modos de criação e manipulação, os roteiros e as estéticas dos artistas, os jogos e os contos, músicas e danças tradicionais, reinventados e representados pelas formas animadas de um determinado artista ou grupo, são seus patrimônios imateriais.



Investigação e Pesquisa sobre Materialidades

Estimule a pesquisa sobre os materiais e instrumentos a serem utilizados na produção dos objetos. Qual a natureza da matéria (o gesso, argila, areia, ferro, plástico, madeira...), sua composição e como se comporta em contato com outros materiais (água e outros solventes e diluentes; o fogo; a vaselina; os diferentes tipos de adesivos e colas naturais ou processados industrialmente). Jornais antigos e papelão, por exemplo, são materiais muito presentes, de fácil aquisição, porém pouco utilizados pelas escolas; leves, baratos, de fácil corte e manipulação, oferecem inúmeras possibilidades. O que pode ser feito com esse material? Pode-se construir maquetes de palco, estudo de cenários, produção de objetos de cena. Pode servir para construção do próprio cenário? Quais outras possibilidades oferecem?

Ferramentas

São instrumentos criados, transformados e adaptados para intervenção e criação na manipulação das matérias. São na maioria não convencionais na sala de aula, como: pincéis de diferentes espessuras e composição, faca, carimbos, baldes, pente, palito, arame; moldes, formas...

Ao realizar esta pesquisa com materiais, estimule-os a comentar sobre o que aprenderam sobre as qualidades os materiais utilizados.

Expandir a pesquisa sobre outros meios e formatos. Transformação das técnicas adaptando-as à realidade de sala de aula. Pesquisa sobre a utilização de materiais não convencionais no teatro de formas animadas no Brasil e no mundo.

Ambiência de Trabalho e Processos de Criação Coletiva e Individual

Proponha e investigue com os alunos os lugares possíveis para montar o ateliê na escola. E na sala de aula, o que será necessário para adaptá-la ao trabalho prático? A participação das crianças na estruturação desses espaços é um modo de desenvolver a noção de reponsabilidade do grupo, favorecendo o respeito e a colaboração. (SANTOS, 2002: 116p)

Motive e oriente a pesquisa sobre o processo criador dos artistas. Ao longo da história do teatro de formas animadas, onde os artistas produzem seus trabalhos? Como denominam esses espaços? São temporários ou permanentes? Como armazenam, selecionam, convivem e dialogam com imagens, objetos e materiais que os interessa criativamente.

Patrimônio, Preservação e Memória.

Acervos pessoais, como empanadas, bonecos, cadernos de registro, ferramentas e instrumentos percussivos são bens patrimoniais materiais relacionados às formas animadas. Assim como a memória coletiva, as estéticas do cotidiano, os jogos e os contos, músicas e danças tradicionais são patrimônios imateriais.

O que deixarão como patrimônio da escola? Pense no programa, nas formas de divulgação, no compartilhamento com outras turmas dessa experiência. Painéis de ideias, de recados, lembretes ou amostra dos materiais?

No Brasil e no mundo, os museus populares ou de costumes possuem valiosos acervos de brinquedos, brincadeiras e jogos, como no Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular Edson Carneiro. O Museu Casa de Nhozinho, em São Luís, possui grande acervo de brinquedos populares, produzidos por Antônio Bruno Pinto Nogueira, o Nhozinho, (1904-1974) bem como a exposição do bonequeiro maranhense Beto Bittencourt, falecido em 1999.

AVALIAÇÃO

Critérios para avaliação de ensino e de aprendizagem com formas animadas

Muitos professores têm dificuldade de organizar os critérios e procedimentos de avaliação, bem como os instrumentos mais adequados aos tipos de conteúdos e às situações de aprendizagem geradas. A coerência deve prevalecer, mantendo-se nos momentos de avaliação a mesma estrutura compartilhada e dialogada das atividades de planejamento, ou seja, com a participação de alunos e mediados pelos objetivos do ensino e da aprendizagem.

Com base nos PCN, assim deve se constituir

a avaliação na educação básica, “uma situação de aprendizagem em que o aluno pode verificar o que aprendeu, retrabalhar os conteúdos, assim como o professor pode avaliar como ensinou e o que seus alunos aprenderam”. (BRASIL: 2007)

No Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil - RECNEI (1998), a abordagem teórica baseia-se na perspectiva construtivista de avaliação, na medida em que a ação avaliativa exerce uma função dialógica e interativa, promovendo os seres no aspecto moral e intelectual.

Assim, selecionamos algumas possibilidades.

1. Ao avaliar, tanto a aprendizagem como a condução das atividades precisam ser levadas em consideração. Diferentes tipos de conteúdos e suas técnicas de produção dos objetos e preparação corporal do teatro de animação perpassam a experiência pessoal de cada aluno, bem como a do professor;

2. A avaliação formativa visa promover a reflexão e a auto-avaliação para desenvolver autonomia sobre próprio processo criador, gerando confiança e dirimindo o medo. Sem condução adequada e sem instrumentos pertinentes a cada caso os alunos, desconsideram pontos relevantes de seu percurso de aprendizagem. Processos precisam conter rastros, pegadas, descartes... Estes rastros identificam as trajetórias e os percursos no tempo.

3. A grande maioria dos professores tem dificuldades de avaliar individualmente os alunos. Do ponto de vista da avaliação formativa, defendida por Antoni Zabala, o papel do professor é provocar ajudas, dinamizar a classe para que se trabalhe em pequenos grupos flexíveis, às vezes em pares. O que

sabe mais ajuda o que sabe menos. As técnicas de avaliação perpassam as relações interativas que provoquem conhecimento. Isso modifica o papel, a função do professor, inclusive nos momentos de avaliação. De acordo com o autor, utilizamos as notas para controlar a disciplina do aluno e para obrigá-lo a estudar. Por que se os professores sabem que: Quando não há interesse não há aprendizagem?

4. Cadernos de registro, portfólios, cadernos de imagens, livros de artista, mapas, baús de ideias são formas de se deixar impressos, preservados, esses rastros, para que em momentos de avaliação o aluno possa recuperar o caminho entre as intenções iniciais e o produto final, ao rever etapas percorridas e comparar as suas com as dos outros, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas produções e ações e as dos colegas.

A avaliação pode remeter o professor a observar o seu modo de ensinar e apresentar os conteúdos e levá-lo a replanejar uma tarefa para obter aprendizagem adequada. Portanto, a avaliação também leva o professor a avaliar-se como criador de estratégias de ensino e de orientações didáticas.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Ana Maria. Teatro de Formas Animadas: máscaras, bonecos, objetos. São Paulo: Edusp, 1996.
- BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte. Brasília: Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental, 1997.
- _____. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental, 1998.
- O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil é um guia de orientação para profissionais e sistemas de ensino, na elaboração de seus projetos educativos. Está dividido em três volumes: 1. Um documento Introdução; 2. Formação Pessoal e Social; 3. Conhecimento de Mundo. Este último contém seis documentos referentes aos eixos de trabalho orientados para a construção das diferentes linguagens pelas crianças e para as relações que estabelecem com os objetos de conhecimento: Movimento, Música, Artes Visuais, Linguagem Oral e Escrita, Natureza e Sociedade e Matemática. Todos estão disponíveis no site do Ministério da Educação
- BORRALHO, Tácito. O Boneco do imaginário popular maranhense ao teatro: uma análise de O cavaleiro do Destino. São Luís: SESC/Secretaria de Estado da Cultura, 2005.
- Neste livro, que é fruto de sua dissertação de mestrado na ECA/USP, o autor parte da sua formação de ator seduzido pelo teatro de bonecos que o instigou a experimentar, subverter certos cânones divulgados entre os bonequeiros e investigar a possibilidade de fundir essas duas formas de representar. Recupera a sua experiência na montagem dos espetáculos **Os Sete Encontros do Aventureiro Corre-Terra, ou O cavaleiro do Destino**, realizadas em 1976 pelo grupo LABORARTE, bem como das montagens que os antecederam. Refaz o panorama do teatro maranhense na década de 70 e os caminhos das pesquisas no imaginário popular.
- _____.(Org.) Casemiro Coco: Trajetória e Resgate do Boneco popular do Maranhão. São Luis: Ed. Indp/UFMA, 2008.
- Trata-se de um caderno de pesquisa exploratória realizada pelo grupo de estudos e pesquisas em teatro de animação, Casemiro Coco, vinculado ao Departamento de Artes, da UFMA, com o objetivo de resgatar o boneco popular do Maranhão. A pesquisa de campo buscou identificar onde existem bonequeiros e seus bonecos e quais os itinerários percorridos. Os pesquisadores visitaram municípios maranhenses e algumas cidades do estado de Roraima, bem como de alguns estados nordestinos.
- LANIER, Vincent. Devolvendo arte à arte-educação. IN: BARBOSA, Ana Mae Tavares. Arte-Educação: leitura no subsolo. São Paulo: Cortez, 1997.
- JAPIASSU, Ricardo. Metodologia do ensino de teatro. Campinas: Papyrus, 2001.
- _____. A linguagem teatral na escola: pesquisa, docência e prática pedagógica. Campinas- SP: Papyrus, 2007.
- Karina Rizek Lopes, Roseana Pereira Mendes, Vitória Líbia Barreto de Faria (Org). Livro de estudo: Módulo II. Brasília: MEC. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação a Distância, 2005. 70p. (Coleção PROINFANTIL; Unidade 3
- SANTOS, Vera Lúcia Bertoni dos. Brincadeira e Conhecimento: do faz de conta à representação teatral. Porto Alegre: Editora

Mediação, 2002.

O livro é resultado de pesquisa que aborda a evolução das brincadeiras e a postura pedagógica dos professores frente às atividades lúdicas das crianças na educação infantil e séries iniciais: os jogos, as brincadeiras de faz-de-conta, os processos de socialização, a evolução para os jogos de regras, e para as representações teatrais, inclusive com cuidadosa distinção entre jogos, brincadeiras e representação teatral. A autora é vinculada ao Departamento de Arte Dramática (DAD) do Instituto de Artes da UFRGS.

ZABALA, Antoni. Entrevista concedida à revista Nova Escola. Capturada em revistaescola.abril.com.br/img/planejamento/zabala.doc

_____. A prática educativa: Como ensinar. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

Estudioso e mestre dos diferentes aspectos do desenvolvimento curricular e da formação de professores. Presta consultorias a escolas e ministérios da educação de diferentes países na América Latina, como Argentina, Peru, Bolívia e México. Tem vários livros publicados no Brasil pela editora Artes Médicas

Referências auxiliares

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DA INDÚSTRIA DO PET (ABIPET) <http://www.abipet.org.br/index.html>

O site da associação oferece informações sobre a resina, seu histórico a partir do surgimento nos Estados Unidos no início da década de 70 e sua utilização na indústria em larga escala. Oferece, ainda, uma amostra dos

setores da economia que utilizam produtos que levam PET reciclado.

VERAS, Ivan. Disponível em Revista Nova Escola: <http://revistaescola.abril.com.br/arte/pratica-pedagogica/fofao-esta-rua-429707.shtml>

O professor Ivan Veras tem interessante trabalho na sala de aula sobre o fofão maranhense, cujo traje se compõe de: uma máscara assustadora de pano, borracha ou de papel *mâché* e cabelos de fios corda de sisal. Um macacão largo de chitão estampado. Na mão, uma boneca e uma varinha para se defender dos cachorros. Mas atenção para os códigos corporais e culturais. O fofão fala em uma língua de fofão, e quem pegar na boneca tem que pagar um trocado para não ser perseguido dali em diante. (Ver em Endereços na internet)

RIBEIRO, Lio. Ver em <http://lioribeiro.blogspot.com.br/2013/09/salve-beto-bittencourt-bonequeiro.html>

Para saber mais sobre Beto Bittencourt, acesse sua breve biografia escrita pelo ator, autor e professor de teatro Lio Ribeiro.

SANTOS, Dalva. PROJETO LEITURA EM CENA: UMA COMBINAÇÃO ENTRE A LINGUAGEM TEATRAL E A LITERATURA <http://andateatro.blogspot.com.br/>

A professora Dalva Santos, licenciada em Teatro, reside no município de Bacabal e mantém um blog que pode ser referência de registro e utilização de ferramenta tecnológica para o ensino do teatro na educação escolar.

MACHADO, Marina Marcondes. <http://www.agachamento.com/>

Marina Marcondes Machado é psicóloga clínica. É professora na graduação e pós-graduação da Escola de Belas Artes da UFMG,

na área de Artes Cênicas. É autora dos livros *O brinquedo-sucata e a criança* e *A poética do brincar*, ambos pela Loyola, e *Cacos de infância/teatro da solidão compartilhada*, pela Annablume/FAPESP. Mantém o blog *Agachamento*, que é uma inesgotável fonte para professores interessados em teatro para a primeira infância e cena contemporânea, formação de professores e cotidiano, dentre outros assuntos.

CASADENHOZINHO <http://casadenhozinho.blogspot.com.br/>

O museu Casa de Nhozinho mantém um blog com valioso material para pesquisa inicial dos professores e para o planejamento de visitaçãõ com os alunos. Seu acervo revela elementos ligados ao cotidiano, de diferentes regiões maranhenses. Os modos de vida estão ali relacionados ao fazer tradicional, ao meio onde vivem, suas histórias, conhecimentos, tecnologias.

CENTRO NACIONAL DE FOLCLORE E CULTURA POPULAR <http://www.cnfcp.gov.br/>

O Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular (CNFCP), instituição pública federal que abriga o Museu Nacional do Folclore Edson Carneiro. Possui um acervo museológico de 13 mil objetos, 130 mil documentos bibliográficos e cerca de 70 mil documentos audiovisuais. Grande parte pode ser acessada pelo site. Desenvolve e executa programas e projetos de estudo, pesquisa, documentação, difusão e fomento de expressões dos saberes e fazeres do povo brasileiro.

APÊNDICE

Tenda Improvisada

Tenda Improvisada

Modelo prático de construção de uma tenda para exercício de animação de bonecos e objetos.

- 1 - Atar um barbante nas paredes, de um ponto a outro, em um canto, ou outra área qualquer da sala.
- 2 - Dependurar um lençol, uma toalha ou um pedaço de tecido qualquer.

