



FABIO CANIATTO

**PIA FRAUS: O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO ESPETÁCULO
“100 SHAKESPEARE” E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA
INSTRUMENTALIZAÇÃO DO ATOR/MANIPULADOR.**

**CAMPINAS
2011**



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES**

FABIO CANIATTO

**PIA FRAUS: O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO ESPETÁCULO
“100 SHAKESPEARE” E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA
INSTRUMENTALIZAÇÃO DO ATOR/MANIPULADOR.**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de Mestre em Artes, na Área de Concentração: Artes Cênicas

ORIENTADOR: PROF. DR. MATTEO BONFITO JUNIOR

Este exemplar corresponde à versão final de dissertação defendida pela aluno Fabio Caniatto, e orientada pelo Prof. Dr. Matteo Bonfitto Junior.

CAMPINAS
2013

Agência de fomento: Não se aplica

Nº processo: Não se aplica

Ficha catalográfica Universidade
Estadual de Campinas Biblioteca
do Instituto de Artes
Eliane do Nascimento Chagas
Mateus - CRB 8/1350

Caniatto, Fabio, 1974-

C163p Pia Fraus : o processo de criação do espetáculo "100 Shakespeare" e suas contribuições para a instrumentalização do ator/manipulador. / Fabio Caniatto. – Campinas, SP : [s.n.], 2011.

Orientador: Matteo Bonfitto Júnior.

Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Companhia paulista de teatro Pia Fraus. 2. Shakespeare, William, 1564-1616. 3. Teatro de bonecos. I. Bonfitto Júnior, Matteo, 1963-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: Pia Fraus: : the process of creating the play theater "100 Shakespeare" and their contributions to the instrumentalization of actor/handler.

Palavras-chave em inglês:

Companhia paulista de teatro Pia Fraus

Shakespeare, William, 1564-1616

Puppet theater

Área de concentração: Artes Cênicas

Titulação: Mestre em Artes

Banca examinadora:

Matteo Bonfitto Júnior [Orientador]

Isa Etel Kopelman

Márcia Maria Strazzacappa Hernandez

Data de defesa: 31-08-2011

Programa de Pós-Graduação: Artes

Instituto de Artes
Comissão de Pós-Graduação

Defesa de Dissertação de Mestrado em Artes, apresentada pelo Mestrando
Fábio Caniatto - RA 930842 como parte dos requisitos para a obtenção do
título de Mestre, perante a Banca Examinadora:



Prof. Dr. Matteo Bonfitto Júnior
Presidente



Profa. Dra. Isa Etel Kopelman
Titular



Profa. Dra. Marcia Maria Strazzacappa Hernandez
Titular

Resumo

Esta dissertação tem como objeto de estudo o processo de criação do espetáculo "100 Shakespeare" produzido pela Pia Fraus Teatro no ano de 2006. O espetáculo reúne nove textos de William Shakespeare apresentados de forma não linear, praticamente sem o uso da palavra e com recursos da linguagem do Teatro de Animação. Utiliza técnicas de manipulação de bonecos como bunraku, luz negra, vara, direta, além da manipulação de objetos e uso de máscaras. "100 Shakespeare", como construções narrativas da companhia anteriores a esta, reconfigura as técnicas de manipulação de bonecos. Esta reconfiguração e seu modus operandi trouxe aos atores criadores, seres naturalmente exercitantes da busca expressiva, um olhar mais apurado ao nível de consciência de sua expressividade e como ela pode ser transferida ao boneco ou objeto. Para isso foi analisada, passo a passo, a elaboração de cada cena componente do trabalho e o comportamento do corpo do ator em relação à construção estética dos bonecos e suas técnicas de manipulação. Objetivamente o estudo busca mostrar formas de instrumentalização do manipulador de bonecos, aqui chamado de ator/manipulador, através da elaboração e gradação da transmissão de sua expressividade ao boneco e também da alteridade presente na criação da identidade de cada personagem.

Abstract

This thesis is to study the process of creating the show "Shakespeare 100" produced by Pia Fraus Theatre in 2006. The show brings together nine texts of William Shakespeare presented in a nonlinear manner, almost without the use of words and language features of the Animation Theater. It uses techniques such as manipulation of Bunraku puppets, black light, stick, direct, and the manipulation of objects and use of masks. "100 Shakespeare," as narratives of the company prior to this, reconfigures the techniques of manipulating puppets. This reconfiguration and its modus operandi brought to the actors creators, search retreatants beings naturally expressive, a closer look at the level of awareness of their expression and how it can be transferred to the puppet or object. For it was analyzed, step by step, the preparation of each scene component of the work and behavior of the actor's body in relation to the aesthetic construction of the puppets and their manipulation techniques. Objectively, the study seeks to show ways of manipulation of the puppeteer, here called the actor / handler, through the development and transmission of gradation expressivity as well as the puppet of otherness present at the creation of the identity of each character.

Sumário

Introdução	23
Capítulo 1 O Ator como Marionete	27
1.1 O Ator como Marionete	27
1.1.1 O pioneirismo de Heinrich Von Kleist	29
1.1.2 Edward Gordon Craig, a supermarionete e a criação da figura do encenador	35
1.1.3 Maurice Maeterlinck e os novos meios de expressão	39
1.1.4 Alfred Jarry, Dadaísmo, Cabaret e Ubu-Rei	41
1.1.5 Vsevolod Meyerhold, biomecânica e o Teatro Popular Russo	44
1.1.6 Tadeusz Kantor e a quebra no conceito de representação	48
1.2 Algumas técnicas de manipulação de bonecos e objetos	53
1.2.1. Bunraku	54
1.2.1a O boneco Bunraku	56
1.2.1b História do Bunraku	57
1.2.2 Luva	59
1.2.3 Manipulação direta	60
1.2.4 Sombra	61
1.2.5 Vara	62
1.2.6 Manipulação Siciliana	63
1.2.7 Marote	63
1.2.8 Boneco gigante	64
1.2.9 Mamulengo	65
1.2.10 Marionete	65
1.2.11 Ventríloco	66
1.2.12 Luz negra	67
Capítulo 2 A Marionete como Ator	69
2.1 A Marionete como Ator: sim, há alguém que me dá vida	69
2.2 Pia Fraus: 27 anos revelando bonecos	71

2.2.1 A formação do trio “Beto & Beto e Cia.”	74
2.2.2 A “dupla” Pia Fraus e a conquista da popularidade	80
2.2.3 Vinte e um anos ininterruptos, interrompidos	83
2.3 Cem peças de Shakespeare ou um espetáculo sem Shakespeare? O processo de criação.	89
2.3.1 As primeiras improvisações	91
2.3.2 Abertura do acervo	92
2.3.3 Introdução ao universo de Shakespeare	93
2.3.4 “Hamlet”	95
2.3.5 “O Mercador de Veneza”	99
2.3.6 “Romeu e Julieta”	102
2.3.7 “Macbeth”	107
2.3.8 “Otelo”	110
2.3.9 “Sonho de Uma Noite de Verão”	113
2.3.10 “Rei Lear”	116
2.3.11 “Ricardo III”	119
2.3.12 “Titus Andronicus”	121
Capítulo 3 O Ator e a Marionete	125
3.1 Criação de personagens: identidade e alteridade	130
3.2 A alteridade na busca da identidade da personagem/boneco	132
3.2.1 Identidade pré-concebida: colaborações estéticas	133
3.2.2 Ator/manipulador e boneco: a alteridade na construção da identidade da personagem	134
3.2.3 Alteridades em jogo: um caminho para o fortalecimento (ou descobrimento) da identidade	139
3.3 A neutralidade e o invisível na interpretação com bonecos	144
Considerações Finais	149
Bibliografia	153

Para Rubens Brito.

Para Maristela e para Maria Clara.

Agradecimentos

Ao Professor Doutor Matteo Bonfitto Junior, meu orientador e incentivador.

A José Antonio Caniatto e Teresa Ap. Vollet Caniatto, meus queridos pais.

Às minhas irmãs Carla e Lísia, cunhados Alessandro e César e aos meus sobrinhos.

À Família Tetzlaf.

À Luiz Alex Tasso.

À Beto Andreetta.

À Pia Fraus Teatro.

À todos os meus incríveis amigos.

“Que a gente parta da situação do corpo, do ser, do estar em pé, do caminhar e somente no fim do saltar e do dançar. Porque o dar um passo representa um importante acontecimento: e nada menos do que isto, levantar uma mão, mexer um dedo. Que a gente tenha tanto respeito quanto consideração diante de cada ação do corpo humano, de vez que no palco se manifesta este mundo especial da vida, do aparecer, esta segunda realidade, na qual tudo está circundado pelo brilho do mágico.”

Oskar Schlemmer, diário, maio de 1929.

Lista de Ilustrações

- Fig. 1 Marionete típica de Florença, Itália. <http://juareztavora.blogspot.com>
- Fig. 2 Cena de “100 Shakespeare”. Foto de Gil Grossi, 2006.
- Fig. 3 Boneco de Vara. <http://tonyrodriguesarte.blogspot.com>
- Fig. 4 Fantoques ou Luva. <http://contadoresdehistoriascolaealyseu.blogspot.com>
- Fig. 5 Espetáculo “Darwin BR”, Cia Buzum. Foto de Milene Milan, 2010.
- Fig. 6 Espetáculo “Olhos Vermelhos”. Foto de Gil Grossi, 2003.
- Fig. 7 Boneco Bunraku. <http://jansenista.blogspot.com>
- Fig. 8 Fantoche ou Luva. <http://maispe.blogspot.com>
- Fig. 9 Manipulação direta. “Bichos do Brasil”, Pia Fraus. Foto de Zeca Caldeira e Paquito, 2011.
- Fig. 10 Sombra. “Primeiras Rosas”, Pia Fraus. Foto de Paquito, 2009.
- Fig. 11 Boneco de vara. <http://juliana-fonseca.blogspot.com>
- Fig. 12 Manipulação Siciliana. <http://www.viaggi-in-sicilia.it/arte-e-cultura-in-sicilia>
- Fig. 13 Marote. “El Titereiro de Banