



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA – UFU
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ARTES – MESTRADO**

Larissa Miranda Júlio

**DRAMATURGIA EM MOVIMENTO:
tendências poéticas no teatro de animação dos grupos
Giramundo e Catibrum**

Uberlândia-MG

2011

Larissa Miranda Júlio

**DRAMATURGIA EM MOVIMENTO:
tendências poéticas no teatro de animação dos grupos
Giramundo e Catibrum**

**Dissertação submetida como requisito parcial
para a obtenção do título de Mestre em Artes,
apresentada ao Programa de Pós-Graduação
Artes/ Mestrado do Instituto de Artes da
Universidade Federal de Uberlândia.**

**Subárea: Teatro
Linha de pesquisa: Fundamentos e Reflexões
em Artes
Orientador: Prof. Dr. Luiz Humberto Martins
Arantes.**

Uberlândia-MG

2011



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES – MESTRADO

Campus Santa Mônica - BLOCO IV - Fone: 3239-4522 – e-mail posartes@fafcs.ufu.br

Ata da defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO junto ao Programa de Pós-graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia.

Defesa de dissertação de mestrado: CPART/014

Discente: Larissa Miranda Júlio - Nº Matrícula: 100083

Título do Trabalho: Dramaturgia em movimento: caminhos para a construção de um teatro de formas animadas.

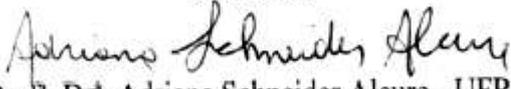
Área de concentração: Artes

Linha de pesquisa: Fundamentos e Reflexões em Artes

Projeto de Pesquisa: Estudos do Texto Teatral: história, criação e temas

Às quinze horas do dia dezesseis de agosto do ano de dois mil e onze na Sala 3M07, Bloco 3M, Campus Santa Mônica, reuniu-se a Comissão Julgadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Artes, assim composta, professores doutores: Adriana Schneider Alcure - UFRJ; Irlei Margarete Cruz Machado - UFU e Luiz Humberto Martins Arantes - orientador da aluna. Iniciando os trabalhos o presidente da mesa Dr. Luiz Humberto Martins Arantes concedeu, preliminarmente, a palavra a discente para uma breve exposição do seu trabalho. A duração da apresentação da mestrandia e o tempo de arguição e resposta transcorreram conforme as normas do programa estabelecidas pelo colegiado. A seguir o senhor presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, à examinadoras, os quais passaram a arguir a candidata, durante o prazo máximo de (30) minutos, assegurando-se o mesmo igual prazo para resposta. Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a comissão, em sessão secreta, atribuiu o conceito e emitiu o parecer final. PARECER: *A banca examinadora solicitou que a mestrandia realize, antes de depositar o exemplar final, uma revisão geral e de estruturas, de problemas que foram detectados na exposição da arguição.* Em face do resultado obtido, a Comissão Julgadora considerou a candidata **APROVADA**. As correções observadas pelos examinadores deverão ser realizadas no prazo máximo de trinta dias. Esta defesa de dissertação de mestrado é parte dos requisitos necessários à obtenção do título de mestre. O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme os artigos de número 46 a 52 do Regulamento do Programa e do artigo 55 da Resolução 12/2008 do Conselho de Pós-graduação e Pesquisa da Universidade Federal de Uberlândia. Para constar, lavrou-se a presente ata que será assinada pelo presidente e demais membros da banca.


Prof. Dr. Luiz Humberto Martins Arantes
Orientador


Prof. Dr. Adriana Schneider Alcure - UFRJ


Prof. Dr. Irlei Margarete Cruz Machado - UFU

Às minhas famílias.

AGRADECIMENTOS

Essa pesquisa só foi concluída graças a um trabalho conjunto de muitas mãos amigas que me foram estendidas como apoio intelectual, material, espiritual e afetivo:

Agradeço a meu orientador, Prof. Dr. Luiz Humberto Martins Arantes, que teve a perseverança de acreditar no meu potencial como pesquisadora. Ao pesquisador e professor Mário Piragibe, com quem tive muitas discussões acerca das mais diversas questões sobre o teatro de animação. E à pesquisadora Ana Carla Machado, que dividiu conosco muitos desses momentos.

Aos grupos Giramundo e Catibrum que me forneceram dados para a pesquisa de fontes.

Agradeço a Capes, que financiou essa pesquisa por dois anos.

Aos professores e colegas de curso, em especial Jaqueline Soares Marques, pela amizade construída nos trabalhos em grupo, Juscelino Júnior, pelas risadas, e Camila Delfino, por compartilhar expectativas.

Aos professores que participaram da banca de qualificação apontando novos rumos para a pesquisa: Irley Machado (também na banca de defesa final) e Nini Beltrame. E à Adriana Schneider Alcure pelas dicas, divagações e indagações sobre a dissertação, que contribuíram para a releitura e revisão da mesma e para a percepção de novos desdobramentos possíveis.

Aos funcionários Regina Aparecida Moraes e Dênis Sebastião Ramos Firmino, com quem sempre pude contar nos momentos burocráticos.

A Karen de Almeida Rodrigues, do setor de atendimento psicológico ao estudante da UFU, que me ensinou que falar sobre o outro era falar sobre mim.

Às minhas famílias, que oraram por mim.

Ao meu marido André Felipe, que esteve presente quando precisei de afeto, longe quando precisei de concentração, e ao meu lado todo tempo.

Às minhas irmãs, amigas, companheiras, aliadas: Karine e Marcella Miranda Júlio. Pessoas sem as quais não teria tido força para continuar meu caminho. Aos nossos pais, que nos ensinaram a ser guerreiras para persistirmos na luta pelos nossos sonhos. E aos que virão.

Obrigada.

SONHO IMPOSSÍVEL

**Sonhar
Mais um sonho impossível
Lutar
Quando é fácil ceder
Vencer
O inimigo invencível
Negar
Quando a regra é vender
Sofrer
A tortura implacável
Romper
A incabível prisão
Voar
Num limite improvável
Tocar
O inacessível chão
É minha lei, é minha questão
Virar esse mundo
Cravar esse chão
Não me importa saber
Se é terrível demais
Quantas guerras terei que vencer
Por um pouco de paz
E amanhã, se esse chão que eu beije
For meu leito e perdão
Vou saber que valeu delirar
E morrer de paixão
E assim, seja lá como for
Vai ter fim a infinita aflição
E o mundo vai ver uma flor
Brotar do impossível chão**

**Composição: Joe Darion, Mitch Leigh (para a ópera *Man of La Mancha*)
Versão em português: Chico Buarque de Holanda**

RESUMO

Essa pesquisa se inicia na busca da compreensão de uma dramaturgia para o teatro de animação. A partir de um reconhecimento de especificidades desse teatro, percebe-se que a dramaturgia como texto não abarcaria todas as necessidades que essa forma de espetáculo se utiliza como técnicas discursivas. Compreendendo, portanto, relações como a do ator com o boneco, a constituição física do boneco, a técnica empregada na manipulação, entre outros. A concepção contemporânea de dramaturgia acaba sendo a que melhor vai abarcar o movimento de teatralidade em que se insere o teatro de animação atual. Para uma análise mais detalhada de como essa dramaturgia pode ser construída, foram pesquisados os espetáculos: *Pinocchio*, do grupo Giramundo; e *O cavaleiro da triste figura*, do grupo Catibrum. As propostas poéticas desses dois grupos belo-horizontinos se refletem e se afastam por uma série de questões, mas servem como exemplos de maneiras de uso da dramaturgia do teatro de bonecos atual no Brasil.

Palavras-chave: Teatro de animação. Dramaturgia. Giramundo. Catibrum.

ABSTRACT

This study begins the search for an understanding of dramaturgy for the puppet theater. Based on the recognition of the specificities of this category of theater, it is realized that literary dramaturgy does not include all the needs of discursive techniques used by this form of spectacle. Considering the relationship between the actor and the puppet, the physical aspects of the puppet, the manipulation technique, used, among others aspects. The contemporary conception of dramaturgy ends up being the best that will encompass the movement of theatricality in which the current puppet theater is inserted. For a more detailed analysis of how this dramaturgy can be built, these shows were surveyed: *Pinocchio*, of the Giramundo group, and *O cavaleiro da triste figura*, of the Catibrum group. The poetic proposals of these two groups from Belo Horizonte are similar and are distinguished by a series of issues, but serve as examples of ways to use the dramaturgy of puppet theater in Brazil today.

Key words: Puppet theater. Dramaturgy. Giramundo. Catibrum.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 2.1	Esqueleto de boneco de vara com articulação de pescoço.....	45
Figura 2.2	Modelos de bonecos de luva.....	47
Figura 2.3	Imagem do espetáculo <i>Giz</i>	56
Figura 3.1	Cartaz do espetáculo <i>Pinocchio</i>	69
Figura 3.2	Os atuais diretores do grupo Giramundo.....	71
Figura 3.3	Bonecos Gepeto com Pinocchio.....	72
Figura 3.4	Projeção de vídeo e sombra do boneco em fuga.....	75
Figura 3.5	Modelo de boneco de manipulação direta usado no grupo Giramundo.....	77
Figura 3.6	Grilo Falante.....	78
Figura 3.7	Estudo de cena. Boneco de fio. Projeto original de Álvaro Apocalypse.....	80
Figura 3.8	Pinocchio de fio com pés queimados e articulação de abdômem e de boca.....	81
Figura 3.9	<i>Roue de Bicyclette</i> (1913), <i>ready made</i> de Marcel Duchamp. E figura 3.10	
Figura 3.10	Fotograma do espetáculo <i>Pinocchio</i>	84
Figura 3.11	Estudo do boneco Guignol. E figura 3.12 Mr. Punch e Polichinelo	
	86
Figura 3.13	Estudo do boneco Cospe-Fogo.....	87
Figura 3.14	Raposa e Pinocchio. E figura 3.15 - Gato.....	89
Figura 3.16	Imagem do estudo de cena com a Fada no oratório e Pinocchio ao seu lado, de Álvaro Apocalypse.....	91
Figura 3.17	Imagem de <i>Oratório da Mulher</i> , de Farnese de Andrade.....	92
Figura 3.18	Pinocchio sendo agarrado por mãos manipuláveis.....	93
Figura 3.19	Imagem do estudo da junta médica, de Álvaro Apocalypse.....	95
Figura 3.20	Fada do espetáculo <i>Pinocchio</i>	96
Figura 3.21	Pavio. Boneco de <i>tringle</i>	100
Figura 3.22	Cena final de <i>Pinocchio</i>	104
Figura 3.23	Cartaz do espetáculo <i>O cavaleiro da triste figura</i> , do grupo Catibrum.....	105
Figura 3.24	Dom Quixote construído pelo grupo Catibrum.....	109

Figura 3.25 Montagem do palco de <i>O Cavaleiro da Triste Figura</i> . E figura 3.26 Parte superior do palco em uso.....	110
Figura 3.27 Dom Quixote lê sua própria história.....	111
Figura 3.28 Fotograma do espetáculo <i>O Cavaleiro da Triste Figura</i>	112
Figura 3.29 Dom Quixote e Sancho Pança. Manipulação direta.....	114
Figura 3.30 Aldonza, Pedro, Hospedeiro e Maria. Bonecos de luva.....	117
Figura 3.31 Sombra dos personagens de luva: Sancho, Dom Quixote e Hospedeiro.....	118
Figura 3.32 Padre, Sansón e Antônia. Técnica de luva.....	119
Figura 3.33 Aldonza ouve a carta que é declamada por Sancho.....	120
Figura 3.34 Dom Quixote ameaça o barbeiro.....	122
Figura 3.35 Dom Quixote em luta contra Pedro. E figura 3.36 Cena da sagração de Dom Quixote.....	125
Figura 3.37 Dom Quixote se perde entre o devaneio e a lucidez.....	127

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO I SOBRE O TEATRO DE ANIMAÇÃO	15
1.1 Dramaturgia e história do/no teatro de animação	25
CAPÍTULO II MEMÓRIAS E HISTÓRIAS: CONTEXTUALIZANDO AS FONTES	44
2.1 Primeiras impressões das construções poéticas dos grupos Giramundo e Catibrum	45
2.2 Giramundo: a história de um grupo de teatro de bonecos	50
2.3 Catibrum: a história de um grupo de teatro de bonecos	60
2.4 Dois grupos, duas histórias, duas propostas poéticas	66
CAPÍTULO III ANÁLISES DOS ESPETÁCULOS <i>PINOCCHIO</i> E <i>O CAVALEIRO DA TRISTE FIGURA</i>	68
3.1 Pinocchio: o boneco que queria ser menino	69
3.2 O cavaleiro da triste figura: o importante é ser fiel a uma causa	105
CONSIDERAÇÕES FINAIS	129
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	132

INTRODUÇÃO

Pesquisar academicamente o teatro de animação ainda é algo consideravelmente novo. As análises de dramaturgia para esse campo também não são, nem de longe, tão antigas quanto a poética aristotélica. As pesquisas sobre o tema, no Brasil, surgiram apenas a partir da segunda metade do século passado.

Várias questões contribuem para que essas pesquisas só tenham se iniciado tão recentemente. A questão de a marionete ter seu drama parodiado do teatro de atores, ou por esse ser muitas vezes um elemento de improviso, ou por ser extremamente popular, possuindo textos não digitalizados, quando ainda o possuem, ou por terem muitas apresentações em que o virtuosismo técnico é a única história a ser apresentada.

A análise de uma dramaturgia para o teatro de formas animadas passa ainda pela questão de se haver um elemento específico que conta a história. Um elemento sem vida, dependente de um terceiro que o transforma em uma eficaz ferramenta cênica. Esse elemento tem diversos nomes no teatro: boneco, marionete, fantoche, objeto, figura... No Brasil, esses nomes acabam encontrando mais confrontos que em outros países por aqui a palavra boneco que diz respeito ao elemento usado nesse teatro lembrar a boneca de brinquedo. Essa multiplicidade também é encontrada quando se tenta nomear aquele que lhe dá aparência de vida através da teatralidade: manipulador, animador, ator. Esses termos se contrapõem com a importância dada em maior parte ao ator, ou ao boneco, ou à construção conjunta dos efeitos espetaculares.

Para tratar da dramaturgia composta na sobreposição do elemento boneco ou objeto à arte teatral, procura-se usar conceitos mais recentes de dramaturgia, que a colocam em confronto com a encenação. Para isso, faz-se aqui, uma análise da história recente da relação do texto com a cena. Essa nova relação coincide com o momento em que a figura do boneco é requerida por diversos pensadores de teatro como metáfora. A marionete é uma metáfora para uma atuação menos vaidosa, para uma submissão do ator ao

diretor ou encenador, para uma valorização maior do corpo do ator em cena, para uma nova forma de lidar com o corpo desse ator, marionetizando-o.

A busca por se construir uma dramaturgia para esse novo teatro de atores incentiva um olhar diferente sobre o teatro de bonecos, até então comumente considerado uma arte menor. Alguns dramaturgos chegam a escrever peças como sendo para marionetes, quando na verdade são apenas para afrontar a vaidade de seus atores. De qualquer forma, inicia-se uma observação da imposição do corpo na dramaturgia. E isso contribuirá para que os conceitos mais contemporâneos que valorizam essa presença funcionem ao se tentar tratar de dramaturgia para o teatro de animação. O capítulo I dessa pesquisa procurará abordar o referencial teórico que compreenda a especificidade de uma dramaturgia colocada a serviço do teatro de animação.

Para exemplificar e esclarecer como se coloca em movimento a dramaturgia do teatro de animação, dois espetáculos dos grupos Giramundo e Catibrum (um de cada) são usados como fontes de pesquisa. A escolha desses grupos belo-horizontinos, contemporâneos entre si, foi anterior à própria pesquisa, sendo que a partir de observações feitas neles é que se pensou em um objeto de estudo. Comparando experiências iniciais nos dois grupos, observou-se que o primeiro parecia encontrar impulsão para sua poética na construção da imagem e escolha da técnica de manipulação. Já o segundo parecia buscar no texto a inspiração para sua criação cênica. Esse embate entre os dois caminhos foi o que me levou a pesquisar as possibilidades de dramaturgia de ambos.

Para aprofundar essa primeira impressão, no capítulo II, situo a minha escolha pelos dois grupos e faço um breve levantamento da história de cada um. Isso é feito acreditando que a trajetória de pesquisas dos grupos, suas buscas de profissionalização e reconhecimento, e tendências poéticas, influenciarão na dramaturgia tratada em seus espetáculos. Especialmente no momento em que se inserem nestas trajetórias.

Já no capítulo III, para que se possa fazer uma amostragem do objeto de estudo desse trabalho, são analisadas duas peças: *Pinocchio*, do Giramundo e *O cavaleiro da triste figura*, do Catibrum. Nesse momento são isoladas algumas das características das propostas dramáticas dos grupos nesses espetáculos específicos, valorizando a especificidade do teatro de animação.

Como aqui está proposto que a aparência do boneco, sua técnica de manipulação e sua relação com o ator que o manipula fazem parte da sua dramaturgia, em muitos momentos se faz o uso de ilustrações para clarear como a dramaturgia se compôs em imagens.

A análise de *Pinocchio* e *O cavaleiro da triste figura* são construídas por meio da comparação dessa dramaturgia em movimento com: o momento da história do grupo em que a peça foi montada; a afinidade dos seus participantes com as artes visuais ou com o teatro; a formação do grupo mais próxima à academia ou aos encontros e festivais de teatro; o confronto entre a inovação, a permanência, e a busca por criar tendências nas poéticas do grupo; as formas e aparências dos bonecos usados; as técnicas empregadas para a manipulação; a relação entre os textos originais e suas adaptações para o teatro.

Ao terminar essas análises se percebe que os grupos possuem mais afinidades que divergências em suas propostas poéticas, por buscarem transformações que impregnem seus espetáculos de qualidade cênica e de metáforas para sua trajetória. E que essas propostas são essenciais na escolha dos temas, dos objetos, das formas, das técnicas, e, portanto, da dramaturgia do espetáculo.

Apesar da complexidade da temática, a expectativa é que essas análises possam servir para outros estudos e debates mais aprofundados sobre as práticas contemporâneas da dramaturgia no teatro de animação.

CAPÍTULO I SOBRE O TEATRO DE ANIMAÇÃO

O teatro de formas animadas ou teatro de animação é uma modalidade de teatro em que objetos, bonecos e sombras, entre outros, são animados¹ em cena por um (ou mais) ator-animador. A existência do teatro de formas animadas é tão ou mais antiga que a do próprio teatro, surgindo da necessidade do homem primitivo de se comunicar, de simbolizar e de se expressar.

Em rituais religiosos ou festas profanas, a presença de objetos sendo animados por um sacerdote, um mago ou um xamã era considerada mágica. Essa presença tinha o objetivo de fazer reviver um espírito em um objeto pertencente ao antigo dono do mesmo, ou de atrair forças ocultas, entes sobrenaturais, espíritos, etc.. Mircea Eliade, mitólogo e estudioso sobre religiões, trata da manifestação do sagrado em objetos no ritual primitivo, mencionando que:

Nunca será demais insistir no paradoxo que constitui toda hierofania, até a mais elementar. Manifestando o sagrado, um objeto qualquer torna-se outra coisa e, contudo, continua a ser ele mesmo, porque continua a participar do meio cósmico envolvente. Uma pedra sagrada nem por isso é menos uma pedra; aparentemente (para sermos mais exatos, de um ponto de vista profano) nada a distingue de todas as demais pedras. Para aqueles a cujos olhos uma pedra se revela sagrada, sua realidade imediata transmuda-se numa realidade sobrenatural. Em outras palavras, para aqueles que têm uma experiência religiosa, toda a Natureza é suscetível de revelar-se como sacralidade cósmica. (ELIADE, 1992, p. 13).

Num paralelo entre o teatro e o sagrado, essa citação nos permite perceber questões que permeiam o teatro de animação desde sua origem aos dias atuais. Tal como na hierofania², no teatro o objeto é dual e paradoxal. Ao ser manipulado em cena um elemento não é menos objeto que qualquer outro. Porém, o jogo teatral se constitui tal qual se estabelecia o sagrado no tempo primordial: para o público que assiste a um espetáculo com formas animadas,

¹ A palavra ânima tanto significa sopro, respiração, como vida e alma. Assim, a idéia de animar um boneco ou objeto está ligada ao ato de dar a ele aparência de vida.

² Manifestação do sagrado intrínseca a uma manifestação profana.

o objeto inanimado transmuda-se para algo que tem aparência de vida. Assim, parafraseando Eliade, para aqueles que têm uma experiência em teatro de animação (para o espectador), toda natureza (e toda criação humana) é suscetível de revelar-se como elemento cênico com aspecto de vida, ou seja, com aparência fantástica.

O pesquisador Paulo Balardim, diretor e um dos fundadores do grupo de teatro Caixa do Elefante, ao procurar identificar as relações de morte e vida no teatro de animação, observou essa aparência de vida que o boneco ganha na representação teatral da seguinte forma:

o corpo inanimado, manipulado pelo ator, na representação teatral, parece manifestar momentaneamente uma energia vital capaz de executar ações inteligentes por vontade própria. Sob esse ponto de vista, o “irreal”, a vida, no objeto inanimado, torna-se “realidade” aos olhos do espectador. A vida no objeto, que não podia ser vista antes da presença do manipulador, explicita-se. (BALARDIM, 2004, p. 69).

Pela dualidade da aparência do boneco, que lhe confere conflito constante de morte e vida, ele pode, algumas vezes, até ser percebido como um objeto quase inofensivo. O boneco pode ser menor, de mesmo tamanho ou maior que a média dos seres humanos. De acordo com essas qualidades, e sua aparência mais ou menos próxima à do ser humano, a maneira de percebê-los muda. Contudo a dualidade de sua existência permite que se faça facilmente com ele coisas que a um ser humano seria inviável. Graças a essa sua característica, e a alguns fatores históricos, ele pôde ser usado muitas vezes quando o teatro oficial era proibido por autoridades. Isso auxiliou na sua sobrevivência, disseminação e transformação até chegar aos dias atuais. Transformação não apenas de técnicas de manipulação e da criação de mecanismos de articulação, mas também de temáticas, formas de concepção e poéticas de criação.

Para designar esse tipo de teatro, existem alguns termos como o teatro de bonecos, teatro de marionetes, teatro de sombras, teatro de objetos e teatro de figuras. Aqui é usado o termo teatro de bonecos e teatro de marionetes quando se delimita principalmente a animação de bonecos, que em geral são

antropomorfos³ ou zoomorfos, sendo, não raras vezes, construídos especialmente para um espetáculo. Contudo, esses dois termos também são comumente usados por profissionais dessa área com funções mais abrangentes, que compreendem a animação de outros elementos, não necessariamente antropomórficos.

Teatro de sombras será o termo utilizado aqui quando bonecos, formas e figuras, sob o efeito de algum tipo de iluminação, forem projetados em uma tela. Fabrizio Montecchi, diretor do grupo teatral italiano *Gioco Vita* e *um dos responsáveis pela renovação do teatro de sombras na Europa a partir de 1978* (descrição sobre o autor dada na própria revista *Móin-Móin*, 2007, p. 275), descreve sua percepção da participação do objeto-sombra no teatro:

A sombra acontece sempre e somente em co-presença do objeto que a produz e da luz; é ela mesma o objeto, tão real quanto o objeto que a origina (eu até poderia sustentar a idéia de que a sombra não é o duplo do objeto!). E, conseqüentemente, o teatro de sombras funda-se no ato de recriar sombras “vivas”, e não na reprodução de sombras “mortas” (deixemos ao cinema aquilo que é do cinema). (MONTECCHI, 2007, p. 71).

Se no teatro de atores o ator é lido enquanto signo visual, vocal e cinético pelo espectador, e no teatro de bonecos além daquele primeiro há também o objeto que ele usa para procurar imitar a aparência daquilo que possui vida e movimento. E então o teatro de sombras ainda possui um terceiro signo para ser compreendido pelo público. Entretanto a importância de cada um será enfatizada de uma maneira diferente nas manifestações representativas dos espetáculos que os utilizarem. Por isso para Fabrizio Montecchi a sombra se encontra em uma instância superior à do objeto, e talvez até à do ator, por ser esse o signo escolhido no seu trabalho como principal elemento capaz de comunicar com o público. Ele também faz menção que a sombra com a qual trabalha é viva pelo movimento e pela consistência daquilo que acontece no tempo presente. Característica própria do teatro que o diferencia do cinema. No caso, ele se refere à vida da sombra enquanto

³ Em janeiro de 1979, durante o Congresso da Associação Brasileira de Teatro de Bonecos - ABTB, na cidade de Ouro Preto, os artistas presentes justificaram que bonequeiro é a expressão mais adequada para o tipo de profissional que se apresenta com o boneco antropomorfo. Pela associação do nome do profissional, bonequeiro, ao nome da forma de se fazer, teatro de bonecos, sugere-se nesta pesquisa que teatro de bonecos se refira também ao antropomorfismo (e/ou zoomorfismo) do objeto nele usado.

elemento sujeito às adversidades do presente, pela sua manipulação coexistente ao momento em que é vista pelo espectador. Ainda que a filmagem de algo ocorra no mesmo momento e lugar de sua projeção, a captura da imagem e seu deslocamento temporal e espacial dão a ela qualidades distintas das usadas no teatro de sombras.

Neste trabalho aqui apresentado, ainda serão usados outros termos, como teatro de objetos, para tratar de espetáculos que utilizem prioritariamente objetos, matérias primas ou produtos industrializados, não modificados, para serem animados. A palavra objeto sugere um campo impreciso se não for delimitado seu uso. Na psicologia, o objeto pode ser considerado na contraposição e justaposição ao sujeito. Na linguística, como uma qualidade do sujeito. No teatro, seguiremos a idéia da pesquisadora Ana Maria Amaral, de que:

um objeto pode ser natural ou construído pelo homem. O natural existe independente do homem, e sua função independe dele. [...] Um objeto construído pelo homem é sempre relativo a ele. É construído pelo homem para servir ao homem. Portanto, só pode ser definido em relação a ele. Matéria pura, matéria e forma, idéia realizada, pensamento solidificado, “palavra materializada”. Qualquer que sejam as definições que arrisquemos, o objeto é sempre relativo às mãos do homem, ao seu ambiente, ao grupo ou à sociedade que o criou. (AMARAL, 1996, p. 205-6).

Desta forma, o termo teatro de objetos poderia também abranger o teatro de bonecos antropomorfos e zoomorfos, o que será evitado aqui. Já o termo teatro de figuras não será usado, pois seu conceito ainda é pouco difundido e pouco utilizado, principalmente no Brasil, e o termo teatro de formas animadas ou teatro de animação satisfazem uma abrangência que já aborda também o teatro de figuras.

Nesse sentido, quando se quiser englobar vários estilos de teatro de animação será usada essa mesma expressão, ou teatro de formas animadas, por parecer mais abrangente que os outros termos descritos acima, e compreender diversas qualidades de formas e tipos de animação. Assim, será seguida novamente uma orientação de Ana Maria Amaral, para quem:

o termo “forma” é mais apropriado que o de “figura”, desde que acompanhado de sua significação animada, pois o que confere essência (ou substância) ao objeto é a transferência (ou transposição) da essência (ou substância) do ator. Enquanto

boneco-objeto, objeto plástico, matéria inanimada, seu nome pode ser figura, mas enquanto personagem animado, o nome mais correto nos parece forma. Forma animada. (AMARAL, 1996, p. 243).

Amaral ainda preferiu nesse momento o termo forma animada do que simplesmente animação. A escolha feita nessa pesquisa é que ambos funcionem igualmente ao que se quer empregar como conceito, apesar de pesquisadores, como Ana Carla Machado argumentarem que o termo teatro de formas animadas ainda é mais restritivo que o termo teatro de animação. O que ela defende ao fazer uma analogia ao circo de pulgas, em que a imagem da pulga sendo animada é dada pela mímese do ator, e o objeto animado não é real, nem aparente. A mesma diz: *Eu entendo a forma como matéria, e aí quando vem a pulga... Cadê? Cadê a pulga? Não é Forma. É a ausência da presença. Então na forma animada não entra a pulga. (informação verbal)*⁴.

Há uma questão histórica no uso de todos esses termos discutidos até aqui. Apenas recentemente, entre as décadas de 70 e 80, no Brasil, objetos, partes do corpo do ator-manipulador e figuras começaram a permear esse tipo de teatro que já é milenar. A diferença entre bonecos, objetos e outras possibilidades manipuláveis, e mesmo a marionetização do ator é muito tênue, principalmente quando analisadas a partir do teatro contemporâneo, a ponto de serem, até mesmo, questionáveis. É o caso, por exemplo, quando se utiliza um conjunto de objetos industrializados para se construir um boneco antropomorfo ou zoomorfo. Inclusive ficando difícil, muitas vezes, diferenciar o que chamamos de teatro de objetos, do que poderia ser chamado de contação de histórias. Conseqüentemente, a delimitação que se faz aqui desses termos é apenas por uma questão de esclarecer algumas escolhas na pesquisa.

No Brasil, diversos pesquisadores seguem a orientação de Amaral quanto ao termo forma animada, mas em outros países a divisão destes termos é menos necessária, pois a palavra que designa o boneco teatral já não é tão próxima da que designa a boneca de brinquedo. É o caso, por exemplo, da palavra espanhola *títere*, da palavra inglesa *puppet*, e da palavra francesa *marionnette*. Mesmo essas expressões no Brasil são um tanto quanto

⁴ Discussão com Ana Carla Machado em estágio da disciplina Tópicos especiais em técnicas artísticas: teatro de animação. Uberlândia, 13 set. 2010.

restritivas, sendo que teatro de marionetes costuma designar exclusivamente o teatro feito com bonecos de fios. E, teatro de fantoche, costuma designar o boneco de luva.

Seguindo o mesmo raciocínio, para se nomear o ator que se encarrega da *performance*, da apresentação com esses materiais em cena, este trabalho irá usar os termos: ator-animador, ator-manipulador, animador, manipulador. Ou apenas ator, pois o ator de teatro e o ator manipulador são ambos simplesmente atores. Assim como teatro de animação é teatro. Como conceitua Paulo Ricardo Nascimento, ator do grupo In Bust, do Pará:

se o teatro de bonecos, inserido no campo das artes dramáticas (afinal é teatro), deve cumprir regras de um jogo cênico – como disse o tcheco Erik Kolar, que contenha conflito, que produza essa ou aquela emoção a quem assiste, que comunique alguma mensagem, que tenha ações desenvolvidas e personagens definidos, que tenha uma linguagem – quem conduz o jogo, o atuador na função de intérprete, que emprega vida aos personagens, mesmo que sejam objetos, é ator. Não mais manipulador apenas. Mas também não mais ator apenas. (NASCIMENTO, 2010).

Essa diferenciação feita aqui entre ator de teatro de bonecos e ator de teatro também é delimitada apenas com efeito de estabelecer uma ordem de comparação. Portanto, o termo ator de teatro de bonecos será usado para aquele que trabalhar na prevalência de um elemento que faz a interseção entre a história e o público. E ator de teatro será usado quando houver a predominância do ator sem intermediários.

O termo animador tem sido considerado por alguns pesquisadores como diferente de manipulador porque alguns pensam que quem trabalha com esses materiais deve dialogar com a natureza deles e não impor a eles uma ação ou um movimento qualquer. Há uma defesa de que o corpo do objeto se impõe enquanto matéria, natureza e possibilidades. Por exemplo, para Nini Beltrame:

a relação que se estabelece entre o artista que se expressa com bonecos e objetos ou formas animadas é mais complexa do que a palavra "manipulador" confere. Certamente por isso, mais recentemente é frequente o uso de nomenclaturas como "ator-manipulador", "ator-bonequeiro", "ator-animador". São duas as novidades postas nessas expressões: a primeira é a idéia de "animar" o objeto inanimado, a idéia de dar vida a algo; e a segunda diz respeito à presença do bonequeiro como ator, como compositor da cena. É neste momento que se configura,

de modo mais visível, a concepção de que este artista é ator, é intérprete. (BELTRAME, 2004).

A presença deste ator que confere movimento ao inanimado dá qualidades às poéticas de cena. Pretendendo causar a ilusão de uma não presença ou se mostrando claramente, esse ator compõe a cena com o boneco em um movimento dinâmico com ele. Mário Piragibe articula acerca dessa temática afirmando que existem parcelas de responsabilidades da *performance* no teatro de animação tanto na presença do corpo do ator quanto no do boneco:

Em defesa da prevalência hierárquica do animador sobre o boneco pode-se dizer que manipulação é, de fato, um ato voluntário do animador, que por meio de movimentos determinados, faz agir um outro corpo, inanimado e diferente do seu próprio. O manipulador emprega seu esforço para proporcionar a dinâmica cênica de um corpo diferente do seu. Ainda assim é possível afirmar que tanto boneco quanto manipulador participam conjuntamente da construção da *performance* de animação, cabendo ao primeiro o que poderíamos chamar de *parcela visível* dessa estrutura performativa combinada, por onde as ações e o percurso da ficção fabular podem ser percebidas e apreciadas, sendo o segundo o centro gerador dos movimentos que percorrem o corpo do boneco, o desencadeador de suas ações, e que exerce um determinado tipo de controle sobre sua *performance*. Há que se compreender desde já que controlar os movimentos do boneco não significa exercer comando total sobre a *performance*, muito menos controlar totalmente o efeito que a mesma tem sobre a audiência. A vida autônoma do ator-manipulador não faz dele o único – sequer o principal – responsável pela *performance* de animação. (PIRAGIBE, 2007, p. 31).

O entendimento dessa relação constante e conflitante entre boneco e manipulador influenciará a escolha de conceitos para nomear este ator que pode ainda ter designações como bonequeiro, titeriteiro e marionetista. Esses três últimos termos podem parecer excluir outras formas e elementos possíveis de serem explorados nesse teatro. Por isso faço uma escolha teórica de usar principalmente ator-animador, ator-manipulador e ator. O que não exclui a validade dos outros termos citados, muito utilizados por artistas dessa

área, que muitas vezes os usam coloquialmente, ou por questões de tradições regionais, ou mesmo de forma mais abrangente⁵.

O emprego dos conceitos de animação e de ator-animador são muito recentes. Foi apenas a partir da segunda metade do século XX que se intensificou uma pesquisa dos artistas com materiais mais diversos e se criou uma maior heterogeneidade no trabalho com animação, deixando de ser feito apenas com bonecos antropomorfos e zoomorfos e ampliando seus campos de atuação, conforme Ana Maria Amaral contextualiza:

Na segunda metade do século XX o teatro de bonecos começa a ter na Europa um repentino renascimento. Ressurge tecnicamente enriquecido. Varias técnicas são reunidas num só espetáculo. Uma tecnologia moderna se alia às tradicionais. Novos materiais trazidos pela indústria se acrescentam aos antigos processos de confecção. A iluminação e os modernos equipamentos de som dão-lhe nova imagem e nova amplitude. (AMARAL, 1996, p. 123-4).

E, seguindo, Amaral (op. cit., p. 124) conclui que *surge nas artes cênicas uma tendência que seria como uma fusão do teatro de ator com a mímica e o teatro de bonecos onde, juntamente com as artes plásticas, a música e a cenografia, se cria um novo teatro, o teatro de animação*. Realmente, o advento da indústria cultural concorre para um olhar da arte sobre o objeto e, portanto, na transformação do teatro unicamente com bonecos para o teatro com outras formas animadas, incluindo mesmo o corpo do ator na totalidade do boneco ou objeto ou uma marionetização do ator completo. Enquanto ao boneco se procura dar qualidades que lhe empreguem aparência de vida, há na marionetização do corpo uma aparência de não vida. Por isso, não se pode concordar com Amaral que o renascimento do teatro de bonecos tenha sido assim tão repentino, já que desde o final do século XIX o teatro passava por uma “reforma” em que a figura do boneco vinha sendo constantemente requerida para fomentar uma transformação na forma de se conceber o corpo no teatro de atores.⁶

⁵ Tradicionalmente, no teatro de bonecos, não há divisão de tarefas. Bonequeiro, titeriteiro e marionetista, nas acepções mais comuns destas palavras, tratam de pessoas que dominam todas as etapas da produção do teatro: escrevem, constroem, divulgam, apresentam. Assim não dizem respeito apenas a quem confere movimento e voz ao personagem.

⁶ Desde o final do século XIX, diretores de teatro de atores começaram a incorporar elementos de teatro de animação aos seus trabalhos, bem como companhias de teatro de animação começaram a ampliar suas capacidades figurativas e performativas.

No Brasil, a partir de meados da década de 1970 já se faziam rupturas estéticas visíveis em relação ao teatro de bonecos tradicional. E as transformações das expressões referidas foram se fazendo necessárias pelas modificações que esse teatro foi passando. Isto é o que mostra o pesquisador Nini Beltrame em uma sucinta análise histórica sobre o *performer* dessa arte:

Mas logo apareceram outras designações, com a justificativa de que “bonequeiro” é a expressão mais adequada para quem trabalha com o boneco do tipo antropomorfo e, por isso, não aglutina tendências mais contemporâneas da linguagem.

A denominação mais aceita foi “manipulador”, porque creditava a esse artista a responsabilidade da encenação. No entanto, muitos profissionais da área passaram a considerá-la inadequada, porque pressupõe uma relação verticalizada do ator sobre o boneco ou objeto. Tal visão não contempla um aspecto fundamental no trabalho desse artista: o diálogo entre a matéria de que é feito o títere, os mecanismos de articulação e animação, assim como as intenções do ator-animador. Ou seja, a relação que se estabelece entre o artista que se expressa com bonecos e objetos ou formas animadas é mais complexa do que o sentido da palavra “manipulador” confere a esse artista. Certamente por essa razão, mais recentemente é comum o uso de nomenclaturas como “ator-bonequeiro”, “ator-animador”. (BELTRAME, 2009, p. 290).

Da mesma forma que os termos ligados ao teatro de que essa pesquisa trata foram se transformando ao longo do tempo (de teatro de fantoches, títeres, marionetes e bonecos, a teatro de animação, e de bonequeiro a ator-animador), outros termos, no caminho inverso, sofreram alterações em seu próprio conceito, para acompanhar as transformações temporais do teatro. É o caso da palavra dramaturgia. As transformações no entendimento dessa palavra ao longo dos séculos podem trazer uma série de equívocos. E seu uso, no teatro de animações, exige dela ainda outras especificidades que se encontram tanto no teatro de animação contemporâneo quanto no mais tradicional, como observamos na pesquisa de Mário Piragibe, para quem:

Talvez seja a partir do entendimento do teatro de animação como um *transeunte marginal*, um operador de trânsitos entre registros e linguagens artísticas, que se possa pensar num conjunto específico de características para a dramaturgia de animação. Mas antes é necessária a compreensão de que o desenvolvimento do teatro de animação não pode ser entendido como subordinado à idéia de drama, ou ao desenvolvimento do que se entende como literatura dramática, ou seja: ao conjunto de textos escritos de modo a serem apresentados com atores. Isto equivale a afirmar que talvez aquilo que se pretende definir como texto para animação não se encontre necessariamente

inscrito sob a forma tradicional de texto dramático, combinando diálogos e didascália, legando ao registro escrito a parcela mais significativa de informações acerca da apresentação teatral, e de elaboração anterior à montagem de modo a funcionar como guia e fundamento para intérpretes, encenadores, decoradores e demais artistas da cena.

Claro, semelhante noção relaciona-se com uma idéia de dramaturgia que se situa além do que consegue ser registrado sob a forma de texto teatral recorrendo, portanto, a aspectos materiais e performativos da apresentação, conferindo-lhes *status* de componentes de dramaturgia. Trata-se aqui de defender a existência de um texto resultante da combinação de elementos literários e performativos, uma vez que no teatro de animação as escolhas dos materiais, das formas dos bonecos e objetos, e dos modos de animação são determinantes para a definição do tipo de história que se pretende levar ao público. (PIRAGIBE, 2007, p. 30).

No teatro de animação, alguns dados fornecem um amplo material discursivo que se integram à dramaturgia, quais sejam, por exemplo: a presença do boneco/objeto inanimado que traz dicotomia morte-vida; a materialidade do corpo presente em movimento; a voz externa ao corpo; a substância da qual é feito o elemento manipulável, suas possibilidades de movimentação, sua aparência transformável pelas articulações ou sua rigidez; a presença do manipulador que se faz aparente ou que se esconde atrás de algum efeito visual ou atoral; as formas e possibilidades de manipulação. É o que Piragibe chamou de *um texto resultante da combinação de elementos literários e performativos*. Porque todos esses elementos dizem em cena. E não são elementos que somente são decididos durante a elaboração da encenação. Eles são pré-textos, carregam simbologias inerentes que o especialista em teatro de animação reconhece como elementos de dramaturgia. Elementos de escrita cênica. Pois muitos autores desse teatro, que na maioria das vezes são também os diretores de suas histórias, dirão que para cada forma de manipulação existem estéticas discursivas, de textos, diálogos dos personagens. Tais estéticas podem e devem ser exploradas e transformadas de outras maneiras, porém existem códigos que foram estabelecidos *a priori* entre os “fazedores” de teatro de animação, que facilitam a incorporação de falas e textos mais ou menos longos, mais populares ou eruditos, variando quanto aos tipos de bonecos e de manipulações. A soma desses elementos incorporados ao o texto escrito,

desenhado, o roteiro ou o drama tradicional, ou ainda a pura demonstração virtuosística é o que chamaremos de dramaturgia em movimento. Nomear assim a dramaturgia do teatro de animação neste trabalho não é feito no intuito de cerceá-la, mas faz parte da tentativa de compreendê-la dentro de questões de suas especificidades e de sua escassa história.

Procuraremos aprofundar no subcapítulo seguinte sobre os componentes performativos que se incluem na linguagem da dramaturgia do teatro de animação (pelas suas próprias qualidades discursivas) e na dramaturgia contemporânea tanto para o teatro de animação, quanto para o teatro de atores.

1.1 Dramaturgia e história do/no teatro de animação

Por muito tempo, no teatro de atores, a sua historiografia se deu em torno do texto teatral, por constituir-se numa parte documentável do todo existente para que o teatro aconteça. Portanto, desde Aristóteles, as teorias de teatro circundam principalmente questões ligadas ao texto teatral e seus estilos (sobretudo sobre a comédia e a tragédia e seus efeitos morais, instrutivos e utilitários). Sendo que só em fins do século XVIII que temas como o trabalho técnico do ator começaram a ganhar alguma importância⁷. Porém não se pode dizer o mesmo da dramaturgia no teatro de formas animadas, que além de precisar de uma compreensão mais ampla, por seus elementos de

⁷ No livro de Marvin Carlson (1997), *Teorias do teatro: estudo histórico-crítico dos gregos à atualidade*, pode-se perceber claramente essa primazia dos estudos teóricos de teatro terem como centro de suas discussões o texto teatral. Especialmente na página 132, no capítulo sobre *A Restauração e o século XVIII na Inglaterra*, Carlson, ao fazer referência a uma tradução, de 1788, da *Poética* de Aristóteles, feita por Henry James Pye, cita a ousadia do comentário desse último sobre o livro: *Pye, apesar de sua fidelidade a Aristóteles, arrisca-se a várias discordâncias ponderáveis em relação a ele, mais notoriamente sobre a baixa posição concedida pelo filósofo grego ao espetáculo. Embora Pye admita que o teatro é inferior à pintura no efeito visual geral, afirma que o poder de interpretar eleva o drama acima de qualquer outra arte.* A ousadia de Pye estava exatamente em levantar uma questão que não cerceava apenas o texto como objeto de análise do teatro, apesar de mesmo assim não ir muito além nessa especulação. De qualquer forma, essa idéia de Pye vem de encontro a questões que, a partir de fins do século XVIII e início do século XIX, iniciaram a ser discutidas no teatro.

composição, não possuía até poucos séculos atrás, no ocidente, sequer registros textuais.

A dramaturgia desse teatro se constitui, portanto, em uma referência obscura quando se tenta definir um percurso histórico a partir do estudo das palavras que para ele foram escritas. A percepção da dramaturgia no teatro de animação passa pela sua relação diferenciada com o corpo e as possibilidades físicas e espetaculares do elemento-personagem e pela sua relação diferenciada com a palavra.

Felisberto Sabino da Costa (2000, p. 17), em sua pesquisa de doutorado sobre os procedimentos dramáticos do teatro de animação, mediante coleta de amostragens, conclui que *as estruturas dramáticas do teatro de animação, embora tenham parentesco com as do teatro de ator, possuem algumas leis que lhe são próprias e que devem ser levadas em consideração ao trabalhar essa linguagem específica.*

Essas leis têm sido apropriadas na cena contemporânea por encenadores como Robert Wilson e Richard Foreman. Para a teórica alemã Helga Finter (1994), os *performers* daqueles agem em cena tal qual marionetes, pois o movimento e o gesto criam um espaço onde se escreve com a ação, pela dissociação texto, voz e corpo. Segundo ela,

Como marionetes, os *performers* parecem movidos por forças misteriosas, exprimindo dessa forma nula a própria noção de personagem. Ao dissociar a voz do corpo e da linguagem, o teatro abre para a voz um lapso, um espaço fronteiro, um espaço entre corpo e linguagem. A voz, presa entre clamores e citações, frustra os códigos de declamação e recitação que garantem à representação do sujeito sua verossimilhança. O corpo ele-mesmo está desapropriado, dissociado da estátua imaginária de um eu cujo processo de constituição é dado à vista dentro do terror e da violência. De mesmo, o movimento e o gesto não estão mais submissos nem à palavra, nem a uma ação transitiva. (FINTER, 1994, p. 29).

Uma das características correntes do teatro de bonecos, e que faz Finter identificar aqueles atores como bonecos, é a frustração dos códigos de verossimilhança tradicionais. Conforme Bensky (BENSKY apud COSTA, 2000, p. 171), a lei espacial da marionete é *uma arte liberada de toda verossimilhança na representação do espaço teatral, podendo criar relações inéditas na percepção temporal e cinética, suscetível de conduzir o espectador a uma*

transformação radical de sua visão do real, pela liberação de seu pensamento subjetivo. Isso acontece, por exemplo, quando uma fada, no teatro de bonecos, vôle. É natural que uma fada vôle. Mas não é natural que uma pessoa vôle. Então, no teatro de bonecos, a fada, criada e constituída para ser uma fada, pode voar sem que isso cause estranhamento. Isso porque, ainda segundo Bensky,

a lei da gravidade impõe ao espetáculo (a qualquer gênero a que ele possa pertencer) uma certa verossimilhança. Para o boneco, a causa mesma dessa verossimilhança desaparece, o que lhe confere uma liberdade total no espaço. (BENSKY apud COSTA, 2000, p. 171).

O conceito tradicional de verossimilhança também se frustra nos códigos vocais, já que, no teatro de bonecos, a voz ocupa um lugar dissociado do corpo. Por isso, em geral, a palavra é empregada na cena de animação de modo diverso ao que se dá com o teatro de atores tradicional. Para Álvaro Apocalypse⁸ (2000, p. 55), *não se trata de produzir palavras para serem ditas pela marionete, e sim de textos cuja sonoridade e cujo sentido irão se somar à forma da marionete para se obter uma imagem poética.* Assim, texto e fala, no teatro de formas animadas, passam pelo signo visual, o que nos remete às origens da própria palavra teatro⁹.

Segundo o pesquisador e teórico Henryk Jurkowski (JURKOWSKI, 1990, p. 54-79; JURKOWSKI apud TILLIS, 1992, p. 146), a separação entre o sujeito da cena (boneco ou objeto) e a fonte emissora do seu discurso (voz) é um dos principais traços distintivos do teatro de animação.

Toda voz já é um lugar simbólico por excelência, definido por uma relação, uma distância, uma articulação entre o sujeito e o objeto, entre o objeto e o outro. Para o linguista e historiador literário Paul Zumthor (2000, p. 97-102), a voz estabelece ou restabelece uma relação de alteridade, que funda a palavra do sujeito. E todo objeto adquire uma dimensão simbólica quando é vocalizado porque a voz é uma ruptura da clausura do corpo. Ela atravessa o limite do corpo sem rompê-lo: a voz não é especular; a voz não tem espelho.

⁸ Criador, diretor e dramaturgo para teatro de bonecos, e fundador do grupo Giramundo, dos quais se falará mais adiante.

⁹ Do grego, *théatron* (θέατρον), lugar em que se contempla, lugar em que se vê.

Para o autor, escutar um outro é ouvir, no silêncio de si mesmo, sua voz que vem de outra parte.

Essa voz vem de outra parte todo o tempo em que se trabalha com o boneco. A palavra jamais parte do corpo do personagem, ainda que haja um aparato colocado em si para tentar causar essa ilusão. A voz no boneco é um objeto a mais e também passa por um referencial a mais além do sujeito e o objeto, ela parte do ator-animador, ou de uma caixa de som, para o boneco, e do boneco ao espectador. A voz, como disse Jurkowski, ocupa um lugar distinto do corpo, e se funde ao sujeito-boneco pela aceitação do espectador com as convenções impostas no jogo teatral. No boneco, a voz rompe a clausura do corpo em muitas vias, desde sua declamação. Parte do seu exterior ao seu interior por impressão e ilusão, e do seu interior para o espectador por convenção.

A crença na voz pertencente ao boneco, em geral, parte do movimento, como Álvaro Apocalypse cita em seu livro sobre a dramaturgia para a nova forma das marionetes:

Em tese, o espectador sabe que marionete está falando porque uma delas se move.

É o movimento que indica a fala. Assim, se colocarmos atrás da tenda três cabos de vassoura, enquanto a voz recita “ama com fé e orgulho...” e um dos cabos se mover enquanto os outros restam imóveis, é evidente que quem recita é o que se move. (APOCALYPSE, 2000, p. 60).

Se, no teatro de bonecos, a voz se torna imagem, sua dramaturgia precisa abarcar palavra e imagem, voz, sons e movimentos. Para Osvaldo Gabrieli, diretor do grupo de teatro XPTO (criado em 1984), cujos espetáculos normalmente fundem música, dança, circo, manipulação de bonecos e objetos:

Cada vez mais vem se consolidando uma nova dramaturgia, que deixa de lado as palavras e compõe seu vocabulário através de gesto e imagens. Esta dramaturgia busca aproximar-se mais de uma comunicação sensorial do que racional. Ao provocar os sentidos, deixa-se de lado a compreensão semântica para entrar no caminho de uma vivência mais abstrata e subjetiva.

A palavra carrega significados bem articulados e definidos pelo autor: Na maioria dos casos estes significados viajam num único plano de compreensão e se complementam com a imagem articulada pelo encenador; formando um pacote fechado de idéias e intenções. Na dramaturgia das imagens e gestos, o leque de significados se expande e transita numa experiência aberta do ponto de vista do transmissor (encenador, ator,

performer) e de acordo com a capacidade do receptor para decodificar esta vivência, poderíamos chamá-la de “emissão gestáltica”. O emissor imprime seus gestos, compõe suas imagens “subjetivas” e o receptor as decodifica, complementa e articula de acordo com a livre interpretação e associação dos fatos. (GABRIELI, 2008, p. 62).

A dramaturgia buscada por Gabrieli pode ou não vir seguida de palavras, mas em geral é carregada de outras sonoridades e musicalidades. É uma dramaturgia que se completa na construção de significados que o espectador lhe emprega. O diretor se utiliza das referências de dramaturgia da imagem, e de gestos, para qualificar a sua experiência no discurso do teatro de animação. Isso impregna a *performance* do seu grupo de subjetividades e abre a compreensão de suas peças para um vasto campo de possibilidades. Nem todo teatro de animação buscará isso, mas a polissemia é inerente a qualquer teatro. E se o teatro de animação tem elementos que figuram enquanto texto em maior quantidade ou variedade que o teatro de atores, então essas possibilidades ficarão ainda mais amplas e haverá ainda mais leituras a serem feitas sobre sua composição dramatúrgica.

Aliás, é esse o termo que alguns encenadores e pesquisadores empregam à dramaturgia no teatro de animação, por acreditarem que seja mais coerente à sua junção com elementos não textuais: composição, *assemblage*. Segundo Roman Paska, encenador e marionetista norte-americano:

Considerando-se a associação tradicional das artes dramáticas com a palavra nós temos estado pouco dispostos a qualificar nossos espetáculos como escritos. Fabricados, pode ser. Criados, melhor. Ainda compostos. Pessoalmente eu prefiro a expressão *ajuntados*. O que sugere que a escritura, para os autores de marionetes, é uma arte de *assemblage*. (PASKA, 1995, p. 63).

Essa mesma tentativa de nomear a dramaturgia a partir da composição de elementos diversos é feita por Álvaro Apocalypse (2000, p. 75): *Ao se tratar de espetáculo de teatro de marionetes que não se baseia no texto como fator número um na construção da narrativa, talvez fosse melhor utilizar o termo composição no lugar de dramaturgia.*

A nova noção de dramaturgia traz consigo uma tentativa de diversos teóricos em nomeá-la. O que rotula pode também legitimar e clarificar a compreensão daquilo que se faz. Portanto, haverá muitas tentativas

contemporâneas de se buscar designar a transformação do significado termo dramaturgia depois que seu campo deixou de abarcar desígnios meramente textuais, como demonstram as citações anteriores.

Esta nova noção do campo dramático, usada atualmente no teatro de atores, mas sobre a qual o teatro de animação sempre se fez, encontra-se alicerçada até em teóricos mais tradicionais de teatro. É o caso de Patrice Pavis, que reconhece mudanças no conceito da dramaturgia contemporânea a partir da emissão, entonação e partitura da voz:

O estatuto do texto dramático, portanto, mudou radicalmente: não é mais depositário de um sentido, que a encenação não faria mais que exprimir, interpretar, transcrever; não é mais absolutamente um “material de construção”, que uma leitura brechtiana irá modelar em função de um projeto ideológico específico: ele se tornou esse “obscuro objeto de desejo”, que o ritmo da enunciação cênica constitui de acordo com “uma multiplicidade de pontos de vista” (como diz Brook), ou de acordo com as “variações infinitas” que “terão lugar entre elas” (como diz Vitez). Vê-se que é justamente a teoria do ritmo que influencia a prática, que é justamente a decisão “teórica” de partir de um esquema rítmico vocal, entonativo, coreográfico, que dá sequência ao seu sentido “prático” no texto. (PAVIS, 2008, p. 115).

Pavis (op. cit.) ainda diferencia o texto da dramaturgia do texto da representação. Ou seja, ele reconhece que há um texto que vai para cena e que é formado não apenas de tessituras verbais. Para ele o texto dramático é o texto linguístico, tal como é lido enquanto texto escrito, ou tal como o ouvimos pronunciar no decorrer da representação. Porém ele concebe o texto da representação como tudo aquilo que é visível e audível sobre o palco. Porém como algo que ainda não foi recebido e descrito como um sistema de sentido, como um dispositivo pertinente de sistemas cênicos significantes. Pavis apesar de ainda tratar aqui a dramaturgia no âmbito meramente literário, já admite que sobre o texto da representação incidam elementos espetaculares de som e imagem.

Já em outro livro, Pavis (1999, p. 113) diz que a *dramaturgia é, no seu sentido genérico a técnica da arte dramática que procura estabelecer os princípios de construção da obra, o que pressupõe um conjunto de regras especificamente teatrais*. E continua, dizendo que *a dramaturgia, enquanto atividade do dramaturgo instala os materiais textuais e cênicos, destaca os*

significados complexos do texto ao escolher uma interpretação particular orientando o espetáculo num sentido escolhido.

Apesar de, nas duas acepções, Pavis encerrar à dramaturgia um valor de precedente do espetáculo, já inicia um olhar de compreensão dos procedimentos que a espetacularizam. A teoria de Pavis, entretanto, é fundada em uma tradição aristotélica, em que o texto dramático é tido como unidade independente do todo teatral. Porém esta independência do texto em relação ao espetáculo dificilmente se enquadraria em uma dramaturgia para o teatro de formas animadas.

As concepções de Pavis ainda são válidas ao teatro e são muito utilizadas apesar de não serem pertinentes por completo quando se qualifica o teatro como contemporâneo. Entretanto não cabe a essa pesquisa validar tal ou qual forma de concepção de dramaturgia deva ser usada no teatro atual. Apenas há uma preocupação em se estabelecer termos em que a dramaturgia do teatro de animação possa se enquadrar. O que parece ser mais orgânico dentro de conceitos recentemente propostos sobre o termo.

Essa dificuldade em relativizar a teoria do drama para o teatro de animação nasce das suas especificidades que tornam maior a dificuldade de se coletar materiais que legitimem uma pesquisa mais aprofundada sobre o tema. Jurkowski, na introdução de seu livro dedicado à história do texto teatral para bonecos na Europa, diz que procurar os traços do drama para marionetes num passado remoto do teatro é um trabalho feito em vão. Ele explica a quase ausência de textos dramáticos escritos para o teatro de marionetes justificando que:

O boneco, ser inanimado, representa diretamente um personagem vivo, humano ou animal. O ator, ser vivo, é capaz de encarnar múltiplos personagens, um a cada vez. Mas, para fazê-lo, o ator necessita apoiar-se em um mundo de ficção, enquanto que o boneco pode contentar-se em copiar a vida. O ator necessita de um roteiro; o boneco pode passar sem ele. Assim se explica a ausência de textos dramáticos escritos para o teatro de marionetes. O teatro de atores está indissociavelmente ligado à história do drama. O mesmo não ocorre com o teatro de marionetes, que se satisfaz em imitar o ser humano e parodiá-lo. Não há necessidade para ele utilizar um texto qualquer, uma história de ficção, escrita ou não, que lhe sirva de modelo. (JURKOWSKI, 1991, p. 3).

Jurkowski ainda diz que o boneco não precisa, como o ator precisa, de um contexto teatral dado pela ficção da dramaturgia para estabelecer sua espetacularidade. A diferença essencial que Jurkowski coloca para justificar a sua análise do drama para bonecos é novamente da relação com a vida. O ator, sendo um corpo vivo, precisa de um drama que lhe imprima conflitos. Já o boneco, sendo essencialmente um objeto inóspito, pelo simples emprego de aparência de vida traz um conflito que exclui a ele a necessidade do drama. Brunela Eruli adiciona a essa reflexão a percepção de que o corpo do boneco é uma estrutura teatral por natureza, de modo que a sua movimentação já seja suficiente para se estabelecer elementos de teatralidade. Ou, nas suas próprias palavras:

Para “ser” a marionete precisa da cena. Ali, assim que aparece, ela transmite o sentimento de uma ambiguidade fundamental a partir da qual se confundem as fronteiras entre a realidade e a ilusão. (ERULI, 1991, p. 8).

Ainda que a declaração de Eruli trate da dependência que a marionete estabelece com a cena teatral, não é difícil entender que tal dependência é antes uma obrigatoriedade. Qualquer jogo eficiente envolvendo a animação de um boneco ou objeto coopta o ambiente e os materiais a sua volta para dentro do jogo teatral. Isso transforma o espaço em que o boneco se insere com movimento e voz em espaço cênico, e o mais simples jogo do boneco com a platéia em elemento de teatralidade e de drama. Por estas características específicas que tornam o boneco um artefato facilmente espetacularizado, e pela sua tendência em buscar elementos que dêem a ele algo de “humano”¹⁰, pouca coisa se tem de documentação de ou sobre uma dramaturgia que lhe seja própria.

Jurkowski afirma que apenas entre 1600 e 1650 aparecem na Europa os primeiros textos dramáticos destinados às marionetes. Na verdade até fins do século XIX o teatro de bonecos ocidental era considerado uma manifestação não artística ou uma arte menor. De caráter popular, até então era praticamente

¹⁰ *Animar é antropomorfizar. Se você anima, você está antropomorfizando de alguma maneira. Porque, o que dá sentido à performance do boneco é aquilo que você pode reconhecer de humano nele. (Informação verbal). Discussão com Mário Piragibe em estágio da disciplina Tópicos especiais em técnicas artísticas: teatro de animação. Uberlândia, 13 set. 2010.*

apresentado apenas em casas de família, feiras ou praças, mas não em casas de espetáculos. Seus roteiros costumavam ser caracterizados de bufonarias, paródias de espetáculos convencionais, poemas épicos, contos fantásticos, textos religiosos, etc. Muitas das cenas eram improvisadas a partir de comportamentos de personagens-tipos ou mesmo pelas possibilidades e impossibilidades das dinâmicas de movimentação com os bonecos, na demonstração virtuosística do marionetista.

O pesquisador Mario Piragibe (2007, p. 18), ao analisar o mesmo livro de Jurkowski, cita que essa dificuldade de encontrar textos escritos para o teatro de bonecos também se dá por muitas vezes haver uma prevalência da demonstração da habilidade sobre a trama, e da ação muda sobre o discurso verbal. Sendo que, então, o teatro de animação apóia suas representações em improvisos de movimentos mudos, em recitação de textos épicos concomitantes à ação e em paródias de peças apresentadas com atores de carne e osso.

Apesar de serem raros os registros presentes em textos de escritores da antiguidade para o teatro de bonecos e sobre ele, eles possibilitam perceber a presença de marionetes ou formas animadas em acontecimentos sociais ou cotidianos das sociedades, principalmente das classes populares. Sobre isso, Nini Beltrame revela que:

Na Grécia antiga, existem evidências dessa atividade artística como expressão das classes subalternas. Isso é possível constatar em Xenofontes (430-355 a.C.), quando sugere que os mimos de Siracusa usavam bonecos para convidar o público a ver seus espetáculos; em textos de Platão (427-347 a.C.), (A Alegoria da Caverna e As Leis), o filósofo associa a imagem da marionete à falta de autonomia do ser humano. No entanto, as informações sobre como se davam essas manifestações não são precisas, apenas confirmam sua existência e que eram realizadas por artistas ambulantes, homens do povo. (BELTRAME, 2001, p. 28).

O fato de ser uma arte popular, *feita por homens do povo*, e não possuir uma estrutura textual formal, fez com que o teatro de bonecos tivesse raras e muitas vezes preconceituosas referências, dificultando um aprofundamento teórico sobre o tema. Porém suas possibilidades metafóricas abriram para ele um campo de percepção que foi incorporado diversas vezes por encenadores, atores e pessoas de teatro nos últimos séculos.

Henrich Von Kleist, escritor e dramaturgo de fins do século XVIII e início do século XIX, parece ser um dos primeiros pensadores a se preocupar de algum modo mais formal com o teatro de marionetes. Porém ele apenas o faz para usar a marionete como pretexto de uma metáfora¹¹ que visa uma atuação menos *afetada* dos artistas da sua época, ou seja, uma atuação menos vaidosa e mais técnica. Mesmo assim, em Kleist, pode-se observar que o teatro de bonecos ainda era considerado uma arte inferior. No diálogo entre o Senhor C e o primeiro bailarino da ópera, em um dado momento o Senhor C relata sua surpresa em ver a atenção com que o bailarino apreciava uma determinada representação de teatro de bonecos:

Exprimi minha surpresa por ver a atenção com que ele apreciava essa representação, inventada para a massa. Não só que ele a considerasse capaz de um desenvolvimento mais elevado: parecia mesmo ocupar-se seriamente com aquilo. (KLEIST, 2005, p.15-8).

Esse livro de Kleist, apesar de conter traços discriminatórios quanto às representações com bonecos, irá inspirar, um século depois, uma série de pensadores. Quais sejam: Maurice Maeterlinck, Alfred Jarry, Edward Gordon Craig, Vsévolod Meyerhold. A herança mais marcante deixada por Kleist é relativa ao desejo de se ter um ator em cena que seja uma metáfora da marionete.

Nos fins do século XIX e início do século XX iniciou-se no teatro uma busca pela materialização do humano e humanização do objeto, em oposição ao realismo e ao teatro burguês. Nessa efervescência do pensamento sobre a marionete, ainda que voltado para o teatro de atores, a atenção sobre o boneco deu a ele um novo status. Iniciou-se uma busca por escrever-se para o teatro de bonecos. Nini Beltrame, ao citar informações importantes de serem pesquisadas no teatro de animação em instituições acadêmicas, dá relevância a esse dado do uso da simbologia da marionete como metáfora do processo teatral:

Encenadores e dramaturgos, decepcionados com a atuação dos atores, seu histrionismo, excessos, caretas e condicionamentos psicofísicos, expressam a necessidade de o ator assumir outro comportamento em cena e apontam a marionete como referência para seu trabalho. Na raiz dessa discussão está a

¹¹ Metáfora é, na linguística, a relação subjetiva de semelhança, uma comparação abreviada.

defesa do controle sobre o trabalho do ator, a ser efetuado pelo diretor; a negação do espontaneísmo e do vedetismo (predominantes no comportamento dos atores daquela época); a teatralização do teatro; a necessidade de consolidar a função do diretor como o maior responsável e criador do espetáculo teatral. (BELTRAME, 2009, p. 284).

Os pensadores descritos anteriormente como influenciados pelas teorias de Kleist serão os principais a trabalharem com teorias que fluirão das idéias sugeridas pela potência da imagem que se funda na marionete. Dando diferentes ênfases, através dela, para o trabalho do ator, do encenador, e para a teatralidade.

Maurice Maeterlink, um dos principais dramaturgos do movimento simbolista, escreveu nove dramas para marionetes e outros tantos para o teatro de atores. Propõe aos atores uma economia de gestos e de palavras em que encontrem novos meios de expressão e que mostrem o invisível, que demonstrem uma impotência frente ao destino dos personagens. Sobre os textos de Maeterlink destinados a bonecos, Nini Beltrame descreve que:

A leitura desses textos denota a existência de duas tendências: de um lado, a negação do tipo de atuação predominante no teatro da época, condenado a interpretação realista presente na comédia de costumes, no melodrama, no drama romântico, no drama burguês e, de outro, a busca de uma nova gestualidade para o ator, tendo na marionete a referência ou o modelo de interpretação. (BELTRAME, 2001, p. 72).

A comparação do ator com a marionete, para Maeterlink, contribuía para que o teatro saísse das tendências burguesas da época. E dava novas percepções ao desenvolvimento atoral e à teatralidade. Apesar de Maeterlink, e outros, terem produzido textos para o teatro de animação, e esse ser um movimento crescente para essa época, uma pesquisa sobre a dramaturgia que se focasse nos textos surgidos então, e outros que vieram a partir deles, também não deixaria de ser inexata. Os próprios dramaturgos reconheciam, muitas vezes, que seus textos eram escritos para o teatro de atores, e que eram apenas falsamente designados aos bonecos. Havia ali apenas o intuito de que os atores se sentissem incentivados a atuar tal como marionetes. Michel de Ghelderode, dramaturgo belga de vanguarda, assume:

Il y a des pièces que j'ai écrites pour les marionnettes, bien qu'en réalité il s'agisse de pièces écrites pour des acteurs vivants. Mais ces pièces ont une très grande liberté d'allure et je

ne pense pás que des acteurs soient prêts à les jouer; alors, un peu par ironie, j'ai mis "pour marionnetes", avec l'espoir qu'elles seront joués quand même par les hommes. (GHELDERODE apud PLASSARD, 1995, p.15).¹²

Ghelderode também queria que, assim como no teatro de marionetes, o teatro de atores fosse mais visual e, portanto, simbólico. Ele defendia que o teatro e, portanto, os atores, deveriam ser mais intuitivos e menos racionais. E o boneco, destituído de razão, incapaz de saber por si mesmo seu próximo gesto, sua próxima fala, sua próxima ação, era uma boa metáfora para esse ator para quem ele escrevia.

O dramaturgo Alfred Jarry também escreveu para bonecos, mas representou também com eles. Ele próprio escreveu e encenou *Ubu Rei* com bonecos, em 1890, e o encenou com atores em 1896. Ele negava a atuação do ator realista, que deveria representar como uma marionete: abstrato e evocativo. Era comum que o teatro de bonecos parodiasse e adaptasse peças de atores, mas o caminho inverso, de se representar com atores uma peça escrita para bonecos, provavelmente, ainda não tinha sido visto. Era comum que bonecos parecessem imitar o ator de carne e osso, mas era de se causar grande estranheza ver atores representando com movimentos que faziam referência aos bonecos. Jarry, com essas representações, propôs a vulgaridade do texto, o retorno ao uso da máscara e a negação da personagem psicologizada.

Houve, nessa época, como se pode observar, uma crescente necessidade de mudança no comportamento do ator e sua relação com a cena, e a marionete era exaltada constantemente como modelo de simbolismo e anti-realismo por pensadores da época: Edward Gordon Craig pede a substituição do ator pela marionete, vestindo o ator e colocando-lhe máscara para despersonalizá-lo e tirar dele as qualidades humanas, transformando-o em cena em um boneco. Já Meyerhold usa o boneco como exemplo para a construção de uma técnica para o ator, na qual ao invés de se submeter unicamente às

¹² *Há algumas peças que escrevi como sendo para bonecos, que, de fato, foram escritas para atores vivos. Entretanto essas peças possuem uma liberdade muito grande no desenvolvimento da sua ação e não penso que os atores estejam prontos a representá-las; então, um pouco por ironia, eu escrevi "para marionetes", com a esperança de que sejam apresentadas ainda assim por pessoas. Michel de Ghelderode, entrevista a Alain Trutat, citado em: *Études Théâtrales*, nº6, Louvain, dezembro de 1994. p.63. Tradução Mário Piragibe.*

vontades do diretor, modifica sua natureza e cria novas ações para a cena. O boneco não pensa, não move o rosto, não se emociona, toda a expressividade do boneco se dá a partir de sua movimentação, e era isso o que Meyerhold buscava em seus atores.

O desenvolvimento do pensamento sobre o teatro de bonecos como modelo de comparação ao teatro de atores dando ênfase à representação e encenação e o surgimento da figura do encenador contribuiu para que o teatro de bonecos fosse conquistando novos espaços. Para Piragibe (2007, p. 28) o desenvolvimento da arte da encenação pode não ser o bastante para explicar a complexidade da crise enfrentada pelo drama a partir dos finais do século XIX, mas foi suficiente para entender que o teatro de bonecos estreitava seu relacionamento com uma estrutura em processo de crise, a que se acometeu a noção de texto dramático:

O teatro de bonecos, de animação de formas, acostumado que sempre foi a habitar as margens do teatro de atores e de outras formas de espetáculo, a circular entre os interstícios das artes, percebe na seqüência de crises do drama, bem como da arte teatral, deflagradas desde os últimos momentos do século XIX, a abertura de um espaço de aproximação, de influência e de colaboração. Nisso foi em grande aspecto impulsionado pelo fato já mencionado de o boneco teatral haver sido um importante suporte de comparação e um modelo instrutivo para propostas de transformação da arte teatral elaboradas por artistas e pensadores como Jarry, Craig, Schlemmer e Meyerhold. (PIRAGIBE, 2007, p. 28).

De todos esses, apenas o artista Oskar Schlemmer ainda não fora tratado aqui. Schlemmer ficou responsável por um estúdio de teatro no Bauhaus, logo após a saída de Lothar Schreyer, que já defendia um fim metafísico ao teatro. Schlemmer se interessava pelos materiais e processos de construção e possibilidades mecânicas e formais do corpo humano:

Schlemmer estava muito menos disposto a renunciar à posição central do homem no teatro. Como Appia, via a tensão entre o homem, o organismo vivo e o ambiente não vivo no palco como a oposição crítica da arte. Mas o próprio homem, observava Schlemmer, é tanto espiritual quanto mecânico. “Ele segue o senso de si mesmo tanto como o seu senso do espaço abrangente.”¹³ Em “Mensch und Kunstfigur” [“O homem e a figura teatral”] Schlemmer evoca o interesse de Craig, Kleist e

¹³ Oscar Schlemmer, *Man and Art Figure*, tradução inglesa Wensinger, In: Bauhaus, p.25. Nota do autor.

Bryusov na marionete, mas afirma que o fantoche nunca deve constituir a essência do drama, que é “dionisíaco em sua origem”. A figura teatral ideal deve ser tanto formal quanto espiritual, tanto homem quanto marionete (algo mais perto da *Über-Marionette* de Craig); Schlemmer chama-a de *Kunstfigur*.¹⁴ (CARLSON, 1997, p. 342).

Para Schlemmer a marionete ainda não serviria ao teatro tal qual o ator, pois ela é matéria sem espírito. Contudo, a materialidade da marionete e suas restrições figurativas deveriam ser exploradas pelo ator ou pelo bailarino, tal como Kleist também desejou. As figurações e efeitos de visualidades também eram explorados nos cenários, algumas vezes concebidos mesmo para estarem em movimento constante, e nos figurinos que ele produzia e que restringiam ou exaltavam determinadas possibilidades do corpo de quem os usava.

Essa atenção ao trabalho do ator, do encenador e de outras questões de teatralidade, entre outras coisas, foram modificando as concepções de dramaturgia, foram transformando o texto-cerne-do-espetáculo em um componente da representação e não mais sua base expressiva. Jean-Pierre Ryngaert, professor e diretor de teatro contemporâneo na França, explora questões que trouxeram uma modernização da idéia de dramaturgia a partir dos anos de 1960. Nesse período, o abandono do texto corresponde a posições ideológicas e há uma afirmação do corpo, do gesto e do movimento contra o texto, desmistificando sua importância sublime e colocando-o como mais um elemento do espetáculo. Ele explica que houve mesmo um momento de supressão total do texto e mais adiante, sua recolocação como um novo elemento:

O abandono do texto corresponde, nos anos 60, a posições ideológicas. Na afirmação do corpo contra o texto (e às vezes também contra toda e qualquer palavra), reencontramos a velha desconfiança para com o intelecto e a nostalgia de um teatro popular desvencilhado do peso das palavras.

Mas outros partidários da criação coletiva na época não tinham medo das palavras. Quando o Théâtre du Soleil encena *1789* ou *L'âge d'or* [A idade de ouro], o grupo exprime a necessidade de criar um teatro do momento, atravessado pelas urgências e necessidades do presente, independente das obrigações do repertório. Não obstante, *1789* é publicado na qualidade de texto e enquanto tal reconhecido como autônomo. A dessacralização

¹⁴ *Ibidem*, p.29. Nota do autor.

do texto nem sempre tem por conseqüência o abandono da escrita. Mas afirma-se que essa pode ser coletiva, fruto de improvisações e, sobretudo que o texto deve perder o caráter solene e sagrado que a imagem escolar e universitária propaga. Artistas politicamente engajados reivindicam o direito do texto de teatro à fragilidade, à urgência, à necessidade de intervir num espaço não-teatral. Ele pode ser produzido pelas pessoas do ofício, atores e técnicos, para o palco e, portanto ser flexível, transformável e facilmente colocado em voz. (RYNGAERT, 1995, p. 28).

O texto no teatro perde, a partir da década de 1960, o seu caráter de parte autônoma do espetáculo. Contudo essa nova relação do teatro com o texto não é necessariamente para que não haja mais seu uso. Ele se torna parte de um jogo de sons, de imagens, de ações. Texto deixa de significar apenas a parte escrita, mas o material semântico e espetacular. O texto se torna parcela tão fugaz quanto a própria arte teatral. Ele se transforma na cena, em cena e pela cena, é usado para contradizer a encenação, para mudar ou complementar sentidos. Porém o espetáculo não é mais necessariamente construído somente a partir de um texto. Pode, pelo contrário, o texto nascer da ou na encenação. E haver outros textos, não literários. Novos termos passam a ser sugeridos, ainda que não oficialmente, para as dramaturgias possíveis dentro dessas novas concepções textuais: dramaturgia da cena, dramaturgia do corpo, dramaturgia do espaço, dramaturgia da imagem, dramaturgia do ator... Segundo a semióloga Anne Ubersfeld:

Partimos do pressuposto de que há, no interior do texto de teatro, matrizes textuais de “representatividade”; que um texto de teatro pode ser analisado de acordo com procedimentos (relativamente) específicos que iluminam os núcleos de teatralidade no texto. Essa especificidade não é tanto do texto, mas da leitura que dele se pode fazer. Ao se ler Racine como um romance, a inteligibilidade do texto raciniano se perde. (UBERSFELD, 2005, p.6).

Como observamos em Ubersfeld, o texto de teatro percebido como literatura será a partir dessas novas concepções, considerado um elemento incompleto, já que sua construção é voltada para a encenação. E se há uma recolocação desse lugar e concepção do texto no teatro, os outros gêneros literários também passam a ser usados como material dramático.

No teatro de animação essas novas possibilidades de sentidos do termo dramaturgia são essenciais para que possamos usá-lo. A palavra no teatro de

animação só faz sentido quando carregada de ação, pois sem essa última o boneco em cena se torna apenas um objeto insensível. Palavra demais, externa ao boneco ou objeto de cena (pois a palavra sempre é externa ao boneco, sendo “proferida” pelo ator-manipulador ou gravada em áudio), pode tornar o espetáculo repetitivo, pois muitas vezes a própria imagem do boneco e suas ações já “falam” por si. O mamulengo (expressão popular que se utiliza do teatro de bonecos, muito comum no nordeste brasileiro) e o *bunraku* (teatro de bonecos japônês) são exemplos de manifestações tradicionais em que essa regra cai em contradição. Em ambos a palavra é essencial para a comunicação cultural com o público. O que faz perceber que essa teoria da relação entre a palavra e o boneco nem sempre é verdadeira, apesar de ser defendida por muitos estudiosos do teatro de animação. Mesmo que, em parte, seja também sobre essa teoria que estaremos construindo uma idéia para o teatro de animação nessa pesquisa, devemos assumir que há um recorte embasado em conceitos mais contemporâneos e menos arraigado na tradição.

Para o ator e diretor em teatro de animação, Fernán Cardama, o excesso de discurso mata a poesia, a palavra mata a poesia... (informação verbal)¹⁵ Ele disse essa frase quando ensinava sobre o efeito da palavra no objeto. Da mesma forma, e pelo mesmo motivo, o disse antes Jaime Santos (informação verbal)¹⁶. Na mesma ocasião, Ana Maria Amaral, assistindo à oficina desse último, também disse: *Não gosto do teatro literário, a literatura mata o boneco.* (Informação verbal)¹⁷. Para além de considerarem a dramaturgia como gênero literário, o que eles dizem aqui é antes sobre o uso que esperam da palavra na cena teatral com formas animadas. Os três são contra uso tradicionalista do texto em que a partir dele é conduzido o espetáculo teatral, como já foi dito, apesar das exceções que se encontram, principalmente, nas expressões mais tradicionais desse teatro em diversos países. Portanto, não significa que Cardama, Santos e Amaral defendam que se deve abolir o texto ou ignorá-lo, mas que no teatro de bonecos a palavra deve entrar apenas quando é

¹⁵ Discurso proferido por Fernán Cardama durante sua oficina no II Festival Internacional de Teatro de Objetos (FITO). Belo Horizonte, maio 2010.

¹⁶ Discurso proferido por Jaime Santos durante sua oficina no I FITO. Belo Horizonte, set. 2009.

¹⁷ Discurso proferido por Ana Maria Amaral durante a oficina de Jaime Santos descrita na nota anterior.

essencial, quando imagem, movimento e outros sons não comunicarem sozinhos, quando o texto servir como um componente da cena, para que o espetáculo não se torne a simples ilustração de um texto. Como descreveria Apocalypse, (2000, p. 55) *não se trata de produzir palavras para serem ditas pela marionete, e sim de textos cuja sonoridade e cujo sentido irão se somar à forma da marionete para se obter uma imagem poética.* Ou, como pronunciaria, numa visão muito próxima aos pensadores anteriores, o marionetista, diretor, professor e dramaturgo Dominique Houdart:

A marionete não convive bem com a prolixidade; o texto deve ser o complemento da imagem, seu prolongamento; a escrita deve comportar margens, vazios, silêncios, a fim de deixar espaço para o surgimento do jogo. Texto demais abafa a figura, ele só encontra sua razão de ser na fase final, quando não resta outra saída a não ser dizê-lo.

Às vezes nos perguntamos, no jogo recitante, quando há dissociação da ação e da palavra, quem precede quem, quem conduz. É a marionete, invariavelmente, indiscutivelmente, quem conduz a ação, quem lança o jogo, quem provoca a emissão vocal, e nunca o contrário. A figura cria um apelo para a voz, não é puxada por ela. (HOUDART, 2007, p. 28).

Esse jogo em que é necessário que a marionete pareça originar a palavra se deve, em partes, àquela tentativa de causar impressão de vida ao objeto. Se a voz “puxar” o personagem, a figura, sua imagem e sua voz parecerão ainda mais distantes do que já realmente o são, e a matéria perecerá em frente ao espectador. Já quando o boneco impulsiona a palavra e cria um apelo a ela, tem-se a impressão novamente de que nele há vida, ainda que isso só se dê na convenção do jogo. Há ainda os casos em que sequer existe o emprego do discurso verbal. Para Felisberto Sabino da Costa, quando isso acontece, o som e a imagem podem contribuir como elementos dramáticos:

Em roteiros cênicos nos quais não há o concurso da palavra, atribui-se à trilha sonora um papel de relevo na sua construção, uma vez que passa a funcionar como elemento dramático.

Dessa forma, encontramos um terceiro elemento possível dramaturgicamente, ou seja, além da palavra e da imagem temos o som, e esses três fatores aparecem combinados de variadas formas. (COSTA, 2000, p. 15).

Palavra, imagem e som são variantes dramatúrgicas do teatro de animação e são elementos que dependem de algumas informações sobre o que compõe a natureza da forma animada, como tipo de manipulação e

aparência. As diversas possibilidades de criação de mecanismos de movimentação dos bonecos, as diversas técnicas de manipulação desses mecanismos, os diversos materiais que podem ser utilizados na sua construção, as diversas aparências que se podem dar, modificarão imensamente a relação entre texto (originado da palavra, imagem ou som) e cena. Como aponta Dominique Houdart (2007, p. 20): *Ator de um só papel, a marionete é a personagem – aquela não se aproxima desta, não procura encarná-la, não a imita: ela é a personagem.* No teatro de atores, em geral, qualquer ator pode encenar qualquer idéia, um mesmo ator pode ser diversos personagens, mas isto não é possível no teatro de animação. Diferente do ator, o boneco não pode moldar seu corpo, seu rosto, sua postura em cena. Ele é o que é.

Sendo apenas o que parece ser, o objeto carece do teatro para ser animado, no sentido de parecer ter vida. O que lhe conferiu caráter sagrado em culturas primitivas faz hoje a interseção do teatro de animação com o seu nascimento no ritual, tal qual no teatro de atores. Assim como o ritual evoluiu ao teatro, o teatro constantemente recorre a ele para se fundamentar e encontrar nele metáforas que o expliquem. Tal como a figura de um arquétipo, o boneco, o objeto, e outros elementos passíveis de manipulação foram usados ao longo da história moderna do teatro como metáfora para a relação ator/cena/encenador. O boneco teatral imita o homem, que imita o boneco. O ser humano tenta falar de si falando de outro, do objeto externo a si e das suas relações. O boneco tenta falar de si para provar que tem vida, parodiando o humano.

A fala do boneco, exterior a si, faz com que sua relação com a palavra não consiga conferir o mesmo status que esta confere ao ator. Por isso, se a história do teatro é contada em grande parte por sua relação com o texto escrito, no teatro de bonecos pouca coisa se tem documentada. Apenas quando ocorre no teatro uma revolução da percepção da cena como a conjunção de elementos textuais não escritos é que o teatro de bonecos começa a ser mais observado como possibilidade de forma teatral válida. Até então, era mesmo considerado uma arte menor. Contudo, quando há o advento da figura do encenador e surge uma necessidade de se ver uma figura menos

vaidosa do ator, alguns teóricos pedem que o ator pareça em cena com o que a marionete parece. Algo que é apenas o que parece ser.

Com essa nova percepção da cena, do texto teatral, e do corpo do ator, há uma busca de se perceber novas possibilidades para a palavra no teatro de atores e de ver outros signos como passíveis de leitura. Essa tentativa começa a aproximar a teoria do teatro de atores a uma teoria na qual é possível inserir a figura do boneco. Os pesquisadores Milton de Andrade Leal Jr. e Juarez José Nascimento Nunes, em seus estudos sobre os ritos da metamorfose corporal entre a dança, a dramaturgia do corpo e a psicofísica do ator, tentando nomear o modelo da composição dramática presente na atualidade cênica dos atores, procuram conceituar uma dramaturgia do movimento:

Precisa-se compreender que “dramaturgia do movimento” refere-se a um procedimento de composição não literário; encontrado numa zona cinzenta, um espaço de interseção de duas expressões artísticas de onde é possível extraí-lo – a dança e o teatro.

Se, partirmos do sentido elementar de dramaturgia como composição de um drama, conclui-se que a dramaturgia do movimento é a composição de um drama através do movimento. E, sendo assim, se, movimento no seu sentido físico é a variação espacial de um objeto ou ponto material no decorrer do tempo, a dramaturgia do movimento é a composição dramática de um deslocamento. (LEAL; NASCIMENTO, 2007, p. 1).

O termo dramaturgia do movimento aplicado por eles nos estudos de dança-teatro caberia muito bem ao teatro de animação, por suas qualidades próprias que envolvem a presença da imagem do boneco em movimento enquanto principal elemento de espetacularidade que torna o objeto uma personagem ou uma figura com aparência de vida. Porém opto por usar o termo para dramaturgia em movimento, ao tratar das transformações que uma forma de dramaturgia impõe sobre a outra¹⁸, remodelando-se constantemente. Para procurar exemplificar como essa dramaturgia funciona, estudaremos dois grupos de teatro de bonecos brasileiros contemporâneos: Giramundo e Catibrum. E um espetáculo de cada um, respectivamente: *Pinocchio* e *O cavaleiro da triste figura*.

¹⁸ Do corpo do boneco sobre o texto ou do texto sobre o boneco, por exemplo, exigindo constantes adaptações ou reformas estruturais em ambos.

CAPÍTULO II MEMÓRIAS E HISTÓRIAS: CONTEXTUALIZANDO AS FONTES

Para análise do conceito que é construído nessa pesquisa, qual seja da dramaturgia em movimento no teatro de animação, alguns trabalhos, de dois grupos mineiros, Giramundo Teatro de Bonecos e Catibrum Teatro de Bonecos, são pesquisados. Apresenta-se, aqui, a idéia de que a dramaturgia, nesse caso do teatro de animação, não é apenas uma escrita textual, mas acontece na ligação direta entre vários elementos que vão à cena e que são próprios da estética teatral da forma animada.

A formação profissional desses grupos contribui na identificação dos elementos que compõem suas poéticas dramáticas em cada espetáculo analisado. Isto porque, no Brasil, não há espaços para a formação sistêmica do ator-bonequeiro: apesar de haverem disciplinas específicas em alguns cursos superiores em artes cênicas ou em artes visuais, não há um curso completo voltado para a formação polifônica desse profissional. Por isso, os dois grupos não possuem uma mesma pesquisa, constituída pelos conceitos fundamentados em uma escola. Contudo, por serem contemporâneos um ao outro e por estarem construindo sua história em um espaço comum, a partir de Belo Horizonte (BH) - MG, ambos possuem em sua trajetória uma série de pontos afins, que caracterizam suas trajetórias.

Atualmente acontecem três eventos de grande porte no teatro de formas animadas em Belo Horizonte que são essenciais para a formação continuada desses grupos: o SESI Bonecos (evento que se iniciou em 2004, acontecendo em várias capitais brasileiras, e que esteve em 2006 e 2009 em BH), o FITO (que aconteceu exclusivamente em BH, em 2009, e em BH e outras capitais brasileiras em 2010) e o Festival Internacional de Teatro de Bonecos (FITB), que acontece anualmente, desde 2000, sempre em BH. Esses eventos, por serem internacionais, permitem o conhecimento e o reconhecimento do estágio atual da animação em grupos de teatro de várias partes do mundo. E proporcionam a troca de informações entre os grupos internacionais e nacionais, que trabalham com diversas vertentes, possibilitando um constante aprimoramento dos grupos Giramundo e Catibrum às técnicas voltadas para essa linguagem.

2.1 Primeiras impressões das construções poéticas dos grupos Giramundo e Catibrum

Foi por meio do FITB de 2003 que tive o primeiro contato com o teatro de animação, por meio de duas oficinas, com os grupos Giramundo e Catibrum, e que mais tarde suscitaram as questões que permeiam esse trabalho. Nesse festival, ao participar de *Oficina de construção de bonecos* com o Giramundo, por exemplo, pude observar o trabalho de precisão estética e dos mecanismos de manipulação dos seus bonecos, que não foram levados à cena. E na *Oficina de construção e montagem de espetáculo de bonecos* com a Catibrum, pude observar a funcionalidade cênica do trabalho com bonecos, que, enquanto objetos, não possuíam uma construção tão visualmente elaborada quanto a do Giramundo. No Catibrum, os bonecos construídos foram levados à cena, ainda que uma única vez, em uma única apresentação, feita no próprio evento, para outros participantes da oficina. Assim, ao fazer ambas as oficinas em um curto espaço de tempo entre elas, observei pela primeira vez que esses grupos trabalhavam com poéticas distintas.

No Giramundo, os alunos dividiram-se em grupos, de três e quatro alunos para construir um único boneco. Cada boneco deveria ser construído a partir de características físicas e psicológicas que cada grupo desejasse. Seguindo tais características, o grupo era orientado a fazer o projeto gráfico do boneco, a construir seus mecanismos de movimentação, o “esqueleto” do boneco e o seu acabamento.

O boneco construído pelo grupo em que eu participava era um personagem caipira, magro, que usava chapéu de palha, tinha o rosto longo e estreito, nariz proeminente e pontiagudo, e segurava seu cigarro de palha em uma das mãos. Era um boneco de vara, ou seja, possuía um cabo que perpassava seu corpo da cabeça ao tronco, continuando até as mãos do ator-manipulador. Como, nessa “vara”, foram utilizados dois canos, um interno ao outro, e apenas o que era interno seguia até a cabeça do boneco, ficando o externo apenas até a altura do ombro, podia-se mover lateralmente a cabeça do boneco, assim como no movimento do pescoço humano, através de um gatilho acionado pelo ator-manipulador. Por meio de um mecanismo ainda

mais complexo, um fio de náilon passava por dentro de sua boca, continuando por dentro das varas de manipulação da cabeça e do tronco (os tais “canos”) e terminando também em um gatilho na base do boneco, dando-lhe articulação de boca.

Na foto abaixo, pode-se ver um modelo de esqueleto de boneco de vara do Giramundo, parecido com o que acabou de ser descrito.

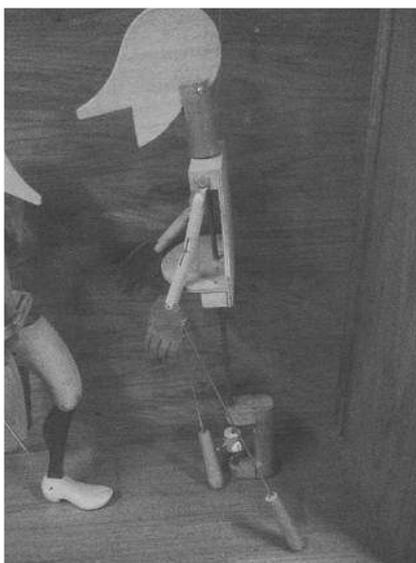


Figura 2.1 Esqueleto de boneco de vara com articulação de pescoço. Museu Giramundo. Fotografia de arquivo pessoal tirada em visita ao Museu Giramundo. BH, 2009.

Nesse caso, uma idéia de personagem gerou um projeto estético para o boneco, com a escolha de sua aparência e de uma técnica para sua manipulação. Para se construir um espetáculo com esse aprendizado, o espetáculo derivaria do boneco, das possibilidades que esse, pronto, levaria à cena, pela sua forma e pelas possibilidades de movimento. Para o grupo que o montou, ele parecia ser um contador de causos caipiras. Porém, nas mãos de outros grupos esse boneco poderia se tornar vários outros personagens. Isso deu, naquele momento, alguma noção da escolha poética e estética do grupo Giramundo, em que muitas vezes a aparência do boneco e a exibição das suas capacidades técnicas são a principal chave da dramaturgia de seus espetáculos.

Já no grupo Catibrum, foram divididos dois grupos, com uma média de seis pessoas em cada um, em que cada grupo iria construir uma cena curta. Os dois grupos trabalharam na confecção e concepção de animação com bonecos de luva. Em um grupo, os bonecos foram construídos com base em

uma adaptação do conto do escritor escocês Robert Louis Stevenson, *O estranho caso do Doutor Jekyll e Mister Hyde*, mais conhecido com o nome de *O médico e o monstro*. E o outro grupo construiu seus bonecos a partir da música do grupo Cordel do Fogo Encantado, *Nossa Senhora da Paz (ou O trapézio do sonho)* para a qual montaram um clipe musical.

Foram feitos diversos bonecos para representar o mesmo doutor Jekyll em várias fases de sua transformação em monstro, e todos desse grupo trabalhavam em cada etapa da construção. Já o clipe, envolvia a construção de diversos personagens circenses. Os bonecos possuíam cabeça de cabaça revestida em papel machê seguido de uma fina camada de argamassa, lixada para dar acabamento, e corpo de tecido que vestiria a mão do ator-manipulador. Um orifício feito na base menor da cabaça servia como encaixe para o dedo indicador que manipularia a cabeça e o próprio tecido era costurado para que os braços e mãos do boneco fossem respectivamente preenchidos pelos dedos médio e polegar do ator-manipulador.

A seguir, foto de uma cena de um espetáculo do Catibrum cujos bonecos são confeccionados da mesma forma acima descrita.



Figura 2.2 Modelos de bonecos de luva. Fotografia do espetáculo *O Cavaleiro da Triste Figura*, do grupo Catibrum. Foto de arquivo pessoal tirada no X FITB. BH, 2009.

Além do tempo gasto na oficina para a construção desses bonecos, também eram feitos trabalhos corporais como alongamentos e aquecimento com os alunos, para conscientizá-los corporalmente do trabalho de manipulação e também se fazia ensaios para as cenas que foram mais tarde apresentadas. Foi também acrescentado, para *O estranho relato do Doutor Jekyll e Mister Hyde*, um cenário com tubos de ensaio com gelo seco, uma música de fundo, além de alguma iluminação, que juntos traziam àquela

pequena encenação a atmosfera necessária para o suspense. Para o clipe não foi elaborado um cenário, sendo que os bonecos tratavam de preencher cada cena com suas estripulias circenses. Nesses casos, em se tratando de proposta de dramaturgia, o primeiro “espetáculo” possuía um texto, cuja idéia era representada por um boneco, através de sua relação com outros elementos de cena, e o outro “espetáculo” tratava de representar uma música, com ênfase nas habilidades de movimentação dos bonecos.

Para Álvaro Apocalypse

Há espetáculos tradicionais no teatro de marionetes em que o fator dramático praticamente não existe. São apresentações, às vezes virtuosísticas, de pequenos *sketches*, piadas, danças, canto, malabarismo, números circenses e outros, e nem por isso deixam de ser extremamente válidos como honesta prática do gênero. (APOCALYPSE: 2000, p. 63).

Na verdade, a virtuose é o principal discurso dramático em muitos espetáculos de teatro de animação. Ou seja, há sim um fator dramático, contudo ele aparece na relação do manipulador com o boneco, na demonstração da habilidade técnica, na música, na dança, e nos contrapontos que cada um destes pode oferecer enquanto leitura de cena.

A opção por encenar um texto, adaptando-o pelas escolhas da estética da cena (guiada pelo conjunto formado pela técnica de animação, possibilidades de movimentação do boneco, luz, o próprio ritmo da música ou pela sonoplastia, etc.), seja esse texto uma narrativa, uma música, ou uma adaptação de uma obra literária qualquer, apresenta uma primeira percepção que tive da escolha poética da dramaturgia dos espetáculos do Catibrum.

Com essas experiências e questões, iniciei a pesquisa de fontes nos dois grupos com vistas a compreender melhor seus processos poéticos para a construção de suas dramaturgias para bonecos. As poéticas de cada espetáculo escolhido só poderão ser devidamente analisadas se compreendido o contexto em que elas foram produzidas, dentro da história de cada grupo.

O primeiro grupo em que coletei fontes foi o Giramundo. É importante salientar que além da oficina de *Construção Artesanal de Bonecos*, feita em agosto de 2003, pouco anterior à morte do fundador e mestre do grupo, Álvaro Apocalypse, tive ainda outros contatos posteriores com o grupo, assistindo às

peças *A Bela Adormecida*, *Pinocchio* e *Os orixás*. Também participei da confecção de bonecos para o espetáculo *Simbá, o marujo*, do grupo Trupe de Truões, em Uberlândia – MG. A confecção dos bonecos de sombra e de manipulação direta desse espetáculo foi estruturada por integrantes do grupo Giramundo. E esse contato inicial também serve de embasamento para a apreciação que se faz aqui.

O material obtido junto ao grupo, em visitas ao Museu Giramundo, e ainda antes da escolha de quais espetáculos seriam estudados aqui, consiste em cópias dos textos *Um baú de fundo fundo*, *Pedro e o Lobo*, *Tiradentes: uma história de títeres e bonecos*, uma versão em francês de *Os orixás* e duas das três versões montadas de *O diário*. E ainda os vídeos completos de *Antologia mamaluca*, *Os orixás* (com áudio em francês), *Pinocchio*, *Um baú de fundo fundo*. E trechos curtos de filmagens de: *Auto das pastorinhas*, *O jardim botânico*, *Mata Atlântica*, *O aprendiz natural*, *Pinocchio*, *Os orixás*, *Um baú de fundo fundo*, *Pedro e o Lobo*, *Carnaval dos Animais* e *Cobra Norato*. Desse grupo, *Pinocchio* será analisado, mesmo possuindo desse espetáculo apenas um vídeo, por motivos já explicitados anteriormente, de que é um espetáculo montado em um momento crucial do grupo, e por eu tê-lo assistido. Os demais materiais colhidos serviram como base de apreciação para um melhor conhecimento sobre as criações do Giramundo.

O segundo grupo no qual coletei fontes foi o Catibrum. Nesse grupo, além de ter participado da oficina de *Montagem de espetáculo de teatro de bonecos*, em setembro de 2003, descrita anteriormente, assisti às peças *O cavaleiro da triste figura*, *Homem vôa?* e *Dom João e a invenção do Brasil*.

Com o grupo, coletei os textos de *Dom João carioca*, que foi a primeira versão de *Dom João e a invenção do Brasil*, que não chegou a ser montada, o roteiro com o texto final dessa peça, e um caderno de anotações do diretor sobre a montagem da mesma; também tive acesso a três versões diferentes dos textos de *Homem Vôa*, e uma versão de *O cavaleiro da triste figura*. Além disso, coletei vídeos de diversas apresentações de *O cavaleiro da triste figura*, e um vídeo, incompleto, de *Dom João e a invenção do Brasil*.

A peça *O cavaleiro da triste figura*, assisti em Santo Antônio do Leite, distrito de Ouro Preto-MG, na mesma época em que fiz as oficinas com os dois grupos pesquisados. Foi no dia da morte de Álvaro Apocalypse. Nesse dia,

ventava muito, a cidade era montanhosa e não se podiam ouvir os microfones de onde saíam as vozes dos atores. A peça foi encenada até o fim, mas sem áudio a partir de certa parte. Era um dia de festa e a maioria dos que assistiam à peça, no adro da igreja local, eram adultos que conheciam a história do clássico *Dom Quixote de La Mancha*, de Miguel de Cervantes Saavedra. Ao fim da peça, os atores-manipuladores estavam decepcionados pelas falhas técnicas que aconteceram dada a força do vento. Porém, o público, eufórico, gritava: Viva Dom Quixote! Viva Dulcinéia de Toboso! Viva o cavaleiro da triste figura! Eu, que nunca havia lido Dom Quixote, não entendia toda aquela euforia. Aliás, eu, que não me lembro de ter visto nada de teatro de bonecos até então, e alguns poucos espetáculos com atores, nunca havia visto uma reação como aquela de qualquer platéia em evento algum. De qualquer forma, também estava encantada com o espetáculo que tinha acabado de assistir e com certeza essa experiência foi decisiva para a minha escolha profissional de me especializar no campo de teatro de animação.

Não por acaso, *O Cavaleiro da triste figura*, peça que assisti novamente em 2009, foi escolhida para minha análise nessa pesquisa. Os outros materiais coletados nesse grupo também tratam de um momento inicial da pesquisa, em que ainda se fazia a escolha das fontes. Eles foram importantes coletas para apreciação das escolhas e concepções dos grupos, que poderei usar em artigos futuros. Porém, para melhor afunilamento nessa pesquisa, escolhi apenas trabalhar com um espetáculo de cada grupo.

2.2 Giramundo: a história de um grupo de teatro de bonecos

O grupo Giramundo nasceu em 1970¹⁹, em Lagoa Santa, interior de Minas Gerais, com a parceria de Álvaro Apocalypse, sua esposa Tereza Velozo, e a amiga Madu Vivacqua. Os três haviam se conhecido na década de 1960, na Escola Guignard. Nessa, eles se tornaram professores, antes mesmo de se

¹⁹ Para aprofundar este histórico sugere-se consultar o site do grupo Giramundo. GIRAMUNDO, Belo Horizonte, 2011. Disponível em: <<http://www.giramundo.org/>>. Acesso em: 30 jun. 2011.

formarem, dada a falta de especialistas em artes nesta época. Segundo Marcos Malafaia:

Conta-se que, na virada dos anos 60, o que Álvaro, já professor da Escola de Belas Artes da UFMG, queria mesmo era fazer cinema de animação. Mas as câmeras eram difíceis de encontrar e operar, e filmes eram caros e inacessíveis. (MALAFAIA, 2006, p. 182).

Esse sonho se transformou em 1969, quando Álvaro recebeu um prêmio de uma viagem pela Aliança Francesa, ficando um ano em Paris, e conhecendo o teatro de bonecos da Europa. Essa forma de teatro era o que havia de mais próximo ao sonho inicial de Álvaro. Então, quando retornou, ele influenciou Madu e Terezinha, construindo bonecos para a diversão familiar e de crianças da cidade. Foram, então, chamados a produzir um espetáculo para participar do Festival de Inverno da UFMG, nascendo assim a primeira versão de *A Bela Adormecida*, o primeiro espetáculo do grupo Giramundo, que estreou em 1971.

A fase do grupo em Lagoa Santa durou até 1976, e nesse período o Giramundo produziu os espetáculos *Aventuras no reino negro*, *Saci Pererê*, *Um baú de fundo fundo* e *El retablo de Maese Pedro*. E remontou *A Bela Adormecida*, com novos bonecos. E desde essa época, o Giramundo foi construindo uma linguagem própria, marcada pela antecipação do desenho às outras fases de construção do espetáculo, com a concepção do boneco como obra de arte.

Esse conceito advém da própria formação dos bonequeiros fundadores do grupo, bem como a da maioria dos colaboradores que vieram depois desses primeiros. Marcos Malafaia (2006, p. 188), integrante do Giramundo desde 1987, relata que *o intercâmbio entre o teatro de bonecos e correntes das artes plásticas tornou-se o eixo de pesquisa do Giramundo, um verdadeiro modo de trabalho, que seria aplicado a várias montagens.*

Para a pesquisadora Cristiane Miryam Drumond Brito, essa influência das artes visuais, para o Giramundo, se dá porque ele nasceu de um grupo de artistas plásticos que nunca deixaram de realizar seus trabalhos individuais: *Álvaro Apocalypse se considera um artista plástico que trabalha com as artes cênicas.* (Brito, 2004, p. 18). Essa propriedade do grupo influenciará muito a percepção da dramaturgia de seus espetáculos, pois, na sua maioria, esses possuem uma estrutura visual fortemente demarcada, sobressaindo enquanto

signo na cena. Talvez por isto, o crítico teatral Yan Michalsky, ao analisar *El retablo de Maese Pedro*, deu ênfase às suas características visuais:

Na roupagem que o grupo lhe deu, a pequena ópera de Manuel de Falla é, antes de mais nada, obra de artistas plásticos, adotando como ponto de partida uma imagem realista da figura humana, mas, submetendo-a a uma estilização intensamente expressiva e poética, chegou-se a um resultado fascinante em termos de criação visual: a cor, a forma, a expressão facial, a valorização através da luz e do movimento juntam-se harmonicamente para fazer surgir em cena uma emoção estética em estado puro. (MICHALSKY, abr. 1977, p. 1).

A citação de Michalsky se inicia ressaltando a qualidade profissional dos artistas do Giramundo: *antes de mais nada, obra de artistas plásticos*. E continua em um caminho que mostra como esse grupo foi construindo um percurso ao teatro através do elemento visual que *faz surgir em cena uma emoção estética em estado puro*. Esse trajeto será comum a outras obras do grupo, e será uma de suas características mais marcantes.

Graças à repercussão desse espetáculo, que já foi uma parceria entre o Giramundo e a UFMG, através do Festival de Inverno, e ao fato dos integrantes do grupo estarem professores da UFMG, em 1977, o Giramundo transfere-se para Belo Horizonte. Na capital mineira, o grupo trabalha em convênio com a Escola de Belas Artes dessa Universidade, de quem recebe recursos e apoio institucional, e onde passa a contar com novos integrantes: alunos da própria Escola de Belas Artes, onde era oferecida uma disciplina optativa para o teatro de bonecos. Era a primeira vez, no Brasil, que era lecionada uma disciplina específica voltada para esse tipo de teatro. Nesse mesmo período, apenas na Universidade Federal de São Paulo, eram também oferecidas disciplinas com esse conteúdo, sob a orientação de Ana Maria Amaral.

Com essa importante parceria institucional, o Giramundo monta, em 1979, *Cobra Norato*. Sendo que esse, até hoje, é o espetáculo mais premiado do grupo, recebendo o Troféu Mambembe da Fundacen, no Rio de Janeiro, o Grande Prêmio da Crítica da Associação Paulista de Críticos de Arte e o Prêmio Molière Air France, do Rio de Janeiro. O espetáculo também foi o que mais fez apresentações internacionais, estando em Charleville-Mézières e em Reims, na França, em 1979; em Washington, nos Estados Unidos, em 1980; em Bolonha, na Itália, em 1981; e em Amsterdã, na Holanda, em 1986.

Essa fase, com a sede do grupo na UFMG, e que tanto o projetou, dura até 1999. Nesse período, o grupo montou, além de *Cobra Norato*, os espetáculos *As relações naturais*, *Auto das pastorinhas*, *O Guarani*, *Giz*, *Diário de um tímido forasteiro*, *A flauta mágica*, *Le journal*, *Tiradentes*, *Pedro e o Lobo*, *Cortejo brasileiro*, *Antologia mamaluca*, *Ubu rei*, *Carnaval dos animais*, *O diário*, *A redenção pelo sonho* e *O gato Malhado e a andorinha Sinhá*. Nessa época, o Giramundo já consolidava, em sua linguagem, o interesse pelas culturas populares brasileiras, a produção e a adaptação de textos por Álvaro Apocalypse, e o uso de gravação das falas dos personagens. O seu teatro de bonecos também já se estabilizava tanto no repertório infantil, quanto no de adultos.

Com a pesquisa incentivada pela UFMG, o Giramundo também adquiriu um interesse pelo teatro experimental com bonecos, que se transforma em uma marca de alguns de seus espetáculos, a partir de *As relações naturais* (1983). Marcos Malafaia relata que:

“As Relações Naturais” foi recebido com entusiasmo pela crítica e com reserva pelo público, surpreendido e confuso por um espetáculo áspero, moralmente controverso, com bonecos monstruosos e narrativa não linear. Estava aberto o campo experimental do Giramundo, descompromissado com resultados plásticos convencionais. Esse gosto por perscrutar aliado à reflexão sobre a cultura brasileira definiria a trajetória das montagens de Álvaro Apocalypse. (MALAFAIA, 2006, p. 187).

Essa experimentação se contradizia com grande parte dos espetáculos do Álvaro que eram centrados em temas nacionais, na cultura popular, nos mitos e lendas, na dança típica, nas religiões e no povo brasileiro. *As relações naturais* foi um divisor do grupo por ser contrário a esses temas que resguardam a tradição, por ser o marco que culmina em buscas por inovações tecnológicas, ou de formas, ou de relações boneco/ator e boneco/público. O próprio Álvaro Apocalypse, ao falar a respeito do mesmo espetáculo, em que usou na íntegra o texto homônimo de teatro do absurdo, do autor Qorpo Santo, descreve de que forma acredita que deva se tratar a dramaturgia para esse tipo de espetáculo não-linear. E, depois, segue suas considerações sobre como considera que deva ser composta a dramaturgia do teatro de marionetes, a partir da pesquisa da forma:

A adequação do texto à cena foi encontrada através da correspondência entre a deformação moral das personagens e a grotesca deformação plástica das marionetes.

Assim, também se pode afirmar que um texto discursivo convencional será interpretado da forma coerente através de uma marionete convencionalmente construída, com uma gramática de gestos e posturas que a aproximam de um intérprete humano.

Se considerarmos que um espetáculo teatral se compõe de diversos elementos (texto, cenário, iluminação, etc.), admitimos que cada um deles pode receber uma atenção especial em determinada montagem. Uma ênfase.

Assim, no teatro de marionetes pode-se (como, aliás, demonstra a tendência majoritária nos últimos anos) dar essa ênfase na pesquisa da forma (aspecto formal), ou seja, na presença da marionete como elemento plástico, escultura/cênica. (APOCALYPSE, 2000, p.10).

Para Álvaro, um texto grotesco, como é *As relações naturais*, só poderia ir à cena na íntegra no teatro de bonecos, como o foi, se as deformações dos bonecos correspondessem às deformações morais dos personagens. Porém ainda nesse espetáculo haveria uma preocupação com a criação a partir de um texto, e não a partir de um boneco, o que aparentemente seria de se esperar de um grupo que possuía uma formação visual, e não teatral ou linguista.

Essa tendência é transformada em *Giz*, em que a experimentação com os bonecos em cena gerou um texto-roteiro, ou seja, em que o boneco veio primeiro, depois a palavra. E que gerou não um texto linear ou lógico, sequer talvez algo que poderia ser considerado linguisticamente como um texto. Mas que provocou grunhidos, ruídos, que só se tornariam compreensíveis dentro da estética total do espetáculo. Nesse experimentalismo que marca a concepção do espetáculo *Giz*, de 1990, Álvaro:

Inflou as formas dos bonecos através do uso, pela primeira vez e a contragosto, da espuma como material construtivo e colocou o marionetista em ação como ator, contracenando explicitamente com o boneco. Foram necessários vinte anos para Álvaro aceitar a possibilidade do ator-marionetista, e não sem ressalvas. Esse espetáculo definiu outra categoria de montagem do Giramundo, uma espécie de “experiência plástica dramática”, em oposição à linha de trabalho majoritária, submissa à literatura e ao texto. (MALAFAIA, 2006, p. 188).

Essa possibilidade do ator-marionetista, de que trata Marcos Malafaia, é a possibilidade de se ter um ator que manipula e encena junto ao boneco, que está em cena, e não apenas que manipula o boneco. O conceito que o

Giramundo parecia possuir de ator-manipulador, até então, e como o era naquela época em muitos outros grupos, é o do ator-manipulador “invisível”, que instaura uma atmosfera ilusionista ao espetáculo, fazendo parecer que o boneco tem vida por meio de um preciosismo técnico dos movimentos que lhe são dados, da roupa preta e/ou da ausência de luz sobre o ator-manipulador.

Quando Marcos Malafaia diz que a linha de trabalho majoritária do Giramundo era submissa à literatura e ao texto, ele parece se contradizer na questão de que, no Giramundo, o projeto gráfico do boneco e sua construção são a linha condutora de seu trabalho. Já que ele mesmo conta que:

O uso intensivo do desenho foi um dos principais fatores para a explicação da coerência, consistência e produtividade do Giramundo. A longa prática do desenho com lápis duro marcou decisivamente o pensamento gráfico de Álvaro Apocalypse, aproximando-o da linguagem da gravura, seus fortes contrastes, suas linhas definidas e precisas, seu gesto decidido e incisivo. Assim, o desenho foi aplicado ao Giramundo, adquirindo funções instrumentais importantes como a previsão da forma e volumetria, de mecanismos e estruturas internas, do ensaio da distorção e proporção, organizando conjuntos, cores e composições, ou seja, assumindo funções complexas hoje executadas por meios eletrônicos. Exímio e experiente desenhista, amante da linha pura e influenciado pelo aprendizado junto a outro grande mestre, Alberto da Veiga Guignard, Álvaro Apocalypse se expressou com maestria compondo uma obra gráfica sem paralelo dedicada ao Teatro de Bonecos. (MALAFAIA, 2006, p. 196).

Ainda que pareça que a submissão ao texto seja contraditória à submissão ao boneco de que Malafaia trata nessa última citação, elas na verdade se complementam no projeto poético de Álvaro. Porque há uma tendência no grupo em submeter a cena à uma estrutura visual e a estrutura visual ao texto. E é isso, então, o que Malafaia chamou anteriormente de *experiência plástica dramática* (Op. cit., p. 188). Qual seja essa tendência de expressividade maior no boneco que no texto, ainda que o texto seja o fio condutor da criação, mas em que esse acaba por não ser tão expressivo quanto a aparência do boneco.

Porém Álvaro Apocalypse descreve *Giz* como tentativa incompleta de espetáculo teatral, por ainda não compreender essa ausência de um uso convencional do texto, por ainda não perceber a dramaturgia que ele próprio estava compondo com imagens e sons:

Seria o caso, então, de se estabelecer uma dramaturgia própria para esses casos, em que o texto, se houver, deva se adequar à natureza da forma ou, ao contrário, mantendo sua integridade, colocar-se em oposição a esta, deixar a narrativa ou a teatralidade emanar da presença e do movimento de tais formas, somando a essa presença sua qualidade verbal.

O Grupo Giramundo já investigou essa área (GIZ, 1988), mas concluiu que não se completava o fato teatral, primeiro pela ausência absoluta do texto e, segundo, pela pauta reduzida de movimentos programados para as marionetes de mais de dois metros de altura. (APOCALYPSE, 2000, 10-1).

Apesar de chamar atenção principalmente à ausência de texto, Álvaro também admite uma dificuldade espetacular em *Giz* pela pouca movimentação dos bonecos em cena. Em verdade, este espetáculo possui um conflito que estabelece um forte discurso mais pela condição da aparência do marionetista que quase se funde com a forma do boneco e pelas características do boneco, sua altura e deformações plásticas, pela sonoplastia, iluminação e pelo figurino. *Giz* era um espetáculo em que as questões cênicas apareciam no embate com as questões visuais.



Figura 2.3 Imagem do espetáculo *Giz* em que o corpo de um mesmo boneco é manipulado por quatro atores distantes entre si em cena. (VEJA, 2008).

Esse conceito de que no Giramundo prevalece a submissão ao texto também pode ser mais bem interpretado graças a uma explicação que ouvi de Gabriela Reis, a estagiária do Museu Giramundo, em 2009, e que se confirmou no estudo de fontes. Segundo ela, os áudios dos diálogos e da sonoplastia são, na maioria dos espetáculos, gravados antes de serem montadas as cenas, por outro grupo, como, por exemplo, o renomado Grupo Galpão, também de BH. Após esses áudios ficarem prontos, pouca coisa se modifica, e isto

determina toda a marcação de cena que é feita sobre o texto narrado, os diálogos, as músicas e outros efeitos sonoros. Assim, pode-se dizer que há uma submissão da montagem das cenas aos áudios e às possibilidades dos bonecos já projetados e/ou construídos. Essa característica do grupo será mais bem evidenciada no capítulo III, na análise da peça Pinocchio.

Apesar de Álvaro Apocalypse dizer em seu livro *Dramaturgia para a nova forma da marionete* que os bonecos normalmente não funcionam com excesso de texto, seu grupo trabalhava majoritariamente com textos longos, muitos escritos ou adaptados pelo próprio Álvaro, e, aparentemente, sem cortes após sua gravação.

Toda essa dialética conceitual e estética apontava desde o espetáculo *Giz* uma série de outras contradições e conflitos do grupo que iriam marcar toda a década de 90. Com o advento das Leis de Incentivo à Cultura o grupo se especializava e se profissionalizava, seus integrantes não eram mais apenas os amigos e a família Apocalypse. Os mais novos participantes sugeriam novas propostas, traziam novos embates cênicos para além da apresentação ilustrativa de um texto, e os mais velhos queriam permanecer com as tendências que seguiam até então. Os novos integrantes do Giramundo, assim como os mais antigos, eram artistas com formação visuais, e não atoral.

Para Nini Beltrame, em sua pesquisa sobre a formação do profissional de teatro de bonecos, esse quadro faz parte de uma dificuldade na formação dos grupos de teatro de bonecos no Brasil, em que muitas vezes os grupos confundem a função de bonequeiro com a de confeccionar bonecos, sem codificar minimamente a linguagem própria a esse tipo de teatro:

Quando grupos de teatro se utilizam do boneco/objeto de forma ilustrativa, como recurso, demonstram desconhecer a linguagem. A ausência de escolas responsáveis pela formação sistemática que possibilite o domínio desses saberes abre amplas possibilidades para o improviso, restringindo as preocupações dos elencos com a obtenção de informações sobre mecanismos de confecção e efeitos na manipulação. (BELTRAME, 2001, p. 56).

Os próprios fundadores do grupo Giramundo ofereciam uma disciplina sobre o teatro de bonecos, mas como a própria experiência desses não se dera sistematicamente, suas preocupações, principalmente pela formação que possuíam, eram de cunho visual.

Em meio a um processo de embates conceituais e de buscas, Madu Vivacqua abandona seu trabalho no grupo. E, como retrata Marcos Malafaia, Álvaro Apocalypse se torna o fomentador, criador e detentor de todas as etapas da criação: *da adaptação de textos, concepção de bonecos, figurino, cenografia e iluminação, até o projeto gráfico, direção de atores e direção de cena – configurando um processo de trabalho praticamente sem colaboradores.* (MALAFAIA, 2006, p. 190). Para Nini Beltrame, em pesquisa citada anteriormente, essa polivalência é uma característica marcante do profissional autodidata nesse campo de conhecimento, e que só faz aumentar a dificuldade de profissionalização nesse meio:

no mesmo espetáculo, o bonequeiro é responsável pela criação do texto, cenário, figurino, confecção dos bonecos, criação musical, direção, interpretação e produção geral do trabalho. Alguns profissionais optam pela produção de espetáculos mais solitariamente, ou restringem a participação aos integrantes do grupo, sem solicitar a ajuda ou assessoria de outros profissionais. (BELTRAME, 2001, p. 48-9).

Enquanto Álvaro Apocalypse detinha todas essas etapas de criação, o grupo Giramundo crescia em uma velocidade que a burocracia universitária não podia suportar, pois fazia diversas apresentações, turnês e exposições fora do eixo universitário. Por conseguinte, em 1999, como relata Marcos Malafaia, a UFMG rompe seu vínculo com o grupo, que fica sem um espaço para trabalhar e sem lugar onde colocar seu acervo de bonecos:

De repente, o Giramundo perdeu o chão: três caminhões abarrotados de bonecos sem lugar para onde ir. O acervo foi acolhido por caridade de pessoas do meio artístico que acompanharam as notícias nos telejornais. O primeiro abrigo foi, ironicamente, o subsolo de um teatro, um vão abaixo da platéia que assistia aos espetáculos sem suspeitar do mar de bonecos sob seus pés.

Os bonecos eram tratados como bois ou como ovos de formigas que perderam a casa, nervosamente carregados para cima e para baixo. O importante era não perdê-los de vista. (MALAFAIA, 2006, p. 190).

A reforma dos bonecos, tão maltratados pelo constante transporte à procura de um abrigo seguro, incentiva a construção, não sem mais dificuldades, do Museu Giramundo, em 2001, e também instigou, mais a frente, a criação de um Programa de Restauração de Espetáculos. O grupo é novamente abalado, em 2003, pela morte de seus fundadores e mestres,

Terezinha e Álvaro Apocalypse. E ainda assim continua suas atividades, com uma nova diretoria formada pelos integrantes Marcos Malafaia e Ulisses Tavares, e pelas filhas daquele casal, Beatriz e Adriana Apocalypse. Desde a saída da UFMG até 2004, o grupo sobrevive graças a pequenos contratos comerciais, que contribui, junto ao dano do falecimento dos então diretores do grupo, para a divisão da nova diretoria em uma frente administrativa e outra artística. O Giramundo estava, então, na sua fase institucional como Museu, Teatro e Escola, conforme conta Marcos Malafaia:

Em 2004, o Grupo abriu suas atividades com uma equipe de 34 pessoas e iniciou a negociação e estruturação de um setor de criação e comercialização de produtos, visando diminuir sua dependência em relação às leis de incentivo culturais, como também melhorar as condições de formação e trabalho de seus integrantes. O projeto de comunicação do Grupo se centrou no desenvolvimento de seu site na Internet com a contratação de Paulo Henrique Apocalypse, neto de Álvaro, que passou a ser o integrante mais jovem do Grupo, com 19 anos, tendo início a terceira geração do Giramundo. (MALAFAIA, 2004, p. 32).

De 2001 aos dias atuais, o grupo montou diversos espetáculos: *Os orixás* (última montagem de Álvaro Apocalypse), *Miniteatro ecológico - o aprendiz natural*, *Miniteatro ecológico - mata atlântica*, *Miniteatro ecológico - cerrado*, *Miniteatro ecológico - amazônia*, *Pinocchio (que Álvaro Apocalypse não chegou a ver pronto)*, *Miniteatro ecológico - caatinga*, *A flauta mágica*, *Vinte mil léguas submarinas*, *Ramon e Maraó*, *Giz*, *Baú de fundo fundo*, *Alice no país das maravilhas* e o recente *Auto da Catingueira*. Desde 2001 possui sede própria, que hoje se situa ao lado do Museu Giramundo, na Rua Varginha, 245, Bairro Floresta, em Belo Horizonte. Lá, o grupo oferece cursos intensivos na técnica criada pelo grupo ao longo de seus 40 anos de constituição com sua oficina de construção artesanal, entre outros cursos, e mantém seu projeto de restauração de espetáculos. Para além de suas estruturas, o grupo também conta com o teatro móvel, que é desenvolvido dentro de um caminhão que se dirige às várias cidades do interior do Estado, fazendo apresentações com os bonecos. Segundo a Enciclopédia Virtual Itaú Cultural,

Em 2008, o grupo conta com 50 integrantes, e sua diretoria, responsável pela criação artística, é formada por Ulisses Tavares, Marcos Malafaia e Beatriz Apocalypse. O Grupo Giramundo escreve parte da história do teatro de bonecos no Brasil, tornando-se referência fundamental para as companhias que se estabelecem em Belo Horizonte nos anos seguintes ao

seu surgimento. Nesse ano, o Giramundo recebe do governo federal a Ordem do Mérito Cultural, concedida pelo Ministério da Cultura - MinC. Tramita na Câmara Municipal de Belo Horizonte um projeto de reconhecimento do grupo como Patrimônio Imaterial da Cidade. (ENCICLOPÉDIA, [2009?]).

Com 4 décadas de existência e experiências, o grupo Giramundo ainda procura se afirmar e se estabilizar após a morte de Álvaro Apocalypse em 2003. Com inegável importância para a história do teatro de animação do país, o grupo procura descobrir como variar o caminho entre as qualidades que caracterizou o trabalho do grupo, graças aos projetos de Álvaro, e as criações de inovações para o novo grupo que se formou com nova diretoria e novos participantes. Nesse fluxo o grupo encontra novos horizontes e abre novos caminhos, com o Museu onde expõem as técnicas de seus bonecos em painéis explicativos com desenhos das mesmas, a frente dos quais esqueletos de bonecos permitem ao público descobrir como os bonecos são construídos e manipulados. Com a intervenção das Leis de Incentivo à Cultura, mantém projetos diversos que financiam os sonhos e a permanência do grupo. E oferece diversos cursos para a difusão da arte bonequeira no país. Com o programa de restauração dos espetáculos, mantém viva a memória de seus fundadores, e na construção e apresentação de novos espetáculos, mantém viva a chama da criação, abrindo caminhos e possibilidades poéticas novas construídas agora a muitas mãos.

O espetáculo que será analisado nesse grupo traz na sua origem e construção os conflitos entre esses dois períodos principais do grupo: antes e após Álvaro Apocalypse. *Pinocchio* foi projetado por Álvaro, mas terminado e efetivado pela nova equipe, e prova a permanência do grupo enquanto busca suas perspectivas de novas evoluções poéticas.

2.3 Catibrum: a história de um grupo de teatro de bonecos

A Catibrum Teatro de Bonecos foi fundada em 1991²⁰, em Belo Horizonte, pelo casal Adriana Focas e Lelo Silva (nome artístico de Aloísio Silva). Ela havia feito diversos cursos de teatro, em sua adolescência, no Circo Voador, na Casa do Estudante Universitário e no Núcleo Artístico, todos no Rio de Janeiro. Ele começou sua carreira profissional como corretor de imóveis, e depois, de seguros. Insatisfeito com o serviço, começou a fazer alguns trabalhos com teatro, em intervenções performáticas para adultos, em eventos diversos. Contudo, Lelo havia se envolvido com o teatro ainda na infância:

Minha primeira confusão por causa do teatro ocorreu na infância, quando eu tinha entre 7 e 8 anos e estudava num colégio religioso. O lugar entrou em reforma e passamos a freqüentar um outro colégio de freiras, muito antigo. Numa das minhas andanças pelas salas desativadas, encontrei uma caixa de papelão, cheia de fantoches, por acaso. Reuni a turma e criamos uma história de bruxas, princesas e príncipes. Gostamos da brincadeira e passamos a repetir as sessões todos os sábados, em troca de guloseimas. Para entrar, a platéia tinha que levar balas, chicletes e doces, que eram repartidos entre nós, ao final. Divulgamos para todo o colégio e ficamos um tempo em cartaz. Com certeza, essa foi a minha primeira experiência com bonecos. (SILVA, [2010?]).

Com certeza a primeira e marcante experiência abriria espaço para as muitas outras que viriam ao longo dos 20 anos do grupo que surge do núcleo familiar Lelo Silva e Adriana Focas. Ainda no início da carreira, antes de se configurarem como grupo Catibrum, tiveram seus filhos, e eram constantemente convidados a participarem de festas infantis, em que aconteciam diversas apresentações de teatro de bonecos, sem muita preocupação formal com a qualidade. Porém, eles resolveram começar a investir seu trabalho nesse ramo, *fazendo aquilo que o cliente pedisse*.

O nome do grupo, que se apresentava tanto com bonecos, quanto com atores, era Companhia Mineira de Mistérios e Novidades. Inicialmente o grupo permanecia sem muita pesquisa, ainda submetendo sua linguagem ao anseio

²⁰ Para saber mais informações sobre o grupo, acessar a página oficial da internet. CATIBRUM, Belo Horizonte, [2010?]. Disponível em: <<http://www.catibrum.com.br/index.php>>. Acesso em: 01 jun. 2011. Ou a revista eletrônica do grupo. REVISTA BRIGUELA, Belo Horizonte, 2011. Disponível em: <<http://www.revistabriguela.com/>>. Acesso em: 01 jun. 2011.

do cliente. A manifestação artística, muitas vezes, tem mesmo essa ligação de garantia econômica dos artistas que a produzem dependente da indústria de consumo em que o público se insere. Pois essa indústria é a mesma que produz os bens culturais. Assim, para Nini Beltrame, a arte:

Está mais subordinada à busca de originalidade, em boa parte determinada pelo gosto do público, estabelecendo com ele um nível de empatia que se solidifica sobre acordos firmados com a mídia, que transforma essa “originalidade” em moda e bem de consumo obrigatório. Muitas vezes a definição de trabalho artístico bem sucedido tem como aferição o lucro, o volume do cachê, número de apresentações, viagens e especialmente a veiculação da imagem do artista nos grandes meios de comunicação. (BELTRAME, 2001, p. 40-1).

Em crise com esse contexto de se buscar uma qualidade artística que se relaciona com o desejo do público em ter a cultura como um bem de consumo, Lelo e Adriana montaram o seu primeiro espetáculo de bonecos, *O dragão que queria ver o mar*. A pesquisa do espetáculo ocorria juntamente com a mudança do nome do grupo e sua tentativa de se especializar. O nome do grupo foi mudado porque o primeiro não era oficial, e em 1991 o grupo passou a funcionar com o nome de Catibrum. Segundo o diretor do grupo:

Na época, as animações eram muito ruins e estavam na moda. Então nossa meta passou a ser criar situações um pouco mais elaboradas e fomos à busca de um nome mais original, que fizesse barulho. Era o começo da Catibrum. (SILVA, [2010?]).

O dragão que queria ver o mar foi, portanto, o primeiro espetáculo do grupo Catibrum, estreado em 1995. Com a pesquisa mais elaborada, a estréia aconteceu com o convite de participar da abertura do Festival de Inverno da UFMG:

Em 9 de julho de 1995, depois de muito trabalho, estreamos na Praça Tiradentes em Ouro Preto/MG, para uma platéia estimada em 1.500 pessoas. Sucesso total! Claro que a partir dali muita coisa seria mudada. (SILVA, fev. 2011).

A participação em festivais é de suma importância na formação profissional do bonequeiro. E, assim como em um festival aconteceu a estréia do espetáculo, a última apresentação dele foi apenas em 2000, no Festival Internacional de Bonecos de Canela, no Rio Grande do Sul. Principalmente esse último festival fora de essencial importância para a o grupo na sua

formação profissional, pois foi o que suscitou a construção do FITB, de BH. Porém nesse primeiro momento do grupo seu contato com os festivais ainda era pequeno, e para se manterem faziam diversas apresentações em bares de Belo Horizonte e até mesmo de outras cidades do interior de Minas. Uma das intervenções que faziam em bares com personagens diversificados foi “costurada” e transformou-se no segundo espetáculo da Catibrum. *Andanças* ainda era marcado pela difícil tentativa do grupo em se especializar e financiar seu próprio trabalho, conforme relata Lelo Silva:

Estreamos então no Teatro ICBEU e ficamos durante dois meses em cartaz aos sábados e domingos.

Foi um espetáculo que nos ajudou muito na manipulação de objetos sobre balcão fazendo com que evoluíssemos muito nesta técnica. Descobrimos possibilidades, criamos coragem, ousamos. E como ousamos.

Mais um empreendimento sem patrocínios, somente com alguns apoios importantes. (SILVA, abr. 2011).

A dificuldade financeira não impediu que continuassem suas buscas e pesquisas, e, em 1996, o grupo começou a oferecer oficinas de construção e manipulação de bonecos, com vistas à construção de cenas curtas ou mini-espetáculos, o que rendia um pequeno apoio financeiro e auxiliava, de certa forma, na divulgação da imagem do grupo. Essa forma de transmissão de conhecimento de teatro de animação é muito comum. O ensino e o aprendizado das técnicas do teatro de bonecos freqüentemente ocorrem, muitas vezes, em núcleos familiares e em grupos que já possuem experiência prática, sistematizando um trabalho processual. Apenas recentemente iniciou-se uma pesquisa mais fundamentada, teórica e acadêmica. E por isso essa maneira de transmissão de conhecimentos ainda é muito comum nesse meio, como explica Nini Beltrame:

O ingresso num grupo de teatro de bonecos, oportunidade em que seus integrantes mais experientes se dispõem a mostrar e ensinar suas técnicas de trabalho, adquire importância como forma de capacitação. Às vezes esse procedimento é recorrente entre membros de uma mesma família, bonequeiros populares, como também em grupos que trabalham com linguagens contemporâneas. (BELTRAME, 2001, p. 50).

Com as oficinas o grupo difundia seu conhecimento tanto para outros grupos quanto construía uma tradição familiar. Em 1997, estreamam *O baile do*

menino Deus, e nesse terceiro espetáculo, Adriana Focas iniciava sua participação como atriz-manipuladora. Era também a primeira vez que seus filhos com Lelo Silva, Larissa Focas e João Francisco Meirelles, entravam em cena.

Em 2000, o grupo ganha força e estabilidade graças ao advento das Leis de Incentivo à Cultura. Inspirado pelo festival de Canela, realiza o I FITB. Adriana Focas, que é atualmente a coordenadora do festival, fala sobre esse evento que já acontece anualmente em BH, há doze anos:

Assim como o Festival de Canela há muitos anos nos tocou de tal forma que nos inspirou a criar o Festival Internacional de Teatro de Bonecos de Belo Horizonte, queremos proporcionar essa descoberta ao público mineiro. Fazer rir, pensar, refletir, com inquietação, despertando desejos de quem sabe criar uma nova companhia ou motivar o surgimento de um novo artista, como vem acontecendo ao longo desses 10 anos de realizações. Isso nos orgulha e alimenta nosso desejo de continuar nos dedicando integralmente ao teatro de animação. (FOCAS, abr. 2011).

O evento contou com oito dias de apresentações de mais de vinte espetáculos nacionais e internacionais e ainda promoveu três oficinas, três exposições e uma mesa-redonda. Nini Beltrame (2001, p. 52) ressalta a importância desses tipos de festivais como lugar de troca de informações que se tornam um importante momento pedagógico, *destacando-os como espaços privilegiados de aprendizado, reflexão e debate*. Concordando com a ideia defendida por Nini, Humberto Braga, titeriteiro, ensaísta e produtor cultural, ao procurar traçar aspectos relativos à história recente do teatro de animação no Brasil, demonstra a importância do caráter deste festival em especial, e de outros, que ocuparam a lacuna deixada pela Associação Brasileira de Teatro de Bonecos (ABTB):

Os Festivais de Teatro de Bonecos brasileiros destacam-se no calendário cultural do país. São mais do que meros eventos pelo que representam na formação dos artistas e na oportunidade de acesso, dos artistas e do público, a espetáculos que se sobressaem no país e no mundo. O Festival de Belo Horizonte, em Minas Gerais, tem um perfil especial, pois é promovido por um grupo atuante no Estado – a Cia. Catibrum, de Lelo e Adriana Focas. (BRAGA, 2007, p. 262).

Por promover esse evento, o grupo mudou novamente seu nome, passando a se chamar Centro de Produção Cultural Catibrum Teatro de

Bonecos. Aliás, não só por causa do evento, mas também pelas responsabilidades que assumira na promoção dessa forma de arte, pois:

**Desde essa época, coloca à disposição acervo de livros, vídeos e títeres de vários países, oferece oficinas de confecção e manipulação de bonecos, dispõe de cursos com aulas de teatro, voz e panorama do teatro de formas animadas, além de confecção de bonecos, criação, adaptação de texto, construção de cenários e concepção de espetáculo.
(CATIBRUM, [2010?]).**

O contato com a pesquisa dos grupos que se apresentavam no festival, e com linhas diversas de teatro de bonecos (quanto a gramáticas de manipulação, delimitação de público, aparência ou ilusão de ausência do ator-manipulador, por exemplo) contribuiu para que o Catibrum iniciasse pesquisas mais aprofundadas em seus espetáculos. Desde então, o grupo realizou mais onze festivais internacionais de teatro de bonecos e tem investido em pesquisas a respeito, participando de outros eventos internacionais e se apresentando em várias cidades brasileiras. *A volta ao mundo em oitenta dias* foi o primeiro espetáculo montado pela companhia após seu primeiro festival. Em 2003 o grupo estreou *O cavaleiro da triste figura*. E em 2008, *Homem vôa?*, sendo que esse último recebeu os prêmios Myrian Muniz e Estado de Minas Gerais de Artes Cênicas, além de ter sido indicado para o HQMIX, na categoria Melhor Adaptação de Quadrinhos para Outros Veículos. Recentemente tal espetáculo foi contemplado pelo Programa Petrobrás Distribuidora de Cultura 2011/2012, que promoverá a circulação do mesmo em Vitória/ES, Goiânia/GO, São Paulo/SP, Palmas/TO e Brasília/DF. Em 2010 o grupo estreou *Dom João e a invenção do Brasil*. Esses três últimos espetáculos permanecem em repertório até os dias atuais.

Com duas décadas de existência o grupo Catibrum nasce de um núcleo familiar e se especializa e profissionaliza em suas participações e promoções de festivais de teatro. Constrói seus espetáculos na tentativa de inovação percebida nas experiências e experimentações, a partir de textos adaptados por Lelo Silva, sendo que apenas os dois primeiros foram inteiramente elaborados pelo grupo. Já fez experiências com bonecos de luvas e construção textual baseada em contos populares (*O dragão que queria ver o mar*), espetáculo construído a partir das virtuosas com o boneco que gerou um

texto a partir das improvisações com os bonecos (*Andanças*), a partir de adaptação de textos narrativos e bonecos manipulação direta (*A Volta ao mundo em 80 dias* e *Homem vôa?*), adaptação de romance e utilização de técnicas diversas – luva, sombras e manipulação direta (*O cavaleiro da triste figura*), e a partir de revista em quadrinhos, com manipulação construída pelo próprio grupo, com bonecos gigantes manipulados com inspiração na técnica do boneco de vara chinês (*Dom João e a Invenção do Brasil*). Assim, se podemos observar uma certa inconstância nas técnicas de manipulação, podemos também perceber que, em geral, os espetáculos têm sempre a construção feita a partindo de um texto adaptado, sobre o qual o grupo observa as técnicas que acredita que melhor irão o compor, e com a exposição da figura do manipulador em cena, o que pode ser um efeito da habilidade atoral de seus participantes.

2.4 Dois grupos, duas histórias, duas propostas poéticas

Como se pode observar na descrição da trajetória dos grupos Giramundo e Catibrum, elas se igualam em uma série de questões para além da cidade onde se localizam e sua existência e importância na atualidade. Ambas se constituíram a partir de um núcleo familiar, iniciaram suas carreiras fazendo festas infantis, se capacitaram e especializaram através da prática, promoção e participação em eventos de teatro de animação, e se profissionalizaram nas oportunidades que surgiram a partir das leis culturais. Contudo, essas trajetórias se diferenciam pela presença/ausência de vínculo com a pesquisa teórica universitária, e, principalmente, pela formação inicial de seus integrantes: o Giramundo, formado essencialmente por artistas plásticos graduados, e o Catibrum, formado majoritariamente por artistas cênicos não graduados na área e que foram se especializando através das participações em oficinas, mesas-redondas, palestras, e assistindo espetáculos. Tais características ficarão aparentes em suas concepções poéticas de criação cênica em seus espetáculos.

As escolhas dos espetáculos a serem analisados têm referência na formação profissional dos grupos, quando já estão mais estabilizados e profissionalizados, e, portanto, com poéticas mais bem definidas. Ao mesmo tempo ambos espetáculos são de momentos de transformações nos grupos. *Pinocchio* foi montado durante o período em que o Giramundo perde seus fundadores (o processo de montagem durou de 2001 a 2005). *O cavaleiro da triste figura* é montado a partir de uma oficina e só é estreado depois que o grupo Catibrum já fazia seus primeiros festivais (o processo de montagem se iniciou em 1996 e só se concluiu em 2003). Coincidem as escolhas da pesquisa, ainda, com a data em que fiz meus primeiros contatos com os grupos, contribuindo para a compreensão do contexto em que ocorreram suas opções estéticas e temáticas. As seleções das fontes também se dão por serem espetáculos que não serão analisados apenas pelo material documental fornecido pelos grupos, mas também pela memória que tenho dos dois, ao tê-los assistido ao vivo.

CAPÍTULO III ANÁLISES DOS ESPETÁCULOS *PINOCCHIO* E *O CAVALEIRO DA TRISTE FIGURA*

Este capítulo trata da análise de duas peças: *Pinocchio*, do grupo Giramundo e *O Cavaleiro da Triste Figura*, do grupo Catibrum. Aqui, primeiramente, tratar-se-á do espetáculo do Giramundo, e depois o do Catibrum, seguindo a ordem que se estabeleceu em falar sobre ambos os grupos desde o início da pesquisa, unicamente por ser a ordem em que tive meus primeiros contatos com ambos. Para análise de *Pinocchio* faremos um comparativo entre o conteúdo do livro de Carlo Collodi, pois no estudo não se teve acesso a adaptação de texto feita pelo grupo, e o mostrado em cena (no vídeo do espetáculo²¹). Já a análise de *O Cavaleiro da Triste Figura* será entre o texto adaptado pelo grupo (pois se teve acesso ao mesmo, diferente do ocorrido com o Giramundo) e o vídeo da peça executada. A adaptação do livro de Cervantes não será tão apreciada quanto se faz com a de Collodi, pois o Giramundo acompanha o texto desse último quase na íntegra, e o Catibrum escolhe apenas poucas das tantas façanhas de Dom Quixote para constituir seu espetáculo, e uma busca dos motivos pela escolha de certos episódios do cavaleiro em detrimento a outros poderia se tornar uma investigação mal fundamentada. Apesar das divergências de fontes conseguidas nos grupos, esse comparativo se tornará um material importante para conclusão final, pois permitirá observar as fruições e propostas de interpretações dos grupos na construção e execução dos seus espetáculos aqui estudados. Para compor essas análises também serão usadas outras referências, como fotos disponibilizadas pelos mesmos, ou encontradas em sites diversos, críticas de teóricos, releases de divulgação e diversos outros materiais disponíveis nos *links* oficiais dos grupos.

As duas formas de análises proporcionarão, ao estudo em questão, diferentes ângulos de percepção da construção da poética dramática para o teatro de animação atual.

²¹ Aqui não serão feitas discussões sobre como vídeo não é capaz de apreender a especificidade do acontecimento espetacular e teatral, sendo que ele apenas é usado como ferramenta documental e, portanto, fracionada, de uma percepção áudio visual, auxiliando a memória para a ênfase desse estudo.

3.1 Pinocchio: o boneco que queria ser menino

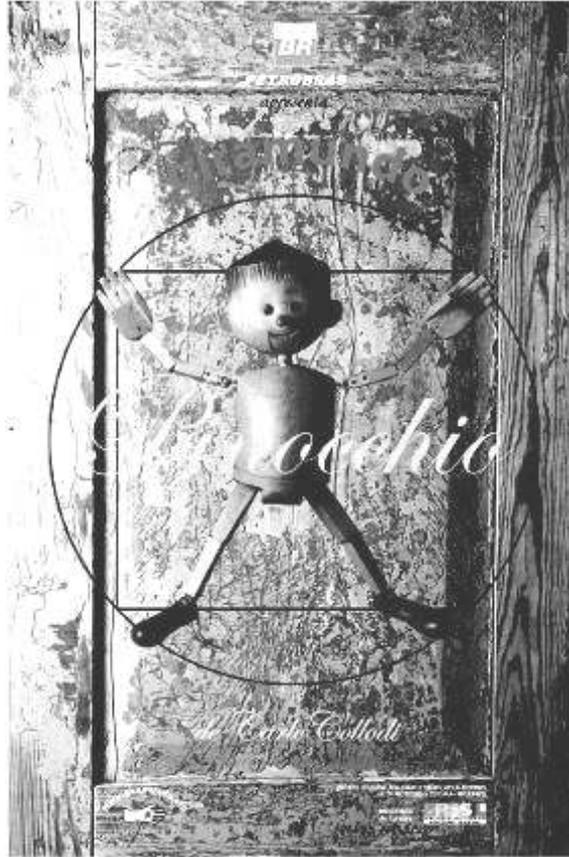


Figura 3.1 Cartaz do espetáculo *Pinocchio*, do grupo Giramundo, com um dos muitos bonecos usados em cena em uma posição que remete ao homem Vitruviano de Leonardo Da Vinci²². Ao fundo, a madeira de demolição que foi empregada na maioria dos bonecos e cenários da peça. Os patrocínios e incentivos do cartaz se aplicam à fase institucional do grupo. (GIRAMUNDO, [2008?]).

O espetáculo *Pinocchio*²³, do grupo Giramundo, é uma adaptação do conto italiano homônimo, de 1883, de Carlo Collodi (Pseudônimo de Carlo Lorenzini). A história de Collodi narra como um pedaço de madeira se tornou um boneco, e como o boneco de madeira se tornou um menino. Pinocchio não é apenas um boneco que aumenta o comprimento do nariz ao contar mentiras. O conto, dividido em 36 capítulos, é muito diferente de diversas adaptações que encontramos na contemporaneidade. Pinocchio não se parece com um personagem típico dos contos de fadas narrados na atualidade, cheios de suas

²² O Homem Vitruviano possui desenho e texto chamados de Cânone das Proporções. Sendo estas duas bucas presenças constantes no grupo Giramundo, bem representadas no cartaz.

²³ O nome do espetáculo será sempre apresentado em itálico e o nome do boneco sem qualquer tipo de destaque.

linguagens politicamente corretas para crianças. O personagem vive em um mundo cruel, em que ele é igualmente amado e rechaçado, e onde tem que aprender importantes valores para a sua sobrevivência social.

Coincidência ou não, o conto trata deste boneco que não quer ser manipulado, que quer ganhar vida de menino, que morre e renasce por diversas vezes sem muitas explicações. Da mesma maneira, quando se iniciou sua montagem, o grupo Giramundo passava por mais uma morte depois da perda de Tereza Velozo e do contrato com a UFMG. *Pinocchio* foi um espetáculo construído em meio a perda de Álvaro Apocalypse e a uma necessidade de reestruturação do grupo, como relata Malafaia:

Em 2003, desaparece Álvaro Apocalypse, em meio à montagem de *Pinocchio*, deixando grandes dúvidas no ar e o destino do grupo nas mãos da nova diretoria. O Giramundo sobreviveria à ausência de seu criador? Viveu. *Pinocchio* foi refeito, os projetos e contratos em andamento foram finalizados, os integrantes do grupo foram mantidos e os imóveis da nova sede administrativa, da oficina e do museu foram adquiridos. (MALAFAIA, 2006, p. 190).

O grupo Giramundo ganhou nova vida, após muitos percalços, assim como *Pinocchio* ganha um coração depois de passar por muitas peripécias sendo um boneco. Álvaro, como um Gepeto cansado de procurar seu travesso filho esculpido pelas suas próprias mãos, deixa o Giramundo com seus ensinamentos de poéticas de criação e possibilidades de invenção. No programa do espetáculo, Marcos Malafaia comenta a importância de *Pinocchio* neste período de transformações do grupo:

Pinocchio mudou muita coisa no Giramundo, o modo de dirigir o espetáculo, os materiais de demolição, o uso de madeiras nobres, a mistura do vídeo e teatro, a iluminação portátil, o som quadrifônico, a pesquisa com o ator-boneco, a variação de escala e técnicas de manipulação, mas o mais importante é a demonstração de que o grupo continua vivo e ativo na pesquisa sobre a linguagem do teatro de bonecos. (MALAFAIA, apud GIRAMUNDO, [2008?]).

Neste momento, portanto, o grupo, como um *Pinocchio* genuíno, saltou das mãos do criador para caminhar por si só, traçando um novo rumo para suas experiências. Esta nova fase, ainda não concluída, revela várias dificuldades e aprendizagens. E amadurece o grupo, que vislumbra e explora novas técnicas a partir de então:

O Álvaro deixou o *Pinocchio* montado, rascunhado. E foi impossível de fazer. O *Pinocchio* que nós fizemos, numa questão de dias, foi uma espécie de negação de vários princípios de trabalho do Álvaro. É como se os diretores, eu, o Ulisses e a Beatriz, estivéssemos ansiosos por fazer um monte de coisas que a gente não podia fazer. A Beatriz acha até que cuidou, no projeto de vários bonecos, em manter assim uma certa fidelidade à estética e ao modo de trabalho do Álvaro. Mas na maioria dos campos, se a gente for listando um por um, houve uma oposição ao modo de trabalho do Álvaro. Eu acho que isso foi natural, primeiro porque a gente já havia feito muita coisa de acordo com o processo dele. (MALAFAIA apud MEDEIROS, 2009, p. 174).



Figura 3.2 Os atuais diretores do grupo Giramundo: Ulisses Tavares, Marcos Malafaia e Beatriz Apocalypse²⁴. (JORNAL PAMPULHA, 2 out. 2010).

A ousadia da nova diretoria não estava no texto do espetáculo, que segue o conto original, respeitando várias falas e personagens, apenas com algumas adaptações. O que se inicia a partir desta fase, é, na verdade, uma pesquisa empírica de poéticas que já existiam enquanto potência no grupo. Muitas delas são expostas no espetáculo, que possui diversos bonecos e tipos

²⁴ Beatriz carrega um dos bonecos de *Pinocchio*, e ao fundo da foto estão outros personagens e partes do cenário de *Pinocchio* e *Os Orixás*.

de manipulação para um mesmo Pinocchio ao longo da história, que mescla cinema de animação e teatro de sombras, experimenta a iluminação interna ao boneco, o som quadrifônico que intervém diretamente no movimento e personalidade do boneco, atores coreografados, etc.

O espetáculo não conta a cena que acontece no livro, no capítulo I, quando Mestre Cereja encontra um pedaço de lenha que teima, ri e chora e que no capítulo II o entrega a Gepeto. Na adaptação do Giramundo para o teatro, a peça inicia-se com uma projeção de vídeo das primeiras frases do livro: *Era uma vez... Um rei! Logo dirão meus caros leitores. Não crianças, vocês erraram. Era uma vez... Um pedaço de pau!* Ouvem-se sons de sinos. Atores-manipuladores, vestidos de negro, de costas, viram-se para mostrar dois bonecos, ambos de manipulação direta: Gepeto e Pinocchio! Gepeto tem o corpo de um armário, pernas e braços longos, que parecem pernas de mesas e braços de cadeiras, e seu rosto é um oratório onde há uma vela acesa. Sua face parece uma alusão ao cenário em que Pinocchio o encontrará no fim da peça: quando uma última vela acesa com um último fósforo é tudo o que Gepeto possui. Ele tem as dimensões humanas de um adulto, bem como Pinocchio tem as dimensões e a aparência de uma criança pequena.



Figura 3.3 Bonecos Gepeto com Pinocchio. BH, [200-]. Fonte: arquivo do grupo.

A figura de Gepeto e de outros personagens e cenário são moldadas, em sua maioria, na madeira de demolição ou em móveis antigos, em uma alusão à obra de Farnese de Andrade (1926-1996). Mineiro de Araguari, assim como Álvaro Apocalypse estudou com Guignard, em Belo Horizonte, MG. As peças

de Farnese eram *assemblages*, misturando bonecas mutiladas, velhas fotografias, madeiras e detritos comprados, ou encontrados à beira do mar ou nas ruas.

A poética de Farnese lembra destruição e reconstrução, morte e vida. A crueldade e representatividade trazem um tom melancólico para suas imagens. Em tudo isso, suas obras parecem com a personalidade do próprio Pinocchio: pelas suas mortes, pela sua liberdade em confronto com a obrigatoriedade em se encaixar socialmente, pelos seus conflitos. Marcos Malafaia, ao contextualizar a pesquisa deste espetáculo, discorre acerca dos conflitos que perpassaram essa montagem:

Quando nós fomos questionados, principalmente pela opinião pública, patrocinadores, amigos, pessoas influentes no Giramundo, a própria equipe internamente, imprensa, sobre se o Giramundo iria acabar ou não, a nossa saída foi agarrar o *Pinocchio* com unhas e dentes e usar rapidamente as experiências que haviam sido desenvolvidas em *Hoje é dia de Maria*²⁵, principalmente no processo de construção, no retorno à madeira, no uso de material bruto, na abolição da pintura cosmética, uma pintura sem vida. E aí nós arranhamos o boneco, queimamos, usamos madeira de demolição, usamos tecidos não novos, tecidos de brechó, colamos adesivos... Enfim, procuramos uma textura para aqueles bonecos que aproximassem aqueles personagens, aqueles objetos de ser vividos. Aí fica próximo daquela linha que você levantou, que foi um interesse artístico nosso que era que os objetos de cena tivessem uma dramaturgia por si só. Ou seja, eles não eram simples artefatos para serem movimentados. Eles possuíam uma existência própria. Eu acho que muito disso veio da interpretação da obra do Farnese. (MALAFAIA apud MEDEIROS, 2009, p. 174).

Aqui, Marcos Malafaia fala da dramaturgia que já vem inscrita no objeto de Farnese. De um conteúdo não verbal, mas que tem voz enquanto objeto, e que aparece em cena como um discurso visual. A capacidade de criar paródias na visualidade dos bonecos é inegavelmente dada pelo conhecimento anterior do grupo sobre as artes visuais. Malafaia, quando diz *aí fica próximo daquela linha que você levantou*, se remete ao referencial da pergunta que lhe fez o pesquisador Fábio Henrique Nunes Medeiros. A questão levantada pelo entrevistador é que:

²⁵ Minissérie da TV Globo, que estreou em 2005.

A morte do boneco, porque ele quer ser humano. É o grande conflito dele. E quando o Collodi estruturou o texto foi em forma de novela, pois foi inicialmente publicado em um jornal italiano. Sempre em fragmentos, e por isso que parece ser uma narrativa com muitos conflitos, e a metáfora fica difícil de acontecer na obra literária. Mas a grande metáfora é a questão desse rito de passagem. Por isso me interessa, porque o Pinocchio é um grande momento do grupo, em que se faz uma metáfora do criador e da criatura, pois o Pinocchio quer se emancipar também. E ainda pela construção poética, porque o dadaísmo foi isso também. E vocês vão relacionar isso a um artista, o Farnese, que também trabalha com muitas metáforas em sua construção plástica. E o rito dele é a morte. A morte da infância. Em síntese, a essência da poética do Farnese de Andrade é esse rito de passagem. (MEDEIROS, 2009, p. 173).

Destarte, o Giramundo se aproveita da estética de Farnese em conteúdo, forma e conceito, para elaborar não só seus bonecos, mas também para elaborar a estética da cena com estes bonecos. E este conteúdo irá dialogar diretamente com a metáfora de Collodi, do rito de passagem em que o Pinocchio morre boneco para nascer criança. Porém, a primeira morte dele é sua morte enquanto um pedaço de madeira maciço. E seu primeiro nascimento é nas mãos de Gepeto, que o faz boneco. Metalinguagem pura e muito bem explorada pelo grupo Giramundo, desde as primeiras cenas, conforme veremos.

Logo após a projeção inicial, os atores-manipuladores seguram Gepeto, que carrega Pinocchio sobre uma mesa. Há uma manipulação em escala. O ator-manipulador tenta guiar Gepeto, que tenta guiar a vida de seu filho, já teimoso desde o início de sua existência. Essa teimosia aparecerá no livro no capítulo III, em que, assim que termina de ser esculpido por Gepeto, Pinocchio foge de casa. Um soldado que tenta alcançá-lo, e não obtém êxito, acaba por manter preso seu pai, Gepeto.

A fuga de Pinocchio aparece no espetáculo em uma projeção de vídeo unida ao boneco de sombra. Aparentemente, a opção por esses tipos de manipulação de imagens nesse momento do espetáculo se deve tanto a uma expectativa do grupo em experimentar a junção de vídeo e sombra (uma tentativa empírica), quanto para mostrar a visão de uma criança sobre o mundo. A projeção de cubos bem maiores que o boneco dá a impressão de um não-lugar. Pinocchio parece estar correndo para qualquer lugar onde seja

diferente daquilo, pois tudo que se mostra enquanto ele foge tem forma constante. É como se no seu primeiro contato com o mundo, Pinocchio, assim como o Giramundo naquele momento, buscasse apenas não se enquadrar em algo, mas que ele anda não sabia onde queria chegar.



Figura 3.4 Projeção de vídeo e sombra do boneco em fuga. (GIRAMUNDO, [2008?]).

Enquanto o boneco de sombra de Pinocchio foge, apenas um braço da mesma técnica diz com a voz com que lhe falava o pai: *Pega ele, segura ele*. Duas pernas encurralam Pinóquio e dizem ao pai: *Já que não o pego, você vai preso no lugar dele*. Essas sinédoques (figura da linguagem em que a parte aparece simbolizando o todo) são muito comuns no teatro. E são constantemente requeridas por quem trabalha com teatro de animação por tomarem uma capacidade discursiva ampla, que enche de espaços a imaginação do espectador, criando um vínculo com ele. Segundo Peter Brook:

El vacío en el teatro permite que la imaginación llene los huecos. Paradójicamente, cuando menos se le da la imaginación, más feliz se siente porque es un músculo que disfruta jugando. [...] En el teatro uno puede imaginar a un actor con sus ropas normales y saber que es el Papa porque lleva un gorro blanco. Una palabra bastaría para evocar al Vaticano.²⁶ (BROOK apud CURCI, 2007, p. 60).

Desta maneira, o braço com voz de Gepeto é o próprio Gepeto, e apenas a voz do Gepeto já é o Gepeto. E as pernas e a voz do soldado são o soldado.

²⁶ O vazio no teatro permite que a imaginação preencha as lacunas. Paradoxalmente, quanto menos se dá à imaginação, mais feliz ela se sente porque é um músculo que gosta de jogar. [...] No teatro você pode imaginar um ator com suas roupas normais e saber que ele é o Papa porque usa chapéu branco. Uma palavra bastaria para evocar ao Vaticano. (Tradução própria).

O jogo de identificar um personagem pelo som de sua voz está dado e será usado em outros momentos do espetáculo. Pela sinédoque, a voz do boneco toma a materialidade do próprio boneco. A voz toma lugar da existência física do objeto. Para Zumthor,

La voz, efectivamente, desborda a la palabra. A aquella no cabe reducirla a su función de portadora del lenguaje, porque en realidad éste, más bien que ser llevado, transita por la voz cuya existencia física se nos impone con la fuerza del choque de un objeto material.²⁷ (ZUMTHOR, 1985, p. 8).

A voz toma a força da criação imagética do espectador através da memória. A memória da audição e da visão: se posso ouvir Gepeto, é porque é Gepeto, o Gepeto que vi antes. E assim o som se torna imagem.

Seguindo no texto de Collodi, no capítulo IV, depois de correr livre, Pinocchio volta para casa, onde encontra o Grilo Falante. Esse o alerta de que crianças malcriadas não têm êxito na vida, e que crianças que não querem ir à escola devem aprender uma profissão. Pinocchio não aceita ouvir o Grilo e lança um martelo sobre ele, matando-o.

No espetáculo, acaba a projeção anterior e aparece o Pinocchio, boneco de manipulação direta (mas com longas varas nos braços e nas mãos), deitado sobre a mesma mesa do início. Um grilo, de *tringle*²⁸, cricrila. O diálogo entre o boneco e o animal acontece com os dois movimentando-se em enfrentamento. A cada fala do Grilo, repete-se um som de violino, que dá tonalidade à cena. Os saltos do Grilo, pode-se dizer, são naturais àquele animal. Porém, os movimentos de Pinocchio lhe tiram o eixo gravitacional, assim como em seus saltos seu corpo fica suspenso no ar, sem cair. O movimento de Pinocchio aponta seu confronto com a realidade, ao mesmo tempo enfrentando-a e sendo imposto a ela.

²⁷ A voz, efetivamente, transborda a palavra. Àquela não cabe reduzi-la a sua função de portadora de linguagem, porque na realidade esta, mais que ser realizada, transita pela voz cuja existência física nos é imposta com a força do choque de um objeto material. (Tradução própria).

²⁸ Tipo de boneco que, segundo Apocalypse (2001, p. 46) é suportado pela cabeça por um varetão de ferro e tem as pernas e braços movidos por fios.

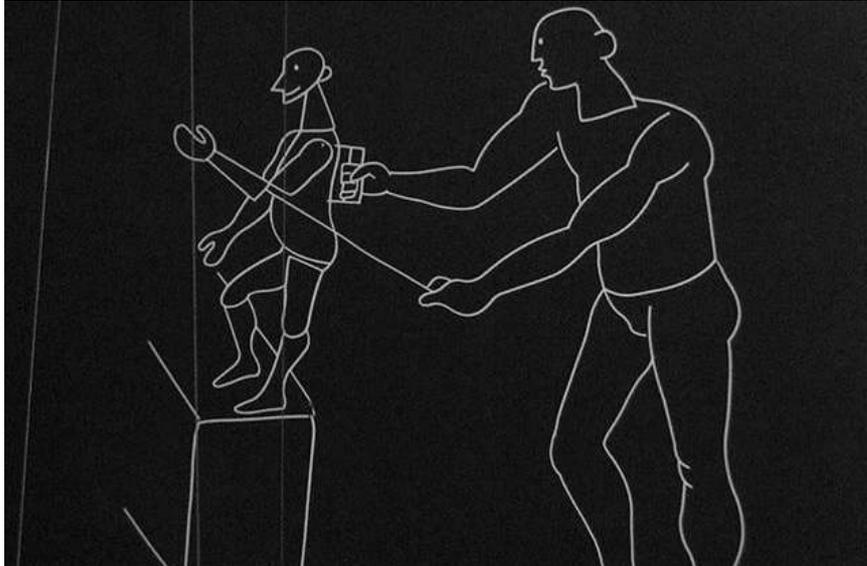


Figura 3.5 Modelo de boneco de manipulação direta usado no grupo Giramundo. Observa-se que o boneco possui uma base no tronco e varetas nas mãos. Foto de arquivo pessoal tirada em visita ao Museu Giramundo. BH, 2009.

O tipo de boneco empregado na cena para cada um dos personagens está diretamente relacionado com suas capacidades discursivas, pelo tipo de movimento que lhes pode ser empregado. Um boneco de fio, por exemplo, não seria tão interessante aqui, pois uma das características que dá tensão a este tipo de boneco é sua relação com o chão. Ele também não seria tão hábil em mudar repentinamente de posição. Já o boneco de manipulação direta estabelece suas tensões na manipulação a quatro ou até seis mãos e a relação com o chão, apesar de importante, não é a que mais lhe confere força. Da mesma forma, o *tringle* também dá uma mobilidade anti-gravitacional. Álvaro Apocalypse (2001, p. 46) sugere o uso do *tringle* no lugar do boneco de vara quando houver gestos bruscos e variações de postura, como ocorrem nesta cena.



Figura 3.6 Grilo Falante. Boneco de *tringle*. (GIRAMUNDO, [2008?]).

Na sequência, aparece um martelo que tem quase o mesmo comprimento de Pinocchio pára sobre eles. A dimensão do instrumento soma força à sua presença. Quando o Grilo diz a Pinocchio que ele tem a cabeça de pau, acontece a projeção da sombra de um martelo que gira até que toda a tela fica vermelha e escorre um líquido nela. Novamente a sombra projeta a fuga de Pinocchio no seu desejo de não se enquadrar. Matando o Grilo, o personagem não precisa mais ouvir seus conselhos. Assim, não é dita uma só palavra sobre o assassinato do Grilo, mas é claramente mostrado através das possibilidades de simbolização, da metáfora da imagem.

No livro, no capítulo V, Pinocchio sente fome pela primeira vez. Ele percebe que se não tivesse sido desobediente, seu pai estaria ali e faria algo de comer para eles. Depois de muito procurar, encontra um ovo. Ao quebrá-lo, sai dele um pintinho, que vôa pela janela. No capítulo seguinte, Pinocchio sai desesperado pela aldeia a procura de novo alimento, apesar de ser noite e ficar com medo da rua escura. Um velho senhor o atende e pede que ele fique sob sua janela, e despeja sobre o boneco um balde de água fria. Cansado, com frio e com fome, Pinocchio volta à sua casa, onde tenta se aquecer e adormece.

Estes dois capítulos não aparecem no espetáculo. Uma teoria possível para que tenham sido retiradas, da adaptação do conto ao teatro, as cenas em que Pinocchio sacia sua fome, seria a dificuldade de propor a imagem do boneco comendo algo. E, na sequência, o problema de molhar o boneco de

madeira em cada espetáculo. Claro que existem várias possibilidades de se metaforizar ou realizar ambas as coisas no teatro. Contudo isso pode ter contribuído nas escolhas ao haver uma necessidade de adaptar o texto a um tempo razoável de encenação (levando-se em conta que, em geral, até para os critérios de aceitação em editais de fomento e festivais de teatro, os espetáculos de animação não costumam ter mais de uma hora) e por uma escolha poética. Esta dificuldade em propor ao objeto determinados movimentos próprios do humano fica explicitada no comentário de Malafaia em entrevista com o Fábio Medeiros:

É bom lembrar que quando o Álvaro projetou o *Pinocchio* dele, ele não queria fazer, pois achava que era impossível de ser feito por essa característica que você levantou de acontecer coisas demais. Coisas muito rápidas e ações que não são ações propícias pra acontecer com bonecos, como comer, correr, pular, o nariz crescer... Enfim, uma série de coisas, de ações e verbos que não são muito afeitos ao teatro de bonecos ao vivo. (MALAFAIA apud MEDEIROS, 2009, p. 174).

Muitas destas ações foram conquistadas em cena graças à variação de mais de sete tipos de técnicas para a construção dos bonecos e de suas manipulações. E graças a propostas como o vídeo de animação mesclado ao teatro de sombras. Apesar de essas duas artes terem um resultado final muito próximo, a relação da presença de quem manipula *ao vivo* promove a participação do acaso, do improvisado, do jogo do agora com a platéia. Essa dualidade vida-morte comparando teatro e vídeo faz com que a mescla dos dois seja requerida muitas vezes para as cenas em que Pinocchio sofre as mais profundas transformações. Começando pela cena após seu nascimento, em que ele foge, e sendo usada novamente para a morte do Grilo.

No capítulo VII também há uma cena do livro que não foi usada no espetáculo e que retrata exatamente a fome de Pinocchio. O capítulo se inicia quando o boneco acorda ao ouvir Gepeto, raivoso após os dias de cárcere, o chamar na porta para que a abra. Neste momento, o boneco dá por si que, ao tentar se esquentar, queimou ambos os pés, e já não podia se levantar e atender seu pai. Gepeto não entende as explicações que o filho tenta lhe dar, que são uma mescla de realidade e imaginação. No livro, a única questão que Gepeto compreende é que boneco está com fome, e dá-lhe peras. E Pinocchio insiste para que Gepeto as descasque e tire suas sementes, jogando estes

restos fora. Contudo Gepeto ensina-lhe que, com fome, e sem ter outra coisa a qual comer, aquilo seria agradável ao paladar, o que seu filho logo aprendeu.

Já no capítulo VIII, com a fome saciada, Pinocchio lembra-se de reclamar a falta de seus pés. Gepeto titubeia, pois não quer que ele fuja mais. O boneco faz mil promessas ao pai, e decide começar a estudar no dia seguinte. Gepeto, então, logo faz novos pés a ele. Então, no dia seguinte, Pinocchio pede a Gepeto roupas e sapatos para ir à escola, e este o faz um terno com papel florido, um sapato de casca de árvore e um chapéu de restos de massa. Pinocchio lembra ao seu pai que necessitava ainda de um livro de alfabetização. Gepeto vai à rua e volta sem seu roto casaco, mas com algumas moedas para Pinocchio.

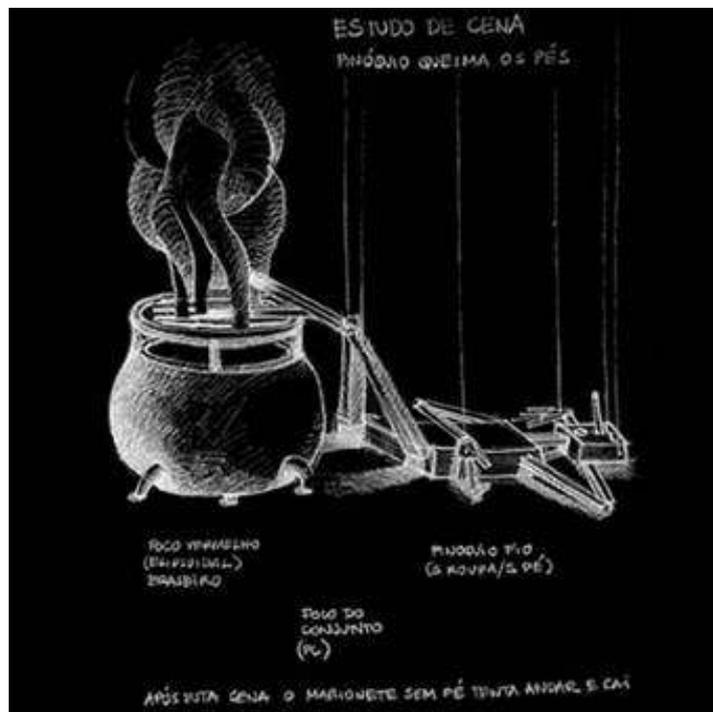


Figura 3.7 Estudo de cena. Boneco de fio. Projeto original de Álvaro Apocalypse.²⁹ (GIRAMUNDO, [2008?]).

²⁹ A pesquisadora em comunicação e semiótica, Cristiane Miryam Drumond de Brito, em análise de três versões da peça teatral *O Diário*, do Giramundo, fala sobre a forma como Álvaro Apocalypse construía seus roteiros em desenhos de esboços de cenas, como no caso da figura acima: *Álvaro desenha cada cena como num quadro, localizando os personagens, sua movimentação e os focos de luz. Alguns fazem referências do movimento cênico com a música e a luz. O criador pensa em todos os recursos que dão textura à cena, não apenas pede ao iluminador ou ao músico que criem a partir de sua idéia, mas elabora também a sua composição. Nos documentos de processo há diversas indicações sobre a composição cênica que tem: o manipulador, a marionete, o cenário, a luz e a música.* (BRITO, 2004, p.139). A escritura cênica de Álvaro acontecia, muitas vezes, com essa forma que mais parecem *storyboards*, recurso muito usado para o cinema. Dos aspectos de *storyboards* descritos por Cristiane Brito como usados por Álvaro, muitos se encontram nesta figura como a indicação de luz com *foco vermelho, helicoidal*, para a bacia e *foco do conjunto, PC*, para o conjunto da cena; indicação de figurino (*sem roupa*) e de aparência e tipo de boneco/manipulação



Figura 3.8 Pinocchio de fio com pés queimados e articulação de abdômen e de boca. (JORNAL PAMPULHA, 2 out. 2010).

No espetáculo, a cena correspondente a estes dois capítulos se inicia com um Pinocchio de fio, deitado com os pés sobre uma bacia de metal. Ele é um boneco diferente do de fio anterior, possuindo articulações na boca e no abdômen, e pés menores e escurecidos, para representar a queima que sofreu enquanto dormia. Como não pode parar em pé, rasteja-se no chão em círculos, apoiado pela mão. A articulação abdominal ajuda a inclinar a coluna para trás, o que aproxima sua aparência das possibilidades corporais humanas e as relações do boneco com a gravidade, que deve parecer falha por conta dos pés. Ouve-se apenas a voz de seu pai, que lhe pede para abrir a porta. Como foi dito antes, já houve aqui a instauração de um jogo com o espectador em que apenas a voz faz reconhecer o boneco. Pinocchio começa a narrar, muito confuso, o que lhe aconteceu. Pinocchio mente que um gato lhe comeu os pés. Aparece uma cena curtíssima, de um autômato de um gato que gira atrás de um rato.

Paulo Apocalypse, neto de Álvaro Apocalypse, e um dos cenotécnicos do espetáculo, explica que houve inovações técnicas diversas em *Pinocchio*: *A tecnologia é diferente da que usávamos, o controle remoto, o projetor, a tela de projeção, o som 5.1, o cubo, tudo isso traz novas noções visuais e de áudio para o espetáculo.* (APOCALYPSE, Paulo apud GIRAMUNDO, [2008?]). Se já

(*Pinóquio Fio. Sem pé*). Além da indicação do contexto e da sequência de movimentação da cena: *Pinóquio queima os pés. Após esta cena o marionete sem pé tenta andar e cai. O contato de Álvaro com as artes visuais com certeza auxiliava nesse recurso, pois os desenhos são muito próximos à idéia do que os personagens seriam e poderiam fazer de movimento. Seu interesse por cinema também pode ter sido uma boa fonte de pesquisa para encontrar esse método de “escrever” para o teatro de bonecos.*

havam sido apresentadas até aqui as técnicas de cinema e de áudio, a única de que fala Paulo que não havia aparecido ainda era a do controle remoto. Apesar de essa técnica afastar o manipulador do boneco, ficando quase em cheque a questão de teatralidade do objeto. O uso de tecnologias mais recentes tem sido muito buscado no teatro de animação atual. O que abre um campo de pesquisa, e o Giramundo estava disposto a confrontar-se com inovações tecnológicas nesse espetáculo.

Logo depois da cena do gato, e continuando a confusa explicação que Pinocchio dá a Gepeto, aparecem mais dois bonecos de Pinocchio, compondo uma espécie de sobreposição da imagem e som do primeiro. Um deles é de luva e o outro é de manipulação direta. Luciano Oliveira faz um breve estudo da polifonia das vozes e discursos provenientes desta ampla gama de técnicas empregadas em *Pinocchio*. Utilizando conceitos de Ernani Maletta e Mikhail Bakhtin, faz a seguinte observação:

Em primeiro lugar, quanto à personagem Pinóquio, encontra-se, sozinha, representada por cinco discursos - que sugerem diferentes caracteres para o boneco de pau. São eles: luva, fio, balcão, *pantín* e sombra.

O Pinóquio de luva é falastrão, esperto e mentiroso. Ele pertence à linhagem dos tradicionais tipos europeus *Punch*, *Guignol* e *Pulcinella*, que também se encontram figurados na obra do grupo mineiro.

Outra forma de representação dessa personagem se dá pelo discurso fio. Aqui o narigudo de pau parece ser lânguido e inconstante. Além dele, outras personagens também são animadas por meio de fios, como a Raposa, o Gato e o Pinóquio Burro.

Mais adiante, o boneco de madeira, que quer transformar-se num humano, é trazido pelo discurso *Pantín*.

Quanto ao discurso balcão, no qual os bonecos ganham vida e agem numa superfície plana ou balcão, não só o melodramático e elástico Pinóquio é animado por esse meio, mas também outras personagens tagarelas como o Grilo Falante, a Fadinha, a Raposa, o Gato e o Papagaio.

Ademais, outras instâncias discursivas podem ser notadas na obra do *Giramundo*, como o boneco gigante e os bonecos de vara: peixinhos no fundo do mar, uma cobra grande e assustadora no caminho, uma ave que ajuda o nosso herói a atravessar o oceano, e o próprio Pinóquio fugindo de seu pai Gepeto, são algumas das personagens manipuladas por varas. Já o amedrontador Senhor Cospe Fogo é o único boneco gigante da peça. (OLIVEIRA, 2009, p. 74).

A união das três técnicas de manipulação de um mesmo personagem em cena faz com que o espaço possua uma impermanência, uma inconsistência.

Se Pinocchio está ao mesmo tempo em três lugares, ele não está em nenhum deles. Isso casa muito bem com o discurso ilógico que o boneco diz, tentando explicar ao pai onde esteve, e ao mesmo tempo mentindo sobre outros lugares, e acreditando ou não na própria mentira. O personagem de fio é o que conta a maior parte da história, e na relação do boneco com o chão (gravidade) traz a relação de Pinocchio com o mundo que ele rejeita, mas do qual ele quer fazer parte. O de luva é aéreo, cria um mundo de ficção, intervém na lógica e estrutura formal do mundo, modifica-o e se impõe. O de manipulação direta é inconstante, varia entre a relação com a gravidade do de fio e com a falta dela do de luva. É o Pinocchio dessa manipulação, que o Giramundo chama de balcão, que faz a interseção entre o que o Pinocchio é e o que ele quer ser. Entre seus sonhos e fantasias, suas mentiras e truques, e seu mundo real em que ele é amado e perseguido, passado para trás e ajudado. Esses discursos de forma x características do personagem na cena são formulados ainda antes do espetáculo, quando se escolhe a história da peça e se constroem bonecos para ela. Podem parecer ser escolhidos intuitivamente, mas na verdade são opções feitas graças ao conhecimento e reconhecimento do material com o qual se trabalha no teatro de animação. São discursos inseridos na carga dramática da aparência, forma e possibilidade de movimentos de cada boneco.

Pinocchio retoma ao raciocínio lógico quando se lembra de seus pés. Neste momento, desaparecem (na ausência de luz) os outros dois bonecos que ali estavam e ele promete a Gepeto (com quem fala, mas que não está ali) que será um bom menino.

No capítulo IX do livro, Pinocchio está indo cheio de planos para a escola. No meio do caminho ouve uma música que o leva a um espaço onde será encenado um espetáculo com marionetes. Encantado, vende seu livro em troca de um ingresso.

Na cena correspondente, Pinocchio, de manipulação direta com fios nas mãos e pés, e com esses últimos já sem sinais de que foram queimados, corre dentro de uma roda de bicicleta que se encontra sobre um banco, em uma clara alusão à obra *Roue de Bicyclette* do artista plástico francês Marcel Duchamp.



Figura 3.9 DUCHAMP, Marcel. Roda de bicicleta. 1 *assemblage*. Metal, madeira pintada, 32X127X64 cm, 1913. (DUCHAMP apud ARTSPLA36, [20--]).

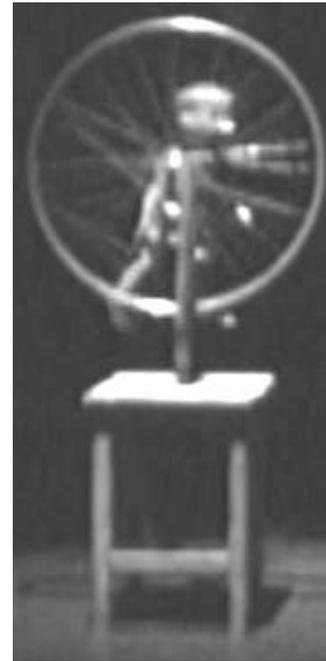


Figura 3.10 Fotograma do espetáculo *Pinocchio*.

Na obra de Marcel Duchamp, o objeto do cotidiano, desvinculado de sua utilidade, estabelece novas relações com novos objetos e novos sujeitos. Assim como depois é feito por Farnese de Andrade, Duchamp se usa da *assemblage* em seus trabalhos. Lucy Baldan da Costa (2006) faz uma análise de localização do objeto de Farnese na arte, evocando o Período Dadaísta, no início do século XX, com Marcel Duchamp e seus *ready mades* e a repercussão que esse movimento teve à sua época e nos anos subseqüentes. Segundo ela, a *assemblage*, comum a ambos, tem na sua definição mais genérica:

um encontro de materiais e objetos fragmentados ou não, organizados para serem outra coisa diferente de sua função utilitária e cotidiana, pode-se estabelecer entre eles uma similaridade técnica, mas que guardam uma distância considerável entre si, quando se lhes examina o resultado plástico. (COSTA, 2006).

Pinocchio, ao correr na bicicleta de Duchamp, passa a poder ser, então, o objeto destituído de sua função utilitária de boneco. Passa a possuir uma nova perspectiva social frente à anterior, de ser sempre um simples boneco de madeira. É a primeira oportunidade de Pinocchio sair do seu espaço de objeto

convencional e entrar em um novo espaço onde poderá receber releituras: é hora de Pinocchio ir para a escola.

Envolto em seus anseios de aprendizagens, correndo ainda sobre a roda, o boneco ouve alegres sons que o atraem. A luz do espetáculo se incide sobre um grande cavalete de divulgação com imagens envelhecidas, com dois megafones (um à frente e um atrás) e com o dizer: COMPRA. Dentro dele surge um ator com quem Pinocchio dialoga. Entretanto, o ator sequer move seus lábios. Percebe-se quando o ator é quem fala quando ele se movimenta na cena, girando em torno de seu próprio eixo-cavalete, e por sua voz ser diferente da já conhecida do boneco. É a primeira introdução de um ator marionetizado no espetáculo, que se torna objeto pela dissociação de ação, texto e fala.

Lembro-me vagamente, quando assisti ao espetáculo, de que havia atores se relacionando diversas vezes em cena nas mudanças de cenários. Entretanto a memória é falha, e não me lembro com qual frequência isso acontecia e, portanto, se já haviam aparecido atores em cena anteriormente, sem ser na relação de contato direto com o boneco. Nos materiais gráficos do espetáculo valoriza-se a figura da bailarina e coreógrafa Thembi Rosa como fomentadora da inovação da participação dos atores em cena. Entretanto no vídeo do espetáculo isso não foi valorizado ou mostrado, e infelizmente não poderei fazer comparações dessa intervenção do ator, manipulador ou não, na cena e na história do boneco Pinocchio. Apenas por isso aqui a aparição do personagem marionetizado será analisada como sendo a primeira no espetáculo, em que a figura do ator se impõe em tamanho e idéia sobre a figura do boneco.

O “homem-cavalete” aceita trocar o ingresso do espetáculo que ele está a vender pela cartilha de Pinocchio. A cartilha é simbolizada por uma grande letra A, *ou seja, o ícone do conhecimento é representado pela inicial do alfabeto* (MEDEIROS, 2009, p. 124). O boneco some no espaço escuro do palco e o “cartaz” gira em torno de si, carregando o grande A, enquanto a luz que incide sobre ele diminui cadencialmente.

Esta cena faz a transição para o capítulo X do livro, em que Pinocchio é reconhecido pelos outros seus amigos bonecos que estão se apresentando no teatro para o qual o primeiro trocara a cartilha por um ingresso. Eles param de

encenar para aclamar Pinocchio. O diretor do teatro, nervoso, pede que lhe levem Pinocchio para usá-lo como lenha, pois precisava esquentar seu jantar. Já no capítulo XI, o diretor, que não era de todo mal, se compadece de Pinocchio, que lhe pede clemência, e decide matar Arlequim em seu lugar. Pinocchio consegue mais uma vez a absolvição do diretor, que aceita comer um cordeiro mal passado neste dia.



Figura 3.11 Estudo do boneco Guignol. Boneco de luva. Projeto original de Álvaro Apocalypse. (GIRAMUNDO, [2008?]).



Figura 3.12 Mr. Punch e Polichinelo. Bonecos de luva (GIRAMUNDO, [2008?]).

A cena se inicia em uma empanada revestida ao fundo de chitão, tal qual no mamulengo, mas dentro dela se encontram outros tradicionais bonecos de luva: *Guignol* e *Pulcinella* discutem em francês e italiano, quando entra *Punch* (falando em inglês) e apanha sem motivo. A cena continua entre socos e pauladas, em uma sequência típica do mamulengo, quando os bonecos param repentinamente para chamar Pinocchio ao seu palco. O boneco surge em formato de luva e se confraterniza com os outros.

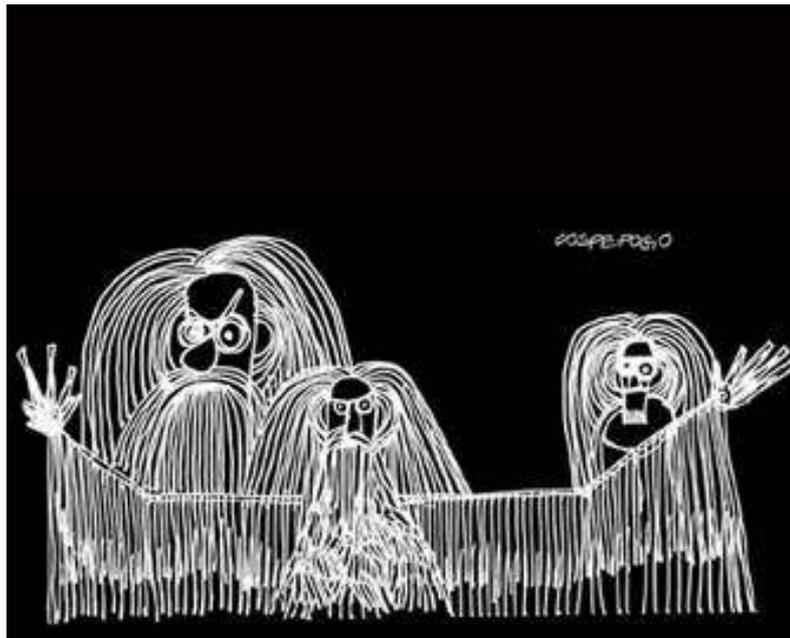


Figura 3.13 Estudo do boneco Cospé-Fogo. Manipulação direta, projeto original de Álvaro Apocalypse. (GIRAMUNDO, [2008?]).

No palco do teatro, iluminado de vermelho realçando a fumaça do ambiente, aparece o boneco gigante do diretor do espetáculo que Pinocchio assistia. O diretor é manipulado por dois atores que ficam semi-aparentes por trás da grande barba do boneco, que tem uma boca enorme com incontáveis dentes (imagem muito próxima da sua aparência descrita no livro de Collodi). Ele cria um contraste enorme de suas dimensões e aparência e voz gutural com a dos outros bonecos descritos nessa cena, pequenos e divertidos, em uma demonstração da relação de poder que exerce sobre eles. Este boneco gigante, além da dimensão e técnica de manipulação, tem ainda o contraste com os outros bonecos pela sua relação com o palco. Estando no palco do teatro, ele aparenta ter mais liberdade de ir-e-vir que os outros quatro bonecos, que se encontram presos em um palco interno ao palco do teatro.

Hadass Ophrat (OPHRAT, 2002, p. 31-3), pensador de teatro de animação, escultor e marionetista israelense, fala da distorção da perspectiva de que dispõe essa figuração de *um palco sobre um palco*. Segundo ele, há uma necessidade de se aplicar essas novas possibilidades de espaço e de intervenções do ator-manipulador a um novo potencial narrativo. Isso porque, para Ophrat, *a técnica de exposição do manipulador criou uma nova narrativa essencialmente pós-moderna que redefiniu a dramaturgia para o teatro de bonecos*. O que ele exemplifica:

David Hockney demonstrou uma grande compreensão do potencial do arco do proscênio e asas laterais. Ele os pintou, enfatizando a perspectiva, com um ângulo artificial de visão. Para ele, figurino e espaço constituíam um todo criativo. Entretanto, Hockney encara o espaço retirado do palco como um efeito, mesmo sendo charmoso e criativo. Parece que a presença do artista criativo na qualidade de *alter-ego* do espetáculo, como diretor (Tadeusz Kantor sobre o palco em seu *The Dead Class - 1975*) ou como *marionetista* (como na peça de Erik Bass), contém o recurso dramático de reorganizar e desenhar o espaço dramático³⁰. (OPHRAT, 2002, p. 31).

O espaço dramático desta cena foi subdividido na proporção das forças sociais de seus personagens. Enquanto os bonecos de luva estavam presos à empanada, o diretor Cospe-Fogo podia se movimentar por todo o palco do teatro. Portanto, houve uma submissão do espaço dos bonecos de luva ao espaço do boneco do diretor.

O conteúdo dessa cena segue conforme ela ocorre no livro: o diretor apieda-se dos quatro bonecos. Imediatamente, ele ainda dá a Pinocchio quatro novas moedas de ouro, para que este compre um novo casaco a seu pai, o que, no livro, aparecerá no princípio do capítulo XII. Nesse, voltando para casa, o boneco encontra uma raposa e um gato que o convencem de que, levando suas moedas a certa cidade e plantando-as, elas irão se transformar em uma árvore de moedas.

Em cena, a raposa e o gato, de fios, surgem atrás de uma árvore-mancebo e dão bom dia ao Pinocchio de luva, ainda escondido atrás da empanada, que lhes pergunta como sabem seu nome. Enquanto pergunta, sai

³⁰ Neuropastes – o nome do manipulador de bonecos na Grécia antiga, também aplicado em referência ao potencial de manipulação em contextos sociais e políticos. (Nota do autor).

de trás do palquinho e salta para o lado dos animais já sendo de fio e possuindo, como os outros, articulação de boca. Esta transição se dá naturalmente, já que fora instituído ao espectador que o mesmo Pinocchio pode apresentar-se enquanto formas, tamanhos, e mecanismos de manipulação diversos. O gato repete as últimas palavras ditas pela raposa, o que é embasado em alguns momentos da narrativa do livro, é explorado constantemente na cena. Quando a raposa diz que é manca, o gato vai novamente repetir as falas da raposa e é jogado ao chão pela companheira, falando então que é cego. Enquanto tentam convencer Pinocchio, e ele reluta, ele permanece sendo de fio, mantendo sua relação então com a gravidade, tentando se firmar no mundo formal. Mas quando ele começa a se permitir ser influenciado pelos outros dois ele volta acima destes como luva, como se estivesse flutuando. E depois que se convence, retoma sua forma como fio, acreditando que escolheu o melhor caminho, e que está seguro.



Figura 3.14 Raposa e Pinocchio. Bonecos de fio. (GIRAMUNDO, [2008?]).



Figura 3.15 Gato. Boneco de fio. (GIRAMUNDO, [2008?]).

Na sequência do livro, no capítulo XIII, os três param para descansar na pousada da Lagosta Vermelha e se alimentam fartamente. No dia seguinte, ao acordar, Pinocchio se descobre sozinho, e tem que pagar todas as despesas da estalagem. Novamente a alimentação não aparece no espetáculo. O capítulo segue enquanto Pinocchio caminha sozinho em direção da cidade e o fantasma do Grilo Falante lhe diz que não se faz amigos nem fortunas do dia para noite. No espetáculo, o fantasma do Grilo é representado por uma lata de sardinha com uma vela dentro que aparenta ser uma lâmpada ou lamparina. Segundo Fábio Henrique Nunes Medeiros (2009, p.124) a lâmpada é um ícone do pensamento bastante utilizado nos desenhos animados e HQs. Ela é a imagem concreta da idéia, daquilo que surge para os personagens como visualização de solução para seus problemas. O uso deste objeto animado no teatro do Giramundo é uma das inovações feitas pelo grupo após a morte do Álvaro, e que entra como mais uma possibilidade de discurso no espetáculo.

Eu acho que pro Álvaro, a beleza e a força do boneco estão na forma. E pra mim não. O que eu agrego como argumentos para o meu ponto de vista, é que para fazer animação de bonecos, nós não precisamos nem de bonecos. Nós podemos fazer com objetos. (MALAFAIA apud MEDEIROS, 2009, p. 177).

A poética com teatro de objetos é um pouco diferente da de bonecos por não haver tanto a aproximação com a figura do humano. E normalmente o objeto já é algo pronto e funcional independente do teatro, que existe fora do teatro. Já o boneco é construído para um espetáculo. Como Álvaro supervalorizava a construção visual dos bonecos, dificilmente ele os admitiria a partir de uma convenção na utilização de objetos em cena. Mesmo em *Pinocchio*, apesar da referência às *assemblages* de Farnese de Andrade projetada pelo próprio Álvaro, os bonecos são construídos um a um, parecendo *assemblages*, mas sem o ser. Assim a presença do Grilo-*assemblage* é ao mesmo tempo uma proposta que faz referência a outra arte que não o teatro e é uma tentativa do grupo em buscar novas poéticas.

No capítulo XIV, Pinocchio se aborrece por todos lhes darem conselhos, e segue caminhando, quando dois personagens encapuzados tentam roubá-lo. Pinocchio, para proteger suas moedas, as coloca na boca. Após uma longa perseguição, o boneco salta uma poça de lama onde os outros personagens caem. Depois de muito correr, agora com uma distância maior dos outros

personagens, no capítulo XV, Pinocchio encontra uma casa onde vive uma fada morta, que tem os cabelos azuis. Enquanto conversa com ela, é finalmente pego por aqueles sujeitos e é enforcado.

A representação dessa parte do livro se inicia quando Pinocchio senta e se balança em uma corda que aparece à sua frente, como se fosse uma rede, representando uma tranquilidade de quem ignorou tudo o que o Grilo lhe dissera. As extremidades dessa corda começam a ser repentinamente usadas como um cabo de força, puxadas por duas mãos maquiadas dos atores, e que darão uma instabilidade da relação do Pinocchio com a gravidade e com o equilíbrio. Sua paz é novamente retirada e seu conflito aparece novamente na sua relação com o chão, na sua tentativa de não cair, de permanecer firme em uma “corda bamba”. Essas mãos vão se estreitando na corda e quando elas se unem a Pinocchio, ocorre um *blackout* e a cena se transforma. Pinocchio, seguro por ter se afastado das mãos das quais se desconhece os donos, passa a ser um boneco de balcão e ele se encontra pela primeira vez com a Fada Azul. A imagem da Fada é uma *assemblage* que forma um oratório.

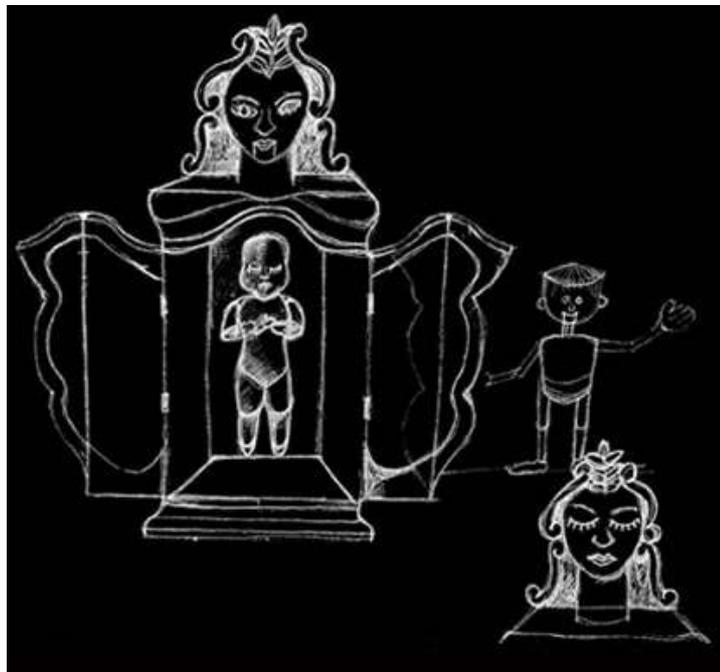


Figura 3.16 Imagem de Álvaro Apocalypse do estudo de cena com a Fada no oratório e Pinocchio ao seu lado. (GIRAMUNDO, [2008?]).



Figura 3.17 ANDRADE, Farnese. Oratório da Mulher. 1 *assemblage*. Oratório com esculturas em seu interior de osso, madeira e resina. [entre 1973 e 83]. (ANDRADE apud DARZÉ, nov. 2010).

Ao mesmo tempo o oratório é a Fada e a casa onde ela mora. A porta do oratório nesse momento é a boca da Fada por onde saem voz e luz. Enquanto Pinocchio tenta explicar para a Fada que ele está sendo perseguido, ele descobre que ela está morta, e a porta do oratório-personagem se abre e mostra um personagem interno a ele, como se fosse uma criança dentro de um caixão. Há um ser dentro de outro ser. Como em uma gestação, em que mãe e filho são a mesma pessoa. Entretanto, a imagem passa a impressão contrária, não remete a idéia de dupla vida, e sim a de dupla morte. Até porque, apesar da porta do oratório se mover como se tivesse voz, acima da porta há uma cabeça, como se fosse da dona da voz, e que não se move, assim como não se move o ser que está interno a ele. Apenas a voz dá características de vida à Fadinha.

É a primeira vez que o Giramundo trabalha em um espetáculo com a luz sendo interna ao objeto. Segundo Thiago Guimarães, um dos construtores-manipuladores do espetáculo, o grupo descobriu *uma infinidade de recursos a se explorar na parte elétrica dos bonecos, principalmente na iluminação, não a iluminação externa a eles, mas aquela instalada no próprio boneco* (GUIMARÃES apud GIRAMUNDO, [2008?]). Este fato também pode ser observado no Grilo Falante representado pela lata de sardinha com uma vela dentro e no próprio Gepeto que apareceu na primeira cena. É interessante notar, que diversas metáforas de linguagem vão sendo transformadas em metáforas

visuais no espetáculo. Na peça, este estudo da luz-objeto sempre remete a personagens que tentam ajudar Pinocchio, sendo “uma luz no seu caminho”.

Depois de compreender que a Fada não pode abrir a porta de sua casa para ele porque está morta, as mãos-personagens (articuladas, feitas de madeira) agarram Pinocchio.

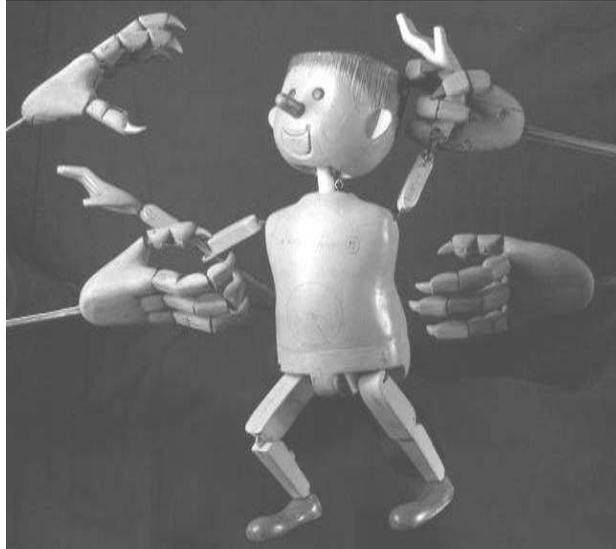


Figura 3.18 Pinocchio sendo agarrado por mãos manipuláveis. (BARROSO, 18 jun. 2009).

Mais uma vez o grupo estabeleceu códigos diferentes para mostrar um mesmo personagem. Primeiro a raposa e o gato vieram como fio, quando tentaram persuadir Pinocchio tinham figuras que se pareciam com ele, pela manipulação e dimensão. Depois se disfarçam como mãos-personagens (pintadas, e dos próprios atores), quando se impuseram a ele, tentando roubá-lo. As mãos humanas conseguem fazer melhor determinados movimentos e por isso, os personagens mostraram estabilidade enquanto tiravam o equilíbrio de Pinocchio. E agora aparecem como mãos-articuladas, feitas de madeira, onde Pinocchio é manipulação direta, e por isso eles conseguem tirar Pinocchio de cena com maior facilidade, arrancando-lhe à força do chão, de sua estabilidade emocional e psíquica. Segundo Luciano Oliveira, que analisou a multiplicidade de vozes desse espetáculo:

Mais uma voz artística seria o teatro de mãos, no qual, pelas patas da Raposa e do Gato, nosso herói é capturado e enforcado. Aqui, as mãos de dois atores são maquiadas para que se criem imagens de patas de felinos famintos que perseguem e capturam a sua presa (OLIVEIRA, 2009, p. 3).

Na verdade, como se pode observar na imagem anterior, não é a mão maquiada do ator nesse momento que captura Pinocchio, e sim mãos manipuladas. E apesar dessas conseguirem dominar a estabilidade do boneco, quem o enforca é a mão aparente do manipulador. É como se o boneco morresse não pela ação dos outros personagens, mas porque o manipulador irá abandoná-lo, irá tirar dele o movimento e a voz. E o manipulador assume isso quando coloca ele mesmo a corda amarrada no pescoço do boneco e a ergue. Segundo Marcos Malafaia (apud MEDEIROS, 2009, p. 177) *a vida do boneco não está na matéria. A matéria é simplesmente o suporte para o movimento. Quem traz a vida é o movimento. A alma do boneco não é a forma. A alma do boneco é o movimento.* Então, a alma de Pinocchio é roubada pelo seu não movimento.

Quando Pinocchio morre, assim como em outras cenas mais fortes, a projeção da sombra e de vídeo se sobressaem. Há uma sobreposição de três formas de manipulação da imagem: projeção da sombra, vídeo e boneco de balcão. O vídeo vai demonstrando a passagem do tempo que aproxima e afasta a imagem do carvalho de sombra, da lua de luz e do Pinocchio de manipulação direta. A junção das técnicas só demonstra uma maior impotência do boneco frente à própria vida: nenhuma dessas formas empregadas faz com que pareça existir alguma esperança para o boneco. A sonoplastia também tem um importante papel nesse momento: a música ajuda a dar o tom melancólico que, junto aos sons de latido e à voz da Fada, encaminham a atmosfera da cena para o próximo capítulo da peça.

A Fada, no capítulo XVI do livro, pede ao *poodle* Medoro (esse só aparece na peça como latido) que salve seu amigo. E convoca uma junta médica composta por um Corvo, uma Coruja e um Grilo Falante, para dizer se ele está vivo ou morto. Todos os três dizem coisas ambíguas sobre vida-e-morte, não havendo nenhuma conclusão possível ao entendimento de suas falas. Enquanto falam, o boneco chora.

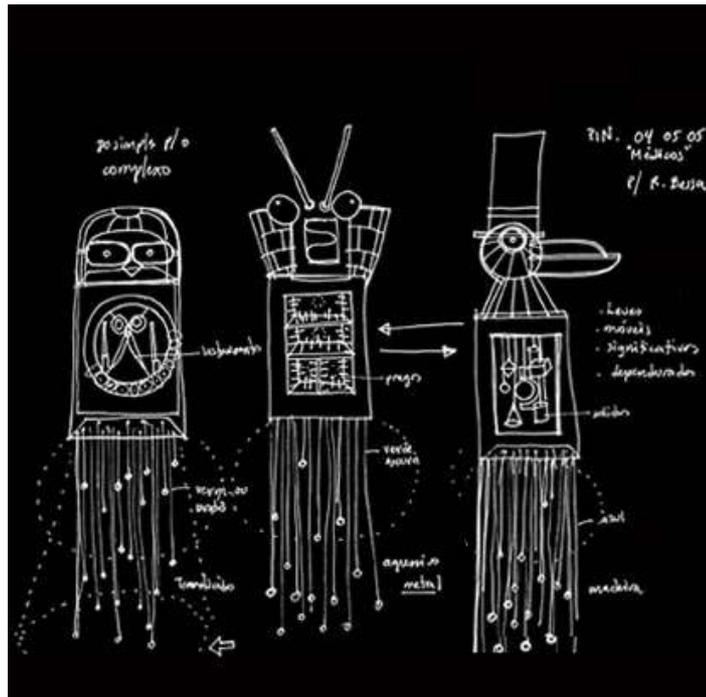


Figura 3.19 Imagem de Álvaro Apocalypse do estudo da junta médica. (GIRAMUNDO, [2008?]).

No espetáculo esses bonecos são do tipo habitável e têm dimensões humanas. A diferença de tamanho entre a junta médica, o Pinocchio e a Fada confirma uma relação de poder do médico sobre a vida, ao mesmo tempo em que demonstram sua impotência sobre ela por nada dizerem que apresente solução ou esclarecimento à aparente morte do boneco. Os três possuem luz interna, mas sua a metáfora de serem luz no caminho do personagem nesse momento é estranha, apesar de estarem ali como conselheiros da Fada, pois nada do que dizem ou fazem merece ser considerado para a vida de Pinocchio. Mostram também uma relação mais subordinada à vida do que os outros bonecos, já que seus corpos são mais dependentes dos atores em forma, e não só em movimento como os outros o são.

A Fada aparece nessa cena, flutuando fora do oratório, como uma pequena boneca de brinquedo, com asas, fazendo movimentos que lembram o balé clássico. Essa delicadeza da dança e a suavidade da sua voz se contradizem com suas formas grotescas, seus músculos. Enquanto faz esses movimentos, a Fada está voando, e isso lhe é natural, como já foi dito antes, pois se é uma fada e possui asas, nada mais comum do que o fato de que ela possa voar. Assim como é natural que o boneco morto chore, pois como

boneco manipulado que é, metalinguisticamente, ele sempre emite sons e fala em cena ou no texto sem que possua realmente vida.



Figura 3.20 Fada do espetáculo *Pinocchio*. Fonte: Arquivo do Grupo.

Já tendo se retirado a junta médica, no capítulo XVII do livro, a Fada tenta dar um remédio ao boneco. Ele diz que aceitará o remédio, em troca de torrões de açúcar. Come antes o açúcar, e, não mais aceitando o remédio, aparecem coelhos negros carregando um caixão para buscá-lo. Arrependido e com medo, ele toma o remédio e, logo curado, começa a contar suas histórias para a Fada. Mais uma vez não entra no espetáculo a cena em que Pinocchio se alimenta, mas aparece seu diálogo com a Fada. Enquanto ele conta as mentiras, desafia as leis da gravidade, dando saltos e pairando no ar, assim como já ocorreu antes no primeiro diálogo com o Grilo, mostrando sua inconstância e a inconsistência da sua relação com a realidade. Ao contá-las, o nariz de Pinocchio começa a crescer tanto que não consegue sair de onde está.

A Fada, no capítulo XVIII do livro, tem pena do boneco, e envia mil pica-paus para fazerem o seu nariz voltar ao tamanho original. No espetáculo, essa será a primeira e única vez que aparecerá um boneco de Pinocchio que possui um dispositivo para o crescimento do seu nariz. Aparece uma sinédoque quando os mil pica-paus do livro são representados por apenas dois e o corpo do Pinocchio se transforma em apenas o seu nariz (um pedaço de madeira, que vai sumindo na ausência de luz do palco). Fada e boneco (que retorna agora de fio) ficam amigos e se chamam de irmãos, mas com saudades de Gepeto, Pinocchio decide retornar ao bosque para encontrá-lo. Sai e retorna à cena como boneco de manipulação direta. No meio do caminho, reencontra a

raposa e o gato, que o convencem, mais uma vez, a semear suas moedas. Os dois personagens também são de manipulação direta, e surgem ao lado da mesma árvore-mancebo anterior. Quando ocorre o encontro dos três, os dois primeiros flutuam e pairam no ar, e dão saltos, como se estivessem incentivando Pinocchio a perder sua gravidade, a não se relacionar com a realidade que lhe seria própria, enganando-o. Gato e Raposa saem de cena.

No capítulo XIX do livro, após esperar suas moedas se multiplicarem, um papagaio aparece a Pinocchio e o fala o quanto ele é tolo, e que por isso foi roubado. O boneco do papagaio, no espetáculo, tem uma antena na cabeça que, unido ao som que emite, faz parecer que sua fala vem da sintonia de um rádio. Assim, para silenciá-lo, já que se cansou de receber conselhos, Pinocchio apenas lhe abaixa a antena e ambos saem de cena.

Na sequência do livro, que não é levada ao espetáculo, Pinocchio vai até um tribunal dar queixa, onde é preso por ter sido ingênuo. Ele é libertado, meses depois, em uma comemoração do reinado local em que todos os criminosos foram soltos. Pinocchio, no capítulo XX, segue para a casa da Fada, mas no caminho encontra uma serpente, que ao rir de seu medo e queda, morre de aneurisma. Apenas essa última cena aparece no espetáculo com o Pinocchio de fio, a cobra de *tringle* e o cenário de madeira de demolição, que dá a impressão de um grande muro, não permitindo a fuga do Pinocchio e ao mesmo tempo fazendo sumir a figura do manipulador. A cobra tem mais mobilidade e ocupa maior espaço no palco, deixando o boneco sem lugar para caminhar. O que mostra que o boneco está se sentindo oprimido, encurralado, sem espaço e sem lugar.

Com fome, no livro, em mais uma cena que não será usada no espetáculo, o boneco pára para apanhar uvas e tem seu pé preso em uma armadilha. O dono da videira era também o dono de um galinheiro, cujo cão de guarda havia morrido. E, no capítulo XXI, como punição para Pinocchio aprender que a fome não é motivo para tomar de outrem o que não é seu, deixa Pinocchio como vigia do galinheiro. À noite, no capítulo XXII, algumas doninhas tentam subornar Pinocchio em troca das galinhas. Ele não aceita e consegue prendê-las, conquistando o seu carcereiro, que o liberta.

Estando livre, no capítulo XXIII, Pinocchio retorna ao seu caminho para a casa da Fada, onde encontra uma lápide que diz: *aqui jaz a linda Fada de*

cabelo azul, que morreu de pesar por ter sido abandonada pelo seu irmãozinho Pinocchio. Essa frase no espetáculo aparece projetada em um telão translúcido na frente do palco, com linhas entre as palavras, dando a impressão de teias de aranha, remetendo a algo que ocorreu há bastante tempo. Ao mesmo tempo, a iluminação permite ver a figura de Pinocchio de manipulação direta, que chora, ao fundo, em um oratório, que representa essa lápide. O som de chuva intensifica a demonstração da dor do Pinocchio.

Na continuação do livro, enquanto chorava de tristeza, um grande pombo pousou na lápide e lhe perguntou se ele conhecia um boneco chamado Pinocchio, pois seu pai estava há muito tempo lhe procurando. Feliz com a possibilidade de rever seu pai, o boneco monta sobre o Pombo, e em determinado momento se joga ao mar, onde seu pai havia sumido em meio a ondas revoltas. No espetáculo o pombo aparece todo o tempo em cima da lápide, parado, parecendo fazer parte da mesma. O pombo apenas começa a se movimentar no momento em que dialoga com Pinocchio.

No momento do vôo e queda do Pinocchio na água, tudo se transforma em teatro de sombras projetado em um grande telão. A sombra, nesse momento, é a projeção da esperança do boneco, e com ela se consegue efeitos de passagem de tempo e espaço com uma fluidez que nenhuma outra forma de manipulação permitiria. Até que Pinocchio cai no mar e se transforma em um boneco de manipulação direta do mesmo tamanho e reproduzindo os mesmos movimentos que os peixes que aparecem na cena. Dessa vez a manipulação direta representa o seu confronto com a gravidade de outra forma, para poder representar a mudança de densidade do ar à água. Sua relação com os peixes que justifica a idéia de que Pinocchio é um ótimo nadador. O mar é representado pelo som de água, pelos elementos cênicos, e de iluminação.

No capítulo XXIV do livro, o boneco chega a uma aldeia onde todos trabalham incessantemente. Com fome, mas sem querer trabalhar, ele decide mendigar, no que é rechaçado pelos habitantes do local. Até que uma mulher consegue sua ajuda em troca de muitas promessas. Pinocchio, emocionado, percebe que aquela mulher era a Fada já adulta. No capítulo seguinte Pinocchio fala para a Fada de sua vontade de se tornar um menino, assim como ela se tornou uma mulher de verdade, e faz a ela várias promessas.

Na cena, Pinocchio saindo do estado de leveza da água, é puxado pela gravidade de volta ao chão. A Fada é representada por uma máscara sem articulações (que corresponde à aparência da cabeça que era a parte superior do oratório onde morava a Fada morta) e por mãos. O rosto da Fada e as mãos são objetos independentes entre si. Ao mesmo tempo em que a Fada demonstra uma relação afetuosa com o Pinocchio ela também é agressiva e dita regras para que ele possa tornar-se um menino. Essa dissociação corporal da fada conjunta à sobreposição das vozes de duas atrizes, ajuda na dissociação da sua personalidade e contribui na sensação de que a Fada está tentando manipular o boneco.

No capítulo XXVI do livro, Pinocchio vai para a escola, mas é persuadido por seus colegas a ir à praia para encontrar um tubarão, que ele acreditou que tivesse engolido seu pai. No capítulo seguinte, ao perceber que tinha sido enganado, Pinocchio entra em confronto com seus colegas e um deles acaba sendo ferido. Um policial acusa Pinocchio, que foge, sendo perseguido por um cão. No Capítulo XXVIII, Pinocchio que como foi dito, é um exímio nadador, se joga no mar e é seguido pelo cão, que quase se afogando, recebe auxílio de Pinocchio, que o devolve a terra firme e volta a fugir para o mar. Enquanto nada, Pinocchio é pescado e quando está prestes a ser devorado pelo pescador, no capítulo XXIX, o mesmo cão o reconhece e o salva. Depois que é salvo, Pinocchio volta para a casa da Fada e quando se encontra com ela, promete ser um bom menino e mantém sua palavra por um ano completo, no que a Fada o certifica que ele deixará de ser uma marionete. Toda essa sequência de acontecimentos não será mostrada em cena pelo Giramundo, talvez pelo tempo que o espetáculo deveria cumprir, como já comentado outras vezes. Além disso, essa relação dele com a Fada já tinha sido bem desenvolvida exatamente na cena anterior, o que dispensaria uma repetição.

No capítulo XXX, Pinocchio chama todos os seus amigos, na sua casa, para comemorar o fato de estar prestes a se tornar menino, mas não consegue encontrar Pávio, o garoto mais maldoso e mais preguiçoso da escola, mas a quem Pinocchio mais amava. Quando o encontra, Pávio o conta da Terra dos Brinquedos, onde nunca se trabalha, nunca se estuda, e em que todos os dias, exceto Domingo, são Sábados. Pinocchio reluta, mas acaba concordando em fugir, naquela noite, para esse tal local. No espetáculo, o diálogo com Pávio é

feito com o palco nu. Pinocchio é um boneco de fio, representando seu desejo em manter sua relação com o chão, com as pessoas, com os amigos, seu desejo de ser socialmente aceito. Já Pavo é movido por uma complexa engrenagem de *tringle* em que pode girar tanto o rosto quanto o corpo separadamente e tem desenhos de engrenagens no corpo. Este boneco se parece com a característica dada pelo próprio nome do personagem, pois sua cabeça lembra o formato de um lampião. A sua imagem, aliada aos sons emitidos quando ele se movimenta, remetem ao relógio e à noção de tempo, em que, no diálogo, quando intensificados, remetem à pressão que Pavo faz em Pinocchio para que esse último vá com ele, para um lugar em que se tem todo tempo do mundo.

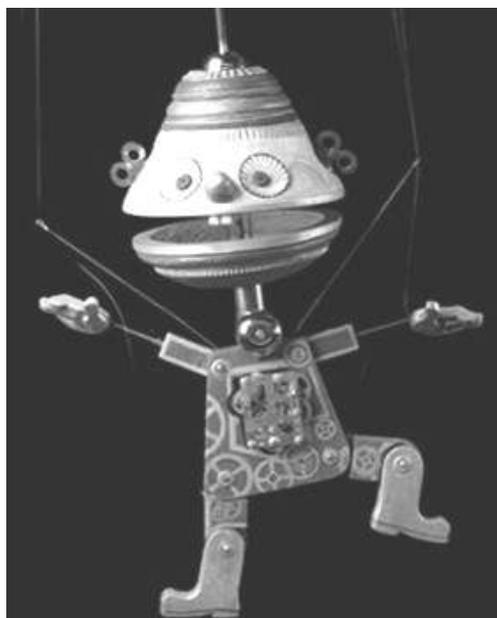


Figura 3.21 Pavo. Boneco de *tringle*. (GIRAMUNDO, [2008?]).

No capítulo XXXI, Pinocchio recua uma última vez, mas chegando a carroça, ele parte com Pavo e os outros meninos. A carroça era puxada por burros aparentemente comuns, a não ser pelo fato de que calçavam chinelos. Passaram-se cinco meses na Terra dos Brinquedos com tudo conforme o prometido por Pavo. Toda a viagem e passagem de tempo é representada, no espetáculo, com imagem de sombras de engrenagens complexas, que aparentemente se movimentam por si só, como se a cidade não precisasse de trabalhadores para que ela pudesse funcionar. Como se ali não fossem necessários manipuladores...

No capítulo XXXII, Pinocchio acorda com orelhas de burro e um leirão (rato silvestre) lhe avisa que em poucos minutos ele se tornará um jumento. Pinocchio se encontra com Pávio, que está com o mesmo problema. Quando se vêem, em vez de se envergonharem, riem muito um do outro, até que nenhum dos dois consegue mais ficar de pé, por estarem mesmo se transformando em burros, e ouvem o condutor da carroça os chamar. No espetáculo, o Pinocchio, de fio, tem grandes orelhas e rabo, e tal como no livro, dialoga com o leirão, e logo após, com Pávio, de *tringle*, que também está com as orelhas crescidas. A mobilidade do leirão, que tem molas nos pés, se confronta com a dos outros dois. Na cena de diálogo entre Pinocchio e Pávio, enquanto Pinocchio ri, ele já começa a ficar “de quatro”, na mesma posição que um burro. Esse movimento o boneco de Pávio já não consegue fazer pelas limitações das suas articulações e técnica de manipulação, e assim parece que o ele está perdendo ainda mais que Pinocchio as suas capacidades motoras. O condutor da carroça, que surge a seguir, é representado por um casaco pendurado num cabide, na dimensão de um ser humano, que dá a sensação de poder e opressão, em relação aos personagens. Bem como passa a sensação de uma pessoa vazia, sem conteúdo.

Já no capítulo XXXIII do livro, Pinocchio, tendo se tornado um burro, é comprado pelo proprietário de um circo que o ensina vários truques. Um dia, ao reconhecer a Fada entre aqueles que o assistiam, ele se distrai e se fere. Por não ter mais valia ao circo, acaba por ser vendido a um homem que quer simplesmente matá-lo e usar sua pele para fazer um tambor. Esse novo proprietário amarra uma pedra em torno de seu pescoço e atira-lhe de um penhasco ao mar para que ele se afogue e depois lhe retire a pele. No capítulo seguinte, peixes comem a sua pele e ele se torna, mais uma vez, um boneco. Porém, enquanto nada até a superfície, é engolido por um tubarão, dentro do qual, no capítulo XXXV, ele encontrará seu pai. Pinocchio conta a Gepeto suas aventuras, e o convence a fugir, já que acredita que pode salvar seu pai nadando com ele às costas.

No espetáculo, essa cena se inicia com um texto em francês, projetado diante do palco, enquanto o manipulador, que representa o dono do circo, vestido em um complexo aparato de madeira, narra em português. O tal aparato possui na cabeça rococós que formam um chapéu e cabelos longos e

encaracolados, e um bigode, uma vitrola no centro do tronco, de onde saem os braços do manipulador, que segura a cruz de manipulação. Esta figura ainda possui pernas de cowboy, que se abrem sobre a lona de um circo, dentro do qual está um burro: Pinocchio. O burro de fio se movimenta, literalmente, sendo manipulado pelo seu dono, até que em um dado momento, Pinocchio salta e cai sobre as próprias patas, e aparece uma última frase projetada em francês (e aqui traduzida): *de que me serve um burro manco*. A espetacularidade da figura do dono do circo e a pequenez da figura de Pinocchio, somada à manipulação em destaque, mostram a submissão e opressão de Pinocchio frente a sua nova e penosa realidade.

Em um jogo de luz, o dono do circo e esse burrico dão lugar à sombra do rosto do Pinocchio-burro, que movimenta apenas os olhos enquanto é vendido. Ele, quando percebe que será transformado em um tambor, apenas move os olhos que ocupam toda a tela e que são cobertos por uma sombra que fazem alusão a um olho cheio de lágrimas. A esta cena segue outra, também de sombra, em que uma mão segura a orelha da cabeça do burro, enquanto é projetada a frase: *Pinocchio é jogado ao mar* (e na sequência) e *tem sua pele de burro, comida pelos peixes*. Na troca das frases a projeção de luz azul com sombras de peixes que se movimentam em cardumes representa o fundo do mar. Aparece então, um novo boneco de madeira, do burro, descendo pela tela, e logo após surge um de *Pantín* subindo, e a frase projetada: *Mas, ao tentar fugir... é engolido pelo terrível tubarão*. A sequência de sombras dá maior agilidade à cena, possibilita cortes e closes, e mostra mais uma vez uma morte de Pinocchio e seu desejo de não estar, de não se encontrar, de querer ser transformado. O *pantín* só é usado nessa cena, em todo o espetáculo. Como com essa técnica braços e pernas do boneco se movimentam harmonicamente e simetricamente, faz parecer realmente que o boneco está nadando. Uma nova imagem, disforme, é então projetada na tela, até que em seu lugar todos os objetos e bonecos utilizados em cena são revelados sobre o palco. Pinocchio aparece nessa cena como boneco de luva que se movimenta sobre a figura de seu pai. Ocorre então um *blackout*.

No último capítulo do livro, quando pai e filho estão prestes a se afogar, ambos são salvos por um atum que os seguiu para fora da barriga do tubarão e que os auxilia a chegar a terra. Assim que estão seguros, encontram o gato e

a raposa que lhes pedem esmolas, mas Pinocchio os abandona por não acreditar mais neles. Seguindo em frente, Pinocchio e Gepeto conseguem abrigo na casa do Grilo Falante, dada a ele pela Fada Azul. Indo trabalhar para alimentar seu pai, Pinocchio aceita arranjar um trabalho antes feito por um burrico, que agora estava morrendo. Ele reconhece, no burrico, seu velho amigo Pávio, que morre em seguida. O tempo passa e Pinocchio, que ainda trabalhava, decide comprar roupas novas para si. No caminho, ele descobre que a Fada está muito doente e dá dinheiro ao caracol para ajudá-la. Naquela noite, Pinocchio ao invés de ir para a cama às dez horas, esperou até meia noite e ao invés de fazer oito, fez dezesseis anos. Finalmente Pinocchio havia se tornado um menino de verdade.

No espetáculo, aparece o mesmo caótico cenário da barriga do tubarão. Pinocchio de fio entra e se encontra com o gato e a raposa, e logo após com o burrico Pávio (nesse momento, os manipuladores estão todos aparentes). Há um *blackout* e esses personagens abandonados pelos manipuladores também estão compondo o cenário, inclusive o Pinocchio de fio. Malafaia comenta sua impressão sobre a situação final apresentada:

Até mesmo pela posição social e política do Collodi, o Pinocchio é uma crítica à sociedade e um manifesto à liberdade. O final parece ser um anticlímax. Ele é muito estranho. O Pinocchio depois de passar aquelas aventuras todas, irrefreável daquele jeito, incontrolável, em permanente sofrimento pela contradição entre o desejo mais profundo dele e a noção de certo e errado imposta pela sociedade, aquela figura final do Pinocchio derrotado e inserido por vontade própria ao curso e ao funcionamento normal da sociedade, pra mim é uma das coisas mais impactantes do texto. E é terrível, de certo modo, e muito chocante a empatia que nós sentimos em relação a esse processo vivido por Pinocchio ao reconhecermos em nós mesmos o mesmo processo. Talvez aí a universalidade do texto lide com um processo pelo qual todos nós passamos, com exceção dos loucos desvairados que são devidamente encarcerados. Os loucos, os mártires, os artistas, os radicais... que não se sujeitam a essa pasteurização, a essa codificação social. (MALAFAIA apud MEDEIROS, 2009, p.176).

Talvez, então, pela situação de enquadramento social do boneco, ele já não mais precise ser manipulado. Depois de passar por tantas peripécias, o boneco aceita ser como os outros querem que ele seja. Já não precisa que comandem que ele se torne alguém igual aos outros. Para sobreviver, para ser amado, para ser aceito, ele agora quer ser igual. Para efetivar essa decisão de

Pinocchio, seu próprio corpo de boneco fica caído em cena junto a todos os outros personagens e cenários, que apenas viraram lembranças. Manipuladores entram carregando partes de um corpo, que vai sendo construído em cena, ao som da fala da Fada. Até que o corpo completo do menino também é abandonado em cena pelos manipuladores. Porém, esse abandono não dá a impressão de que os manipuladores lhe privaram a vida. Pelo contrário, parece que pela primeira vez ele poderá caminhar por si só. Não um mártir, não um louco, não um artista, nada que tente fugir das convenções. Pinocchio, finalmente, é apenas um menino.



Figura 3.22 Cena final de *Pinocchio*. (GIRAMUNDO, [2008?]).

3.2 O cavaleiro da triste figura: o importante é ser fiel a uma causa



Figura 3.23 Cartaz do espetáculo *O cavaleiro da triste figura*, do grupo Catibrum. (TERRA VERDE, abr. 2011).

O Cavaleiro da Triste Figura, do grupo Catibrum, começou em uma oficina que ofereceram, em 1996, e estreou em 2003. Esse espetáculo continua em cartaz até os dias atuais. É uma adaptação do livro *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*, constituído de duas partes: uma publicada em 1605 e a seguinte em 1615. Ambos de autoria do espanhol Miguel de Cervantes Saavedra. O livro foi eleito, em pesquisa organizada pelos editores do Clube do livro Norueguês, em 2002, a melhor obra de ficção de todos os tempos. (Ver PERIN, 07 maio 2002).

O livro trata da história de um personagem que enlouquece ao ler romances de cavalaria e que é seguido pelo seu fiel escudeiro, Sancho Pança, em suas desafortunadas batalhas. A trama apresenta o confronto entre a loucura e a realidade, sendo que esse duelo inspira a dramaturgia e a concepção desse trabalho do grupo.

Segundo Amaury Borges (ator e diretor de teatro deste mesmo grupo), as peças criadas ao longo do 20 anos de existência da companhia têm dramaturgias inspiradas em referências a contos literários populares, ou em clássicos da literatura mundial. Ao se referir à poética de criação do grupo, define que:

existe um trabalho de “transcrição” da área literária para dramaturgia. A transposição dessas literaturas citadas acima³¹ para o texto teatral na sua maioria teve tratamentos de obra com características “in process”, combinando procedimentos técnicos elaborados em etapas de composição cênica que influenciaram e por vezes modificaram o seu próprio traçado original. Entre o texto e a cena predomina a harmonização, porém, numa zona instável e de permanente conflito. Um trabalho de criação processual concebido inicialmente como texto dramático tem sido comumente o ponto de partida formal para as nossas montagens propriamente ditas. (BORGES, fev. 2011).

O texto dramático que serve como ponto de partida para essa montagem é a adaptação de Lelo Silva que leva o mesmo nome do espetáculo. O texto³² é carregado de didascálias em referência às maneiras de atuação do manipulador, forma de apresentação e características cênicas do boneco, instruções de entradas e saídas de músicas, relações com o cenário, com elementos de cena, tipos de bonecos e ações dos personagens. Esse tipo de construção do texto mostra a afinidade do autor com a gramática de transição texto/cena/texto, já que Lelo Silva é tanto quem faz a adaptação quanto quem dirige a maioria de seus espetáculos, além de atuar. Esta intimidade com o repertório próprio da espetacularidade do boneco o auxilia na dramaturgia. Segundo Luis André Cherubini, diretor do grupo de teatro de animação Sobrevento, de São Paulo:

Escrever para um fantoche, sem saber exatamente que fantoche é esse e quem o irá tocar é semelhante a escrever uma partitura para um instrumento que não se sabe qual será, desconhecendo o seu timbre, a sua extensão sonora, a sua tonalidade: é como escrever para alguma coisa que pode ser uma cítara, um contrabaixo, um bandolim ou um berimbau. (CHERUBINI apud BELTRAME, 2008, p. 57).

Da mesma forma, conhecer os recursos particulares dos bonecos permite um melhor desenvolvimento de escolhas das suas possibilidades

³¹ O autor se refere aqui aos seguintes espetáculos da companhia: *O Dragão que Queria ver o Mar, Andanças, O Baile do Menino Deus, O Cavalheiro da Triste Figura* baseado em Dom Quixote de Cervantes e *A Volta ao Mundo em Oitenta Dias* de Júlio Verne, ou ainda, em biografias como *Homem Voa?* sobre o brasileiro Alberto Santos Dumont e *Dom João e a Invenção do Brasil* ambos adaptados a partir das histórias em quadrinhos do cartunista paulista João Spacca.

³² Os dois textos coletados da mesma peça são muito parecidos entre si, seguiremos em geral o de 2004 por ser o ano do vídeo que está servindo como base comparativa para análise do espetáculo. Quando se usar o texto de 2007, ele será devidamente citado.

técnicas. Porém aqui percebemos tal qual no Giramundo a predominância de diversas tarefas nas mãos de uma só figura, que acaba por deter a maior parte dos procedimentos necessários à constituição de um espetáculo. E como já dito anteriormente, esse processo dificulta a especialização dos profissionais da área.

Para tal adaptação, além do texto original, o grupo Catibrum utilizou-se do musical da Broadway, *O Homem de la Mancha*, de Dale Wassermann, 1965, também embasado naquela obra. O grupo ainda utilizou-se de uma música de um espetáculo do grupo espanhol La Cónica/M.A.L (formado pela neozelandesa Mary Davison e as catalãs Anna Subirana e Laura Teruel. Compositoras, cantoras e atrizes) que se apresentaram no II FITB, em 2001.

Esse movimento de buscar em outras formas artísticas a inspiração para a construção de uma poética ocorre também pela maneira como se forma o profissional dessa área. Para Lelo Silva, os festivais nacionais e internacionais são muito importantes para a formação do grupo. Como ele mesmo declara sobre o Festival Mundial de Teatro de Marionetes, de Charleville-Mézières, na França: *Participar deste festival tem sido nosso maior aprendizado. Lá, encontramos todas as vertentes e companhias extraordinárias, com trabalho consistente, dramaturgia que traduz a real dimensão do teatro de bonecos.* (SILVA apud MELO, 10 mar. 2011).

Essa declaração de Lelo concorda com a constatação de Nini Beltrame ao analisar o percurso profissional do grupo Sobrevento e perceber a relevância de uma formação exterior à academia. Os fundadores desse último, apesar de possuírem bacharelado em artes cênicas pela UNIRIO, também tiveram formação paralela em cursos e contatos diversos, dada a importância dos mesmos nessa área de atuação. Sendo assim, Nini Beltrame verifica que:

é possível perceber a formação do artista como um processo no qual encontros e ou reuniões informais adquirem importância maior do que se pode dimensionar. Isso demonstra que a formação é complexa, contínua, onde as relações pessoais, amizades, encontros, o empréstimo de um livro, o manuseio do boneco, o relato de espetáculos, as conversas partilhando o vinho com o mestre, são situações portadoras de elementos que interferem na forma de ver e conceber um trabalho. São estímulos que possibilitam ao bonequeiro repensar sua prática. (BELTRAME, 2001, p. 161).

A fusão do conhecimento empírico da companhia, o olhar externo dos oficineiros, e todas as outras interferências ditas anteriormente, contribuem pra uma troca de experiências e aprendizagens. No material disponibilizado pelo grupo para essa pesquisa, não há uma delimitação precisa de quanto da experimentação inicial da oficina e do musical foram empregados no espetáculo. Sequer se o texto foi material inicial para a construção daquilo que foi proposto em um primeiro momento. Porém, a declaração anterior feita por Amaury Borges nos leva a acreditar que pode haver um fluxo de intervenções do tema e do texto sobre as possibilidades da cena e vice-versa.

Notamos, por exemplo, que a estética dos bonecos segue uma representação usual das ilustrações sobre o livro. O que possivelmente parte de descrições feitas pelo próprio Cervantes no corpo do texto original, como a que faz sobre o personagem Dom Quixote e seu figurino: *Orçava na idade o nosso fidalgo pelos cinquenta anos. Era rijo de compleição, seco de carnes, enxuto de rosto, madrugador, e amigo da caça.* (CERVANTES, 2002, p. 31). E esta outra:

E a primeira coisa que fez foi limpar umas armas que tinham sido dos seus bisavós, e que, desgastadas de ferrugem, jaziam para um canto esquecidas havia séculos. Limpou-as e consertou-as melhor que pode; porém viu que tinha uma grande falta, que era não terem selada de encaixe, senão só morrião simples;³³ a isto porém remediou a sua habilidade: arranjou com papelões uma espécie de meia selada, que encaixava com o morrião, representando selada inteira. Verdade é que, para experimentar se lhe saíra forte e poderia com uma cutilada, sacou da espada e lhe atirou duas, e com a primeira para logo desfez o que lhe tinha levado uma semana a arranjar; não deixou de parecer-lhe mal a facilidade com que dera cabo dela, e, para forrar-se a outra que tal, tornou a corrigê-la, metendo-lhe por dentro umas barras de ferro, por modo que se deu por satisfeito com a sua fortaleza; e, sem querer aventurar-se a mais experiências, a despachou e teve por selada de encaixe das mais finas. (CERVANTES: 2002, p. 33).

Assim o grupo criou um personagem com cabelos brancos e rosto rugoso e seco, que lhe acusa alguma idade, e talvez alguma doença, por parecer magro para sua altura. Cobre-se com roupas simples, de tons sóbrios, inspirados no deserto de La Mancha. E sobre essa roupa usa uma armadura

³³ O morrião simples cobria a parte superior da cabeça; a celada de encaixe levava uma peça grande e circular que se encaixava sobre a couraça. (Nota do autor).

não muito convincente. Carrega consigo espada sem bainha e escudo sem brasão, o que lhe tira alguma credibilidade.



Figura 3.24 Dom Quixote construído pelo grupo Catibrum. Foto: Guto Muniz. Fonte: Acervo Catibrum. 2003.

Já o seu esmirrado cavalo Rocinante foi representado na peça por uma bengala sobre a qual cavalga Dom Quixote, construindo assim uma metáfora da sua loucura e fantasia. Rafael Curci comenta que o teatro de títeres é um espaço de metáforas, de signos e de ostentação de imagens em que o espectador deve ser capaz de completar o sentido daquilo que lhe é apresentado. Segundo ele:

en el teatro de títeres, cuando la imagen y la palabra aluden y no explicitan- y con esa alusión impulsan al espectador a construir algo en su cabeza- el mensaje se vuelve efectivo, combinado, único e irremplazable, en virtud que se adentra en los terrenos de la metáfora. El discurso escénico se torna ambiguo y a los lejos se avizora un camino que tiene que ver más con la poética que con la técnica fría y calculada. En esos tópicos vivenciamos como espectadores la sensación de que una lectura lineal de los acontecimientos que se suceden en escena resulta pobre e insuficiente y que para comprenderla en profundidad debemos interpretar todos los elementos que se exponen ante nuestros sentidos de una manera más amplia. (CURCI, 2007, p. 61).³⁴

³⁴ No teatro de bonecos, quando a imagem e a palavra insinuam e não especificam – e com esta insinuação impulsiona o espectador a construir algo em sua cabeça – a mensagem torna-se eficaz, compatível, única e insubstituível, em virtude de entrar no universo da metáfora. O discurso cênico torna-se ambíguo e de longe se prevê um caminho que tem mais a ver com a poética do que com a técnica fria e calculada. Nestes tópicos vivenciamos como espectadores a sensação de que uma leitura linear dos acontecimentos que sucedem em cena resulta pobre e insuficiente, e que para compreender em profundidade, devemos interpretar todos os elementos que estão expostos aos nossos sentidos de uma maneira mais ampla. (Tradução própria).

Para ele, o teatro de animação deve criar espaços para a imaginação do espectador completar o que foi insinuado na cena. Na peça, isso acontece, por exemplo, quando em momento algum a bengala é chamada de Rocinante. Apenas a imagem de Dom Quixote montado sobre esta e a sonoplastia feita pelo personagem Sancho Pança (que caminha atrás do primeiro batendo duas pequenas cabaças fazendo um barulho que se aproxima ao do trote do cavalo) bastam para criar a sensação de que a bengala é o esquálido cavalo. A imagem do cavalo só se completa na imaginação do espectador, na sua capacidade de rematar aquilo que lhe foi apenas sugerido em cena.

Esse espetáculo é dividido em quatro janelas, e em cada momento um tipo de manipulação é feita em uma delas. As aberturas superiores são usadas para sombra e para luva (sendo que a sombra é feita com a projeção dos próprios bonecos de luva) e as inferiores são usadas para bonecos de manipulação direta. Essa escolha é provavelmente definida pela posição e fisiologia do ator. Pois, para o ator realizar a manipulação direta é mais orgânico que isso ocorra na altura de seu tronco, assim como para manipular a luva, seu braço deve ficar ereto, alcançando a janela superior.

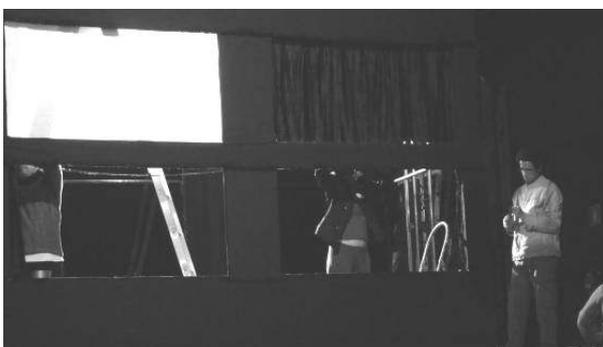


Figura 3.25 Montagem do palco de *O Cavaleiro da Triste Figura* em que se observa a relação da altura dos marionetistas com o palco dos bonecos. (CATIBRUM, 11 ago. 2009).



Figura 3.26 Parte superior do palco em uso. À esquerda, técnica de sombra em que bonecos de luvas são utilizados e, à direita, apenas a técnica de luva. (CATIBRUM, 11 ago. 2009).

Todas essas janelas, exceto a que é usada para as sombras, possuem cortinas que se fecham e se abrem à medida que as cenas ocorrem nelas. O espetáculo se inicia com uma música que ambienta a cena e com o abrir dessas cortinas, quando então se apresenta Dom Quixote, sendo diretamente

manipulado por três atores aparentes. Os três módulos, exceto o das sombras, têm um cenário constante formado por livros, que também são usados como objetos de cena.

Nesse início, Dom Quixote lê os livros sob a luz de uma lamparina, que indica uma atmosfera noturna. Não obstante, a iluminação da cena não vem da lamparina, entretanto o seu signo contribui para tal entendimento de que é noite, o que será usado outras vezes já que, a partir de então, se institui um código para o uso de tal objeto. Há, neste momento, uma interação do manipulador com o boneco, em que o ator é visto pelo boneco e lê para ele sua própria história. Existe nisso uma impressão de que há uma consciência no boneco de que ele está sendo manipulado. E se essa consciência fizer sentido, então o ator-manipulador se transforma na sociedade em que Dom Quixote não deseja mais se enquadrar. Assim, não querendo se submeter a ela, declara sua liberdade e loucura. Essa imagem inicial poderia ser então a propulsora da ação dramática que dá continuidade ao espetáculo.



Figura 3.27 Dom Quixote lê sua própria história. Foto: Guto Muniz. Fonte: Acervo Catibrum. 2005.

Na sequência, aparece na projeção de sombra, Dom Quixote montado em sua bengala-Rocinante. Em geral, os devaneios de Dom Quixote sempre se iniciam nesta técnica, mesmo que seja simultânea ou termine em outra. Segundo Fabrizio Montecchi (2007, p. 71), *a sombra nunca é uma reprodução da realidade, mas um modo de manifestar a realidade*. Dessa forma, a sombra

é a manifestação da realidade em que Dom Quixote passa a se encontrar, a realidade da loucura. Enfatizando essa percepção, os dois personagens parecem flutuar em cena, como se não tocassem o chão.

Logo Dom Quixote chega voando a seu destino, posteriormente a seu fiel escudeiro (e sonoplasta) que entra caminhando. Ambos são de manipulação direta. Após curto diálogo, acontece a primeira grande batalha do cavaleiro, contra os moinhos de vento. Sancho continua em cena em uma das janelas enquanto em outras duas (uma inferior e uma superior) a representação dos moinhos se apresenta por um único objeto, em manipulação direta e sombra, e com dimensão superior à dos bonecos. Tal dimensão supervalorizada do moinho e sua dupla representação contribuem na percepção de que a batalha que se travará será desigual, e que o cavaleiro poucas chances terá de vencer.



Figura 3.28 Fotograma do espetáculo *O Cavaleiro da Triste Figura*. Luta contra os moinhos de vento. 2004.

Com estes três eixos de cena tem-se um conflito entre o que está sendo imaginado por Dom Quixote (sombras), o que está sendo percebido por Sancho Pança (manipulação direta do moinho e do cavaleiro) e a própria realidade (manipulação direta de Sancho). O cavalo-bengala, durante a batalha, se transforma na lança de Dom Quixote que é jogada ao lado de onde está Sancho logo após a queda, em câmera lenta, de Dom Quixote.

Aqui são usados pelo menos dois tipos de elementos cinematográficos: simultaneidade de cenas e *slow motion* (ou câmera lenta). A aceitação do código cinematográfico no teatro se dá com certa naturalidade nos dias atuais, como se pode observar na fala de Jaime Santos,

se eu pego uma panela e faço o ruído de um caminhão, e eu pego a tampa e a uso como volante, eu me transformei no caminhoneiro. Passei do pano geral ao primeiro plano. Isso funciona muito bem no teatro de objetos porque temos a compreensão do cinema. O cinema faz isso e esta convenção já é aceita pelo espectador do teatro de objetos. (Informação verbal).³⁵

Ainda que Jaime Santos esteja discorrendo de outras possibilidades do uso de planos simultâneos no teatro, a visão de planos diferentes de uma mesma cena também é uma característica em que o teatro de animação se apropria do cinema. E que é aceito pelo espectador atual. O segundo elemento, *slow motion*, é bem assimilado pelo espectador pelo mesmo motivo. Felisberto Sabino da Costa, ao fazer uma análise de cena do espetáculo de 1991, *Minha Favela Querida*, do grupo Sorriso Feliz, do Rio de Janeiro, observa que:

ao fazer com que o personagem caia num monturo, o autor utiliza o recurso de materialização da metáfora. O corpo é transportado para o lixão como se efetuasse um vôo em câmara lenta. O procedimento de *slow motion*, que proporciona a dilatação do tempo, constitui uma espécie de suspensão da ação, em cujo percurso várias imagens são suscitadas; entre elas, a desincorporação da alma. O recurso constitui um momento de comentário visual que, além de conferir plasticidade e lirismo à situação, possibilita à platéia reagir criticamente ao fato. (COSTA, 2000, p. 90).

Quando sucede a queda de Dom Quixote, tem-se essa mesma impressão, de desincorporação da alma, de suspensão da ação, através da ilusória interrupção do tempo, que causa uma expectativa na platéia ao mesmo tempo em que adquire um efeito cômico. Também Mário Piragibe, ao analisar os efeitos cinematográficos dos espetáculos *Sangue Bom* e *Filme Noir*, da Cia. Pequod, nota que nessas peças:

A transposição desse cinema fantástico para o palco de bonecos foi feita de modo a tirar-se vantagem das dificuldades em se replicar efeitos de ilusão e magia em teatro, virando essa dificuldade do avesso para despertar o risível contido nesse jogo de truque que se revela, de ilusionista logrado pelo espelho. (PIRAGIBE, 2007, p. 60).

Na cena da queda do cavaleiro, o cômico se instaura com certa sutileza, talvez por não haver uma exposição dos elementos de cena, como no caso do

³⁵ Discurso proferido por Jaime Santos durante sua oficina no I FITO. Belo Horizonte, set. 2009.

espetáculo analisado por Mário Piragibe. Apesar de que, todos os atores estão visíveis, mas essa exposição não poderia por si só causar esse efeito no momento, já que desde o início do espetáculo ela se observa. Ainda assim há, no uso da câmera lenta nessa cena, elemento de comicidade, que se torna claro quando Dom Quixote cai sobre Sancho Pança, derrubando-o também.

Na sequência, com o retorno ao ritmo inicial da peça, os dois bonecos tornam a dialogar, dessa vez, sobre a necessidade que Dom Quixote tem de ser devidamente sagrado cavaleiro. Dom Quixote sobe em um livro para ver melhor ao redor, procurando um castelo, Sancho Pança senta-se sobre outro, a espera de um rei ou duque que possa fazer a sagração. Tais objetos de cena se transformam pelo uso que os bonecos fazem deles. Igualmente como volta a ocorrer com a bengala, que, abandonada ao chão por um tempo, como lança caída, é empunhada por Dom Quixote, que monta novamente sobre ela, voltando a ser o cavalo.



Figura 3.29 Dom Quixote e Sancho Pança. Manipulação direta. Aos pés do cavaleiro, a bengala- cavalo - lança. Os três personagens estão sobre os livros que compõem o relevo do cenário. Foto: Guto Muniz. Fonte: Acervo Catibrum. 2005.

O espectador aceita que a bengala é um cavalo, que o cavalo é uma lança e que posteriormente volta a ser cavalo pelo efeito surpreendente que a metáfora é capaz de produzir. O mesmo se dá no aproveitamento do objeto livro no espaço da cena. Jaime Santos chama a atenção sobre a forma de se usar os objetos como metáforas em cena, dizendo que, quando são bem aproveitadas, são percebidas pelo espectador como *pequenos milagres*, tema em que ele se aprofunda na fala abaixo:

Da mesma forma que não podemos utilizar qualquer metáfora para representar a paixão ou a frieza de sentimentos não podemos utilizar qualquer objeto para representar qualquer idéia. E não se trata apenas de se escolher um objeto magnífico para que ele seja uma boa metáfora. Porque existem objetos que, a princípio, não parecem uma boa metáfora. Mas se nós temos um processo em que vamos atribuindo qualidades a este objeto, podemos conseguir que este objeto se transforme em uma boa metáfora. E isto pode causar mais efeito, pois o espectador não suspeita que aquele objeto possa ser transformado daquela forma. Nós vamos jogar com a curiosidade do espectador. Vamos brincar com suas suspeitas e vamos tentar mudá-las. Surpreendê-los. Por isso que esses milagres duram muito pouco, porque, quando são descobertos, temos que mudá-los. E então, dizemos também que, se uma idéia pode ser representada por outro objeto que não aquele sugerido, é porque não houve uma boa metáfora. (Informação verbal).³⁶

A metáfora do cavalo-bengala funciona como espada porque surpreende o espectador. E quando é descoberta, é retransformada em cavalo-bengala, pois o milagre já foi percebido por aquele. Então, o livro como relevo do solo se torna um novo milagre. E aquela outra metáfora deixa de ser interessante. Porque, como disse Jaime Santos, esses milagres duram muito pouco.

Ao terminar o diálogo, e montado em Rocinante, Dom Quixote v^oa para além da cena, seguido mais uma vez por seu escudeiro-sonoplasta, que caminha. Esses movimentos já repetidos dos personagens ilustram ditos populares que se reafirmam ao espectador: enquanto um deles tem os “pés no chão”, o outro tem a “cabeça nas nuvens”. Entretanto, Sancho alimenta os sonhos de Dom Quixote ao imitar o som do cavalo toda vez que esse se encontra montado. Como ele mesmo diz, em um diálogo que tem mais adiante com Dulcinéia, quando essa lhe pergunta por que ele gosta tanto de seu Senhor e o que faz um escudeiro:

É muito simples, é muito simples mesmo... (Sancho senta sobre um livro e pega duas cabacinhas presas a seu pescoço) Ele vai a cavalo... Eu vou atrás. (faz o som do cavalo) Ele luta. Ele cai. (Solta as cabaças) E quando ele cai, eu o levanto. (O CAVALEIRO..., 2004).

Nessa passagem, observa-se que Sancho possui consciência do que acontece no plano da realidade, mas que, por algum motivo, prefere dar vazão

³⁶ Discurso proferido por Jaime Santos durante sua oficina no I FITO. Belo Horizonte, set. 2009.

às loucuras de Dom Quixote. Talvez porque assim como ele alimenta os sonhos do seu amo, dando som a eles, seu patrão lhe dá perspectivas de vida e de fantasia, que ele jamais teria no seu dia-a-dia. Da mesma forma que o espectador tem claro todo tempo na peça – pela relação ator/boneco - que o que vê é apenas teatro, mas que mesmo assim ele opta por filtrar seu olhar para o objeto, e assistir a história como se eles (bonecos e narrativa) tivessem vida autônoma.

Ao sair Dom Quixote voando, e Sancho Pança caminhando, a cortina onde estão se fecha e abre a que está superior a ela, onde acontecerá uma cena com bonecos de luva (e que só será usada quando houver o emprego dessa técnica)³⁷. Na cena, se aproveitarão características usuais aplicadas aos bonecos de luva tradicionais: falas curtas, elementos grotescos, cômicos, palavras ambíguas que insinuam a relação com a sexualidade dos personagens. Todos esses elementos se colocam bem à descrição da hospedaria (e sua clientela), feita no livro e na adaptação de Lelo Silva, sobre a qual Sancho diz: *Mas eu não estou vendo castelo nenhum. O que eu vejo lá é uma hospedaria. É melhor não passar por lá. Esses lugares são cheios de prostitutas, assaltantes, tropeiros...* (SILVA, 2004, p. 2). A esses personagens cabe bem aquela técnica por referência a sua gramática habitual, que Álvaro Apocalypse descreve enquanto tendências de movimentações, temas e falas para os personagens de luva:

Sem generalizar demais e levando-se em conta o que acontece de fato, a maioria das vezes, considere o seguinte:

O boneco de luva (fantoche, mamulengo) requer um texto ágil, frases curtas, cenas pequenas, poucas personagens em cena (entre dois e três), entradas e saídas de personagens, sem mais delongas.

O boneco de luva desloca-se com rapidez e facilidade em cena. Gira sem esforço sobre seu eixo. Caminha como jovem, velho, gordo. De forma solene, marcial, decidida. Manca, arrasta-se, dança. Senta-se, ajoelha-se e deita-se com muita graça. Tropeça, cambaleia, desmaia e morre de forma convincente e cômica. Abana a cabeça, nega, concorda, bate palmas, faz reverência, apanha e carrega objetos, agarra seu parceiro, dá-lhe sopapos ou cacetadas com exemplar mestria. E faz ainda uma infinidade de pequenos gestos muito próprios e expressivos.

De forma que escrever para esse gênero é exercitar a pena como em um duelo de espadas. (APOCALYPSE, 2000, p. 44-5).

³⁷ Ver figura 3.26.

Muitos desses elementos serão usados na cena que se segue e nas outras em que a técnica de luva for utilizada. Os personagens irão se interagir em duplas, trios, e até seis de uma só vez, mas com saídas e entradas breves, falas curtas, gestos ágeis, ironia. Serão exploradas as brigas e os dizeres mais grosseiros quando os personagens se encontrarem na “janela da luva”. Os personagens serão estilizados em tipos e quando sua dimensão espiritual for apresentada, isso não tornará a cena mais romântica, mas mais melodramática, levando até o trágico a se tornar cômico. O diálogo de Aldonza e Pedro explicita algumas dessas características:

Aldonza: Quer comer na mesa ou no chiqueiro? Vai comer seu porco!
Pedro: Vem cá bonita! Eu tenho uma coisa p'rá você.
Aldonza: Quem dera tivesse... Só com pagamento adiantado.
Pedro: Eu tenho uma boa cama de capim lá no estábulo.
Aldonza: Come ela!
Pedro: Toma aqui então! (SILVA, 2007, p. 2).

Nesse diálogo, ao serem ditas expressões como *comer*, *tenho uma coisa para você*, *come ela* e *toma aqui*, há sempre uma ambiguidade que ressalta o caráter sexual dos bonecos, dando à cena um efeito cômico e ambientando o lugar aludido. Após a saída de Aldonza entram em cena os donos da pensão, Maria, que também tem falas rápidas e irônicas, e o hospedeiro, que tem falas e reações um pouco mais lentas que os demais, demonstrando que sua personalidade é mais tranquila.

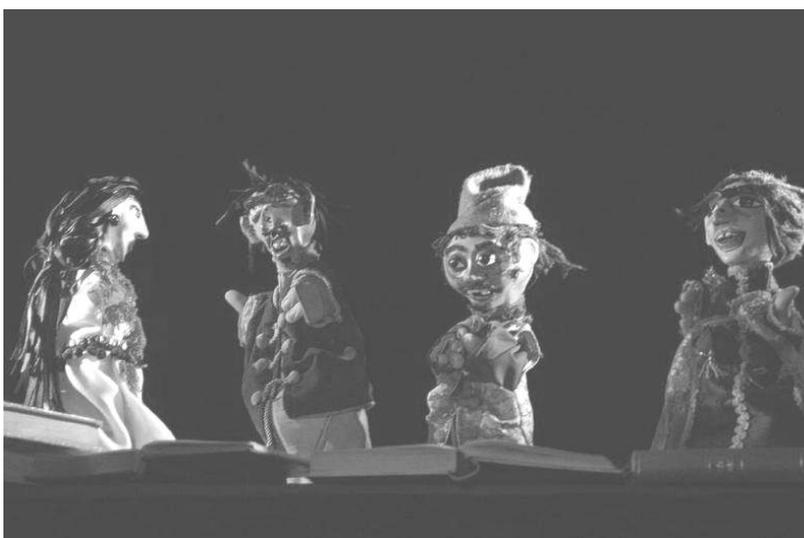


Figura 3.30 Aldonza, Pedro, Hospedeiro e Maria. Bonecos de luva. Foto: André Fossati. Fonte: Acervo Catibrum. 2004.

Enquanto esses personagens se apresentam, surgem as sombras do cavaleiro andante e seu fiel escudeiro. Ao mesmo tempo a sombra faz alusão ao que não pode ser visto, mas pode ser ouvido pelos hóspedes da estalagem (como se representasse a parte externa do lugar) e o devaneio de Dom Quixote que se refere ao local como castelo. Quando o hospedeiro vai recebê-los, passa para a janela onde se projetam as sombras, fazendo novamente essa dupla alusão: ele pode tanto ter ido ao encontro de possíveis hóspedes do lado externo de seu estabelecimento, quanto ter passado para o lado da técnica de sombra por aceitar a loucura de Dom Quixote, se referindo à própria hospedaria como castelo.³⁸



Figura 3.31 Sombra dos personagens de luva: Sancho, Dom Quixote e Hospedeiro. Foto: Guto Muniz. Fonte: Acervo Catibrum. 2005.

Ao adentrar no universo quixotesco, o hospedeiro permite que Dom Quixote também entre em seu mundo. Dom Quixote, de luva, tem falas longas e complexas, que contradizem as características ditas anteriormente como comuns à gramática dessa técnica de manipulação. Assim, sua lógica vai de contra à dos outros personagens em cena, o que só auxilia para enfatizar a sua loucura.

Quando surge a personagem Aldonza, que é vista por Dom Quixote pela primeira vez, entra uma música de fundo que ambienta a cena para mais um devaneio do personagem, que tem nela sua amada para quem irá dedicar seus triunfos da cavalaria. A cena segue com notas melodramáticas até que o castelão convida o cavaleiro para conhecer seus aposentos e enquanto ambos se retiram há um som e um diálogo que fazem referência a uma queda de Dom

³⁸ Ver novamente a figura 3.26.

Quixote. As personagens em cena riem e retornam suas movimentações e falas cômicas, saindo de cena também.

Há um curto *blackout* que separa esta cena da próxima, em que se apresentam Antônia, Padre Perez e Sansón, de luva. A cena não contém notas cômicas como as anteriores, a não ser pela própria tendência que há na forma de se gesticular com esses bonecos. Felisberto Sabino da Costa explica que a técnica de manipulação ressalta determinadas qualidades dramáticas da cena. Na aqui tratada, por exemplo, apesar de não haverem elementos cômicos fortes, o próprio tipo de boneco auxilia para manter um jogo que foi estabelecido pelos personagens anteriores que eram manipulados daquela mesma maneira. Assim, o autor conclui que técnica e mecanismo servem de suporte para a escrita. Para ele:

Partindo-se do pressuposto de que o boneco é uma junção de mecanismo e plasticidade, o primeiro pode associar-se à dramaturgia, uma vez que a utilização adequada de determinada técnica amplia o conteúdo dramático da cena. Esse fator é ressaltado na composição do personagem, considerando que a escolha adequada de determinado mecanismo é fundamental para a solução de problemas estruturais e de manipulação. Um mesmo personagem manipulado por luva ou fios proporciona qualidades dramáticas distintas. (COSTA, 2000, p. 241).



Figura 3.32 Padre, Sansón e Antônia. Técnica de luva. Foto: Guto Muniz. Fonte: Acervo Catibrum. 2005.

Aqui as personagens de luva emprestaram suas qualidades dramáticas aos personagens e ao texto dito por eles. Encontrou-se, portanto, a forma e a técnica como elementos da dramaturgia do espetáculo. Entre os três personagens, as reações de Antônia são as que mais revelam o tom irreverente do boneco de luva ao longo desse quadro. Ela sofre por causa dos

devaneios de seu tio, que já gastara um quarto de sua fortuna em livros. Com medo de perder o resto de sua herança, já que está noivo de Antônia, Sansón parte acompanhado do Padre Perez em busca do cavaleiro.

A cortina das luvas se fecha e a transversal a ela se abre para uma nova cena, de manipulação direta. Nela, o personagem Sancho Pança vai ao encontro de Aldonza, ou a amada Dulcinéia de Dom Quixote, para entregar-lhe uma missiva. Como o cavaleiro suspeita que ambos não saibam ler, faz Sancho decorar a carta para que possa declamá-la. Ao chegar, ele encontra Aldonza cantando sensualmente *La flor de la canela*, música peruana de Chabuca Granda, enquanto limpa o baú de cartas que serve como mesa aos bonecos. Felisberto Sabino da Costa (2000, p.69), ao exemplificar sua tese, afirma em determinado momento que os bonecos elaborados em fios e manipulação direta são os que mais se aproximam da conformação objetiva do real. Essa afirmação não impede que outras coisas fantásticas sejam feitas com bonecos deste tipo, como quando Dom Quixote montou em seu cavalo e voou ou quando enfrentou o moinho de vento. Porém, no diálogo que ocorre nesse momento entre os personagens não há alusões absurdas ou movimentos improváveis, o que aproxima os bonecos a uma atuação de atores. Essa sequência lógica e quase real se quebra quando *Sancho levanta-se e solta um pum na cara do manipulador*. (SILVA, 2007, p. 4).³⁹



Figura 3.33 Aldonza ouve a carta que é declamada por Sancho. Bonecos de manipulação direta. Foto: Guto Muniz. Fonte: Acervo Catibrum. 2005.

³⁹ Apesar deste trecho da cena não constar no texto de 2004, a cena aqui descrita aparece no vídeo do mesmo ano. O que mostra que há intervenções de âmbito textual que primeiro surgem em cena, e depois entram no plano da escrita.

Para se instaurar a inserção de Aldonza nos sonhos de Dom Quixote, ela aparece cantando a mesma música anterior na projeção, em sombra. É como se a partir do momento em que ouvira a carta dirigida a si, ela tivesse se permitido idealizar outra realidade. Enquanto canta, há um diálogo entre Maria e Pedro, de luva, com insinuação sexual:

Pedro: Maria, cê viu Aldonza?
 Maria: Ela foi lá dentro dar uma...
 Pedro: Uma o quê?
 Maria: ...arrumada.

Essa citação foi digitalizada a partir do vídeo do espetáculo, que está diferente dos textos coletados no grupo, de 2004 e de 2007, que se encontram, respectivamente, assim transcritos:

Pedro: Maria, cê viu Aldonza?
 Maria: Ela tava lá dentro dando uma... Entra Aldonza. Pedro tira a carta da mão dela. (SILVA, 2004, p. 5).
 E: Pedro: Maria, cê viu Aldonza?
 Maria: Ela tava lá dentro dando uma arrumada... (Entra Aldonza. Pedro tira a carta da mão dela.) (SILVA, 2007, p. 5).

O que se percebe nas três citações é a tentativa de adaptar a fala dos personagens para que haja conotação sexual em maior ou menor grau, causando o risível. Voltamos então para as características usuais do boneco de luva, em que Aldonza entra para ser novamente inserida na realidade grotesca da hospedaria e de sua própria vida. Ao entrar, Pedro lhe rouba a carta que ela recebera, a qual Maria lê, com deboche. Ao ver as reações de Aldonza, ele pergunta: *porque ficou tão excitada? Será que ele buliu seu coração?* (SILVA, 2004, p. 5). As palavras *excitada* e *buliu* são ditas acompanhadas com gesticulações que propõe interesse sexual. A cena continua com outros diálogos grotescos ou de duplos sentidos até que a prostituta e Pedro saem, e fica apenas Maria. Sansón e Padre chegam à hospedaria. Maria sai chamando escandalosamente pelo seu hóspede, gritando: *ô maluço, visita aqui pra você* (O CAVALEIRO..., 2004). Dom Quixote entra em cena portando uma espada e girando enquanto fala rápido. Enquanto gira, os outros dois personagens têm que se esquivar várias vezes para não serem acertados, em uma sequência cômica típica do mamulengo.

Ao reconhecer seus amigos, Dom Quixote pára. Porém não sai de sua loucura, desejando ainda não ser chamado pelo seu verdadeiro nome, Quijana. Enquanto o Padre e Sansón lhe dizem que não existem as coisas nas quais aquele deseja acreditar, como que por fuga, ele começa a ler os livros que compõem o cenário. Os livros, já ditos na peça que são o motivo de sua loucura, servem nesse momento como elemento para que ele se mantenha nela.

Sancho entra carregando o lenço que lhe foi entregue por Dulcinéia e que nada mais é que o pano com que essa limpava a hospedaria, mas que Dom Quixote recebe como se fosse o mais nobre presente. Ao perceberem que há uma mulher por quem o cavaleiro se apaixonou, Padre e Sansón saem de cena, discutindo.

Aparece em forma de sombra um novo personagem, que caminha cantarolando. Ao vê-lo, Dom Quixote se excita e pega sua espada, pois encontra nele o motivo de mais um devaneio. Sancho foge no tumulto provocado por seu Senhor. O novo personagem entra no espaço dos bonecos de luva e é imediatamente ameaçado pelos movimentos da arma de Dom Quixote. O personagem é um barbeiro, que traz na cabeça, para se proteger do sol, a bacia que usa em seu trabalho. Para Dom Quixote, a bacia é o Elmo de Ouro que cicatriza as feridas do cavaleiro que a usar, e que fora roubada por aquele transeunte. Como ignora quaisquer explicações que o barbeiro tenta lhe dar, o ameaça com a espada e rouba-lhe a bacia. O Barbeiro aceita que aquele é apenas um louco, e prossegue seu caminho com sua cantiga.



Figura 3.34 Dom Quixote ameaça o barbeiro. Bonecos de luva. Fonte: Acervo Catibrum. 2003.

O lugar é o mesmo da cena anterior (a janela dos bonecos de luva) e possui o mesmo e constante cenário (dos livros), porém foi transformado de área interna da hospedaria em área externa sem nenhuma explicação ou uso de signos que o fizessem. Apenas pela presença do personagem que viaja sem destino certo e que se protege do sol na caminhada é aceita a transfiguração do espaço. Esse espaço será reinstaurado como interior da hospedaria quando aparece seu proprietário a perguntar se os amigos de Dom Quixote ficarão ali instalados. No caso, a presença de personagens que vivem na hospedaria, e do próprio dono dessa, transformam o local. Essa possibilidade se dá pelo uso da metonímia, que segundo Jaime Santos é próspera ao teatro de objetos, e cujo sentido ele explica exemplificando:

A metonímia consiste em usar um conceito através de outro conceito que está unido a outro⁴⁰ por uma relação direta, como a de recipiente e conteúdo e de causa e efeito. Por exemplo, se digo bebe um copo, não se bebe um copo, se bebe o conteúdo de um copo, mas podemos usar um copo como se este fosse o conteúdo também. Ou por exemplo se digo que leio Homero. Não leio Homero, leio seus livros. Ou se digo coroa de louro e quero me referir à glória, pois se tem esta coroa, se tem glória, é uma relação clara, como os cabelos brancos e a velhice.⁴¹

Quando Jaime Santos coloca da importância dessa figura de linguagem no teatro de objetos ele não está excluindo-a de todo teatro. Porém ao teatro de objetos ela cai como uma luva. Porque, nesse, posso apenas deixar que uma luva-personagem caia e que, caindo, algum problema dela se solucione, e a imagem ilustrará a idéia. Por isso, a figura daquilo que Dom Quixote tem como castelo pode ser representada pelo próprio castelão. E por sua devida importância, quando Dom Quixote pede que esse o faça a carecida sagração, para que se transforme em verdadeiro cavaleiro, não se importa que isso não ocorra na capela, e que tenha que velar suas armas no pátio. Pois a figura do castelão passa a ter o poder sobre o espaço que possui. E, se o espaço destinado à técnica de luva voltou a ser o castelo, o espaço destinado às sombras pode novamente fazer analogia a seu exterior ou à obscuridade. Ali,

⁴⁰ Ao primeiro (a aparente confusão na construção dessa citação só acontece em sua leitura. Esse texto se insere no contexto de uma oficina, em que o professor fazia demonstrações e gesticulações durante sua fala, que clariavam a intensão e o sentido daquilo que ele se propunha dizer).

⁴¹ Discurso proferido por Jaime Santos durante sua oficina no I FITO. Belo Horizonte, set. 2009.

então, aparecem, como se estivessem escondidos, Padre e Sansón, dialogando sobre de quais maneiras recobriam Dom Quixote à sanidade.

A cena posterior acontece na parte baixa do cenário (e, portanto, os personagens são de manipulação direta), com Dulcinéia questionando Dom Quixote sobre suas reais intenções para com ela, enquanto ele vela as suas armas. Talvez essa cena não se passe nos outros planos por não pretender dar à ela tons cômicos ou de que ela pareça ser um devaneio do cavaleiro. Ou porque as respostas do mesmo, apesar de idealizadoras, poderiam ser ditas por qualquer pessoa apaixonada, que deturpa sua realidade sem deixar por isso de fazer parte da sociedade dominante. Ou por Aldonza perceber algo de verdadeiro na loucura daquele homem. Ou ainda pela possível consciência do personagem quanto àquilo que faz, declarada no seguinte diálogo:

Aldonza: Por que é que o senhor faz isso?

Quixote: O que senhora?

Aldonza: Essas coisas ridículas!

Quixote: É que espero acrescentar um pouco de graça ao mundo. (SILVA, 2004, p.8).

Logo após o diálogo, Aldonza deixa Dom Quixote falando sozinho e aparece caminhando no plano das sombras quando é interrompida por Pedro, que reclama que ela o deixou esperando toda a noite. Talvez por ter sido envolvida pelas palavras de Dom Quixote, que lhe deram novas perspectivas a respeito de si (talvez ilusórias perspectivas), ela o recusa e ele a bate. Dom Quixote aparece para salvá-la e, entrando em conflito com Pedro, a cena volta ao terreno da realidade grotesca, às luvas. A cena segue em câmera lenta, ao som de um tango, quando Dom Quixote acerta seu adversário com sua espada. Novamente a suspensão do tempo dá a cena notas cômicas e melodramáticas. Quando o tempo/ritmo da peça é restabelecido, os dois adversários caem. Sancho cuida de restituir-se da espada de seu amo, que está cravada no corpo de Pedro (na verdade, o boneco até agora a segurava contra si com ambas as mãos, enquanto gemia, o que contribuiu para causar o efeito canastrão da cena). O dono do estabelecimento aparece para socorrer Pedro, acompanhado de Maria, que reclama do comportamento do visitante. Estão apenas Dom Quixote, Aldonza e o hospedeiro em cena quando Dom

Quixote volta a si.⁴² O cavaleiro exalta sua dama e sua própria valentia e pede ao hospedeiro que faça sua sagração.



Figura 3.35 Dom Quixote em luta contra Pedro. Sancho assiste à cena. Bonecos de luva. Foto: Guto Muniz. Fonte: Acervo Catibrum. 2005.

Na janela abaixo da disposta para as sombras, aparece Dom Quixote que, ajoelhado, recebe a sagração do castelão, personagem representado (por sinédoque) pela mão e voz do manipulador que empunha a espada do cavaleiro. Após a sagração, os atores louvam a figura ali apresentada, dizendo: *Salve, cavaleiro andante da triste figura! Por onde passar todo mundo saberá da coragem do cavaleiro da triste figura.* (SILVA, 2004, p. 9). Os atores além de não tentarem parecer ausentes na cena, se colocam como personagens-narradores. Colocam-se anacronicamente como o próprio mundo que conhecerá e consagrará a coragem do famoso cavaleiro andante.



Figura 3.36 Cena da sagração de Dom Quixote, recebendo o título de *O cavaleiro da triste figura*. Boneco de manipulação direta e mão do manipulador representando o castelão. Foto: André Fossati. Fonte: Acervo Catibrum. 2004.

⁴² Enquanto o corpo do boneco é deixado caído e sem voz em cena, ainda que lhe seja dada uma movimentação que faz referência à sua respiração ofegante, fica clara sua condição de dependente à sua natureza de matéria bruta e inóspita, e de sua necessidade de simbiose com o ator que lhe confere a aparência de vida.

Logo após ser sagrado, Dom Quixote aparece carregando um lampião no quadro perpendicular à cena de sombras, enquanto nesse outro local aparece a projeção da silhueta de Sansón. Nesse momento, como a figura do cavaleiro é a mesma usada anteriormente, ele poderia continuar em cena na mesma janela, não fosse a logística espacial que se dá atrás da empanada: não haveria como alguns atores animarem as sombras, e outros o boneco de manipulação direta, ocupando o mesmo espaço atrás das cortinas. Já o espaço usado por Sansón diz respeito não só a mais um devaneio do personagem principal, mas também à sua tentativa de não ser reconhecido, aparecendo como um vulto na noite e se autodenominando cavaleiro dos espelhos. Espelhos esses que clamam a Dom Quixote que se confronte com a realidade, que abandone a loucura. O cavaleiro se põe a olhar e folhear os livros do espaço, como esses fossem os espelhos no qual procura encontrar sua imagem refletida. E, em uma luta desleal contra as palavras daquele, cai sem forças para conseguir vencer sua mais desditosa batalha:

Sansón: (Recuando.) Esperai! Perguntastes meu nome, Don Quixote! Agora vou dizê-lo. Eu sou o cavaleiro dos espelhos. Olhai, Don Quixote! Olhai no espelho da realidade e enxergai as coisas como são! Olhai bem! Que estais vendo Don Quixote! Um galante cavaleiro? Nada! Sois apenas um velho idiota! (Quixote se debate em todos os cantos do balcão.) Olhai! Estais vendo? Um louco fantasiado de palhaço! Olhai, Don Quixote! Vede este palhaço desvairado, como ele realmente é! Mergulhai, Don Quixote! Mergulhai nestes espelhos! Mergulhai bem fundo! Vossa mascarada terminou! Confessai! Vossa dama não existe e vosso sonho o pesadelo de cérebro em desordem!

Quixote: (Em desespero.) Eu sou Don Quixote... cavaleiro da triste figura... La Mancha... e minha dama é a dama Dulcinéia... eu sou, monstro, cavaleiro andante... e minha dama... minha dama... (Liquidado cai no chão.) (SILVA, 2004, p. 10).

Enquanto jaz caído, sob um fundo azul e música sóbria a sombra de todos os personagens da história giram entre si, como em uma retrospectiva de Dom Quixote até encontrar o motivo de sua loucura e, portanto, sua cura.



Figura 3.37 Dom Quixote se perde entre o devaneio e a lucidez. Fonte: Acervo Catibrum. 2003.

A longa e densa cena é alterada bruscamente, para a janela dos bonecos de luva, onde se vê a figura de Sr. Quijana. O som de um sino acompanhado da introdução de uma música flamenca anuncia a chegada de uma visita à sua casa: é Aldonza. Ao entrar, tentando ser impedida por Sansón, não é reconhecida pelo personagem que a amava, reiterando que a cena anterior tinha servido para lhe recobrar a consciência. Porém Aldonza, transformada pelos sonhos daquele homem, cobra-lhe que se lembre dela:

Quixote: Eu lhe peço perdão. Estive doente. Estou envolvido em sombras. Posso tê-la conhecido, mas não me lembro.

Aldonza: (Voltando.) Procure lembrar-se! Por favor!

Quixote: É tão importante assim?

Aldonza: É tudo! É toda a minha vida. O senhor falou comigo e tudo mudou.

Quixote: Eu falei com você?

Aldonza: O senhor olhou pra mim... e me deu um outro nome. Dulcinéia... Vejo o céu bem nos teus olhos, e os anjos te visitam sussurrando, Dulcinéia.

Quixote: Então... Talvez não tenha sido um sonho...

Aldonza: O senhor falou de um sonho... e de sua causa...

Quixote: Minha causa?

Aldonza: Sua missão... Distribuir a justiça pelo mundo...

Quixote: As palavras... Me diga as palavras...

Aldonza: Sonhar... O impossível sonhar... Mas são suas próprias palavras. Lutar... e lutar sem temor...

Quixote: Tentar com os braços caídos alcançar as estrelas do céu...⁴³ (SILVA, 2004, p. 11).

⁴³ Aqui muitas das palavras de Quixote e Aldonza parodiam a música *The impossible dream*, de Joe Darion e Mitch Le, composta para o musical de 1965, *Man of la Mancha*, da Broadway.

Enquanto Dulcinéia repete ao cavaleiro as palavras antes dirigidas a si, o personagem gira em torno de seu próprio eixo, no caminho contrário ao que fizera anteriormente: dessa vez não para recobrar a consciência, mas para tornar à sua loucura. Nesse conflito poderoso, o personagem pede a Sancho de volta sua espada, e cai morto após dizer: *Venho este mundo mudar e vou por ele lutar...* (SILVA, 2004, p. 11). Os personagens Sansón, Antônia, Padre e Sancho se juntam a ele. Inicia uma ópera triste enquanto um por um os personagens se despedem dele. A cortina se fecha com apenas Aldonza e Sancho contemplando-o.

Inicia-se um texto em *off*, com todas as cortinas fechadas, e depois é aberta uma cortina que revela Dom Quixote sentado, olhando um livro, enquanto um manipulador, assim como na cena inicial, lê sua história. Enquanto lêem, ele caminha até um baú aberto, onde ao fechar o livro, o guarda e olha para seu manipulador que lia, também repetindo nesse o movimento inicial de aparente consciência do boneco, de que assim como ali se finda sua história, é naquele espaço, e só nele, que ela acontece. Fecha-se a cortina.

A morte de Dom Quixote na penúltima cena permite que ele se insira de uma vez por todas no mundo da fantasia. Então, quando ele reaparece, na cena final, mesmo se colocando como consciente da presença de seu manipulador, parece também ser consciente de que constrói ele mesmo, personagem, sua história, na sua constante luta contra este outro. Como ele mesmo diz (SILVA, 2004, p.8), não importa que ganhe ou que perca. O que importa é que seja fiel à sua causa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao falar sobre a dramaturgia no teatro de formas animadas deve-se tratá-la na especificidade de se ter um elemento que faz a mediação entre ator e público. Este elemento, seja ele boneco, objeto, ou outras formas possíveis, inclusive partes do corpo de um ator, influencia não só na encenação em si, como também na construção e reconstrução da dramaturgia.

À luz dessas observações feitas a partir da especificidade da dramaturgia do e no teatro de animação, focamos esse estudo em dois ativos grupos mineiros de teatro de bonecos. O primeiro contato que tive com os grupos Giramundo e Catibrum, aconteceu na mesma época em que efetuavam as montagens das peças selecionadas aqui como fontes. Apesar de esses grupos possuírem uma série de pesquisas diferenciadas, o que acontece principalmente pela divergência de sua formação profissional, há vários elementos que são comuns aos dois e que influenciam suas poéticas de criação.

Ao analisar dois recentes espetáculos desses grupos que tiveram suas montagens em momentos cruciais de profissionalização dos mesmos, encontramos convergência de temas, de pesquisas, de experimentações. O grupo Giramundo, quando monta o espetáculo *Pinocchio*, está passando por um momento de afirmação da permanência do grupo, mas também de possibilidade de transformação do mesmo. Para explorar essas mudanças, testam diversas técnicas que Álvaro Apocalypse não julgava funcionais em cena, mas que o grupo tinha vontade de experimentar. O grupo Catibrum passa muitos anos tentando efetuar a montagem do espetáculo *O Cavaleiro da Triste Figura*. Até que o espetáculo fosse estreado, o grupo saiu de seu eixo de grupo de teatro e se transformou em um centro de produção cultural. Essa mudança promoveu o contato do grupo com diversos outros e com várias técnicas de manipulação, de construção de bonecos e de dramaturgias. Esse contato fez com que buscassem novas experiências, que ousassem um espetáculo com um amplo leque de possibilidades técnicas, tal qual o Giramundo estava buscando naquele momento. A loucura de Dom Quixote também virá de encontro à loucura que o grupo assumia na época, ao coordenar um evento internacional de teatro de bonecos, em uma das maiores capitais do país:

Primeira edição do FITB foi um dos processos mais kamikazes que já vivenciei. As dificuldades eram tantas, que, hoje ao rever todo o processo, chego à conclusão que ou a gente era muito doido ou muito obstinado para encarar um evento de tal porte com tão pouca experiência. (FOCAS, abr. 2011).

O evento acontecera pela primeira vez no ano 2000. Em 2003 estariam estreando a história de Dom Quixote, um cavaleiro obstinado a enfrentar o mundo pela sua poesia.

Os confrontos dos grupos com suas histórias contribuem para que se trate de personagens que lutam para se enquadrar socialmente (Pinocchio) ou que lutam para se manter na fantasia (Dom Quixote). Giramundo queria se reafirmar como grupo. Como conservação. Mas assim como o personagem que escolheram tratar, procurou fazê-lo fugindo de dogmas e convenções. Já o Catibrum queria lutar para ser reconhecido como grupo de teatro e de eventos. Corria atrás de um sonho *kamikaze*. Suicida. Como o último devaneio em que Dom Quixote morre na sua própria loucura. Apesar de tais associações não passarem de uma divagação pessoal, não se pode despir a escolha do objeto de pesquisa desses grupos da sua ligação com suas histórias e contextos.

A diversidade de poéticas empregadas pelos dois grupos confirma a teoria defendida até aqui de que as formas, aparência e técnicas empregadas aos bonecos se impõem naquilo que a história irá contar. Confirma que são elementos discursivos, e, portanto, dramaturgicos. Ambas as peças usam efeitos de sombras para descreverem momentos de desejos ou de loucura. Usam a luva para momentos cômicos, grosseiros, grotescos ou melodramáticos. Usam manipulação direta na interposição dos seus personagens com sua gravidade: Pinocchio em seu confronto em querer ser menino, mas não querer se enquadrar e Dom Quixote em permanecer na sua loucura, tentando jamais sair dela, apesar de ser constantemente colocado em cheque.

Além dessas questões, figuras de linguagem transferidas ao aspecto da materialidade da cena foram constantemente usadas: metáforas, metonímias e sinédoques. Essas figuras convidam o espectador a se colocarem em cena, complementando imagens, terminando frases, conectando situações. Elementos cinematográficos também tiveram seu lugar na busca em se conquistar esse espectador contemporâneo e sua relação com tempo e espaço. Portanto, o

espaço pré-programado para o espectador no espetáculo também se encontra aqui como um elemento de dramaturgia.

Partindo do conceito de que essa dramaturgia só se dá no movimento do objeto com as qualidades que lhe são empregadas, observa-se que tanto quanto o autor, o ator, o diretor e o espectador impõem uma história ao objeto, o objeto impõe sua própria história. Isso porque, no teatro de atores, o ator pode ser e fazer qualquer coisa. E se o ator não souber fazer algo que seu personagem sugere, ele pode treinar seu corpo para fazê-lo. Já um boneco é construído para sua história. Tem coisas, que por mais que o manipulador queira fazer com ele, ele não fará. Para conseguir, por exemplo, que um boneco curve sua coluna, ele não poderá ser um boneco de vara. Ou você troca o boneco, ou ele se imporá como o objeto que é, na transformação da dramaturgia. No caso, por exemplo, de se contar uma história com um grão de café, não se pode ignorar os fatores culturais de compreensão do que se pode fazer com este grão. Se o autor ou o ator-animador ignorar que este grão tem um cheiro e um sabor específicos, ignorar sua cor, sua forma, seu tamanho, sua textura, e seu uso no cotidiano, não faz sentido se contar uma história em que a escolha do objeto seja o grão de café.

Então o elemento se impõe na própria construção textual. Ele é uma escolha de texto e não só de encenação. Ele não é simplesmente o elemento que entra em cena no espetáculo. Uma pessoa de teatro de animação tem que levar em conta o material e a natureza do material com que sua história será contada. Isso acontece de forma diferenciada no teatro de atores porque nesse último inegavelmente o objeto que fará a mediação entre o texto e o público será o ser humano. E no teatro de formas animadas, será qualquer elemento da natureza, ou da indústria, ou um elemento criado para estar no palco, ou uma parte do corpo de um ator sendo dissociada do resto de seu corpo, e cada um destes elementos terá uma especificidade que colocará em cheque a estrutura dramática de sua história. Por isso a dramaturgia no teatro de animação não se encontra apenas no texto. Ela também está na própria escolha e possibilidades do objeto. Existe, portanto, um movimento constante entre o manipulador, o objeto, e o público, entre o que se quer contar e o que o objeto permite contar. Existe, portanto, uma dramaturgia do confronto do objeto com o que lhe tenta ser imposto. Uma dramaturgia em movimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Ana Maria. Teatro de formas animadas: máscaras, bonecos e objetos. 3 ed. São Paulo: Edusp, 1996.

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

ARTSPLA36. Les objets. 1913: premier ready-made de Marcel Duchamp. [S.l., 20--], somente il. Disponível em: <<http://artspla36.jimdo.com/l-art-et/les-objets/>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

BALARDIM, Paulo. Relações de Vida e Morte no Teatro de Animação. Porto Alegre: do Autor, 2004.

BARROSO, Fabiano. Giramundo é atração em Canela / RS. [S.l.], 18 jun. 2009, somente il. Disponível em: <<http://blogdogiramundo.blogspot.com/2009/06/giramundo-e-atracao-em-canela-rs.html>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

BELTRAME, Valmor. Animar o inanimado: a formação profissional no teatro de bonecos. Tese de doutorado, ECA/USP, São Paulo, 2001.

BELTRAME, Valmor. Marionetista, manipulador ator-animador e outras nomenclaturas. Centro Brasileiro de Teatro para a Infância e Juventude, Blumenau, ago. 2004. Disponível em: <http://www.cbtij.org.br/arquivo_aberto/acervo/textos/8_9_fenatib1.pdf>. Acesso em: 10 maio 2011.

BELTRAME, Valmor. O ensino do teatro de animação. In: FLORENTINO, Adilson; TELLES, Narciso (Org.). Cartografias do ensino do teatro. Uberlândia: EDUFU, 2009. p. 283-97.

BORGES, Amaury. Uma dramaturgia para o teatro de animação. Belo Horizonte, fev. 2011. Disponível em: <<http://www.revistabriguela.com/2011/03/uma-dramaturgia-para-o-teatro-de.html#more>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

BRAGA, Humberto. Aspectos da história recente do Teatro de Animação no Brasil. In: Móin-Móin: revista de estudos sobre teatro de formas animadas, n.3, Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2007. p. 243-273.

BRITO, Cristiane Miryam Drumond de. Comunicação com público: uma tendência no projeto poético de Álvaro Apocalypse. Tese de doutorado, COS/PUC, São Paulo, 2004.

CARLSON, Marvin. Teorias do teatro: estudo histórico-crítico, dos gregos à atualidade. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997. p. 329-364.

CATIBRUM. Espaço Sobrevento - São Paulo - SP 24 a 26 de agosto de 2009. [Belo Horizonte], 11 ago. 2009, principalmente il. Disponível em: <<http://catibrum.blogspot.com/2009/08/espaco-sobrevento.html>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

CATIBRUM. Trajetória Catibrum. Belo Horizonte, [2010?]. Disponível em: <<http://www.catibrum.com.br/trajetoriacatibrum.htm#>>. Acesso em: 12 out. 2010.

CERVANTES, Miguel de. Dom Quixote. São Paulo: Nova Cultural, 2002.

COLLODI, Carlo. Adventures of Pinocchio. [S.l.: s.n.], 1883. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/ebooks/search/>>. Acesso em: 01 jul. 2011. Tradução própria.

COSTA, Felisberto Sabino da. A Poética do Ser e Não Ser: procedimentos dramáticos do teatro de animação. Tese de doutorado, ECA/USP, São Paulo, 2000.

COSTA, Lucy Baldan. Localizando o objeto na arte e encontrando Farnese de Andrade. In: Rotações: festival de arte. DEART/UFU, 2006. Disponível em: <<http://www.festivaldearte.fafcs.ufu.br/2006/com-lucy.htm>> Acesso em: 01. jul. 2011.

CURSI, Rafael. Dialéctica del titeritero en escena: una propuesta metodológica para la actuación con títeres. Buenos Aires: Colihue, 2007.

DARZÉ, Paulo. Galeria de arte. Farnese de Andrade: Texto da mostra Farnese de Andrade por Charles Cosac. Bahia, nov. 2010, somente il. Disponível em: <<http://www.paulodarzegaleria.com.br/novembro2010.htm>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

ELIADE, Mircea. O sagrado e o profano. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL DE TEATRO. Grupo Giramundo, [S.l., 2009?]. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia_teatro/comum/verbe_te_imp.cfm?cd_verbete=8989&imp=N&espetaculo_tipo=1>. Acesso em: 12 out. 2010.

ERULI, Brunella. *Ruptures d'échelle*. In: Revista PUCK : *la marionnette et les autres arts*, ano 1, n.4, Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette, 1991. p. 7-12. Tradução Mário Piragibe.

FINTER, Elga. *Dioptrique de corps: pour que le regard entende*. In: Revista PUCK, ano 3, n.4, Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette, 1994, p. 25-30. Tradução Mário Piragibe.

FOCAS, Adriana. Festival 2000: o pontapé inicial. Belo Horizonte, abr. 2011. Disponível em: <<http://www.revistabriguela.com/2011/04/festival-2000-o-pontape-inicial.html>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

GABRIELI, Osvaldo. Uma dramaturgia sem palavras. In: BELTRAME, Valmor (Org.). Teatro de bonecos: distintos olhares sobre teoria e prática. Florianópolis: UDESC, 2008.

GIRAMUNDO. Pinocchio. Belo Horizonte, [2008?], principalmente il. color. Disponível em: <<http://www.giramundo.org/teatro/pinocchio.htm>>. Acesso em: 11 jun.11.

HOUDART, Dominique. Manifesto por um teatro de marionete e de figura. In: Moín-Moín: revista de estudos sobre teatro de formas animadas, n.4, Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2007. p. 12-32.

JORNAL PAMPULHA. Gira o mundo... Giramundo. Belo Horizonte, ano 17, n. 1056, 2 out. 2010, principalmente il. Disponível em: <<http://www.otempo.com.br/jornalpampulha/?IdEdicao=214>>. Acesso em: 11 jun. 2011.

JURKOWSKI, Henryk. *Consideraciones sobre el teatro de titeres*. Tradução Marily Yarritu. Bilbao: Concha de la casa / Centro de documentación de titeres de Bilbao, 1990.

JURKOWSKI, Henryk. *Écrivains et marionnettes: quatre siècles de littérature dramatique en Europe*. Charleville-Mézières: Éditions Institut International de la Marionnette, 1991. Tradução Mário Piragibe.

KLEIST, Heinrich Von. Sobre o teatro de marionetes. 2 ed. Rio de Janeiro: 7letras, 2005 (No bolso).

LEAL JÚNIOR, Milton de Andrade; NACIMENTO, Juarez José. Na Busca das Origens da Dramaturgia do Movimento. In: Revista da Pesquisa, Florianópolis: CEART/UDESC, 2007. Disponível em: <http://www.ceart.udesc.br/revista_dapesquisa/volume2/numero2/cenicass/Milton%20-%20Juarez.pdf>. Acesso em: 10 maio 2011.

MALAFAIA, Marcos. Giramundo: memórias de um teatro de bonecos. In: Moín-Moín: revista de estudos sobre teatro de formas animadas, n.2, Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2006. p.179-200.

MALAFAIA, Marcos. Oitiva realizada na Promotoria de Justiça do Meio Ambiente, Patrimônio Histórico e Cultural. Procedimento Administrativo 062/04. Belo Horizonte, 18 março 2004.

MEDEIROS, Fábio. Fronteiras invisíveis e territórios movediços entre o teatro de animação contemporâneo e as artes visuais: a voz do pincel de Álvaro Apocalypse. Dissertação de mestrado, CEART/UDESC, Florianópolis, 2009.

MELO, Janaína Cunha. Companhia Catibrum comemora 20 anos e prepara grandes novidades. Belo Horizonte, 10 mar. 2011. Disponível em: <http://www.divirta-se.uai.com.br/html/sessao_11/2011/03/10/ficha_teatro/id_sessao=11&id_noticia=35957/ficha_teatro.shtml>. Acesso em: 01 jul. 2011.

MICHALSKY, Yan. Crítica El retablo de Maese Pedro. Jornal do Brasil, Rio de Janeiro, abr. 1977. p. 1.

MONTECCHI, Fabrizio. Além da tela: reflexões em forma de notas para um teatro de sombras contemporâneo. In: Moín-Moín: revista de estudos sobre teatro de formas animadas, n.4, Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2007. p. 65-80.

NASCIMENTO, Paulo Ricardo. Os escritos da pesquisa: é ator, o manipulador? Teatro com bonecos. Pará, 31 maio 2010. Disponível em: <<http://teatrocombonecos.wordpress.com/os-escritos-da-pesquisa/e-ator-o-manipulador/>> Acesso em: 09 maio 2011.

O CAVALEIRO da triste figura. Catibrum Teatro de Bonecos. Direção de Lelo Silva. Belo Horizonte: Centro Catibrum de Produção Cultural. 2004. 1 DVD, son., color.

OLIVEIRA, Luciano. Multiplicidade de vozes e discursos na obra *Pinocchio* do Giramundo Teatro de Bonecos. In: VI Colóquio Internacional de Etnocologia da UFMG – GT Enredos e Rodas. Belo Horizonte, 2009. Disponível em: <<http://lucianodiretor.wordpress.com/2009/07/29/multiplicidade-de-vozes-e-discursos-na-obra-pinocchio-do-giramundo-teatro-de-bonecos/>>. Acesso em: 11 jun. 2011.

OPHRAT, Hadass. *The visual narrative: stage design for puppet theatre*. In: UNIMA magazine: e pur si muove, ano 1, n.1, Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette, 2002. p. 31-33.

PASKA, Roman. *Pensée-marionnette, esprit-marionnette: un art d'assemblage*. In: Revista PUCK: *la marionnette et les autres arts*, ano 4, n.8, Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette, 1994. p. 63-66. Tradução Mário Piragibe.

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

PAVIS, Patrice. O teatro no cruzamento de culturas. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PERIN, Katia. Dom Quixote é eleito o melhor livro de ficção. In: VEJA. Acervo digital. São Paulo: Abril, 07 maio 2002. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/noticia/arquivo/dom-quixote-eleito-melhor-livro-ficcao>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

PINOCCHIO. Giramundo Teatro de Bonecos. Direção de Ulisses Tavares. Belo Horizonte: Departamento de Artes Gráficas do Museu Giramundo. 2005. 1 DVD, son., color.

PIRAGIBE, Mario Ferreira. Papel, Tinta, Madeira, Tecido... Um estudo da conjugação de elementos dramáticos... Dissertação de mestrado, CLA/ UNIRIO, Rio de Janeiro, 2007.

PLASSARD, Didier. *La traversée des figures*. In: Revista PUCK: *la marionnette et les autres arts*, ano 4, n.8, Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette, 1995. p.15-9. Tradução Mário Piragibe.

RYNGAERT, Jean Pierre. Introdução à análise do teatro. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

SALLES, Cecília Almeida. Uma criação em processo: Ignácio de Loyola Brandão, não verás país nenhum. Tese de Doutorado, PUC/SP, São Paulo, 1990.

SILVA, Lelo. Catibrum trajetória: as andanças. Belo Horizonte, abr. 2011. Disponível em: <<http://www.revistabriguela.com/2011/03/catibrum-trajetoria.html>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

SILVA, Lelo. Catibrum trajetória: de volta ao começo. Belo Horizonte, fev. 2011. Disponível em: <<http://www.revistabriguela.com/2011/03/catibrum-trajetoria.html>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

SILVA, Lelo. O cavaleiro da triste figura. [Belo Horizonte]: [s.n.], 2004.

SILVA, Lelo. O cavaleiro da triste figura. [Belo Horizonte]: [s.n.], 2007.

SILVA, Lelo. Trajetória Lelo. Belo Horizonte, [2010?]. Disponível em: <<http://www.catibrum.com.br/trajetorialelo.htm#>>. Acesso em: 12 out. 2010.

TERRA VERDE. O Cavaleiro da Triste Figura na Praça Floriano Peixoto/BH-MG, Belo Horizonte, abr. 2011, somente il. Disponível em: <<http://www.terraverde.org.br/site/agenda/terraverde/1/147/o-cavaleiro-da-triste-figura-na-praca-floriano-peixoto-bh-mg>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

TILLIS, Steve. *Towards an aesthetics of the puppet: puppetry as a theatrical art.* New York: Greenwood Press, 1992.

UBERSFELD, Anne. Para ler o teatro. São Paulo: Perspectiva, 2005.

VEJA as imagens do espetáculo do Giramundo realizado ontem na UFMG. Belo Horizonte, 12 set. 2008. 1 fotografia, color. Disponível em: <<http://www.ufmg.br/online/arquivos/009783.shtml>>. Acesso em: 18 jun. 2011.

ZUMTHOR, Paul. Performance, recepção, leitura. São Paulo: EDUC. 2000.

ZUMTHOR, Paul. Permanência da Voz. In: O Correio, ano 13, n.10, Rio de Janeiro: Ed. da Fundação Getúlio Vargas, outubro 1985. p. 04-08.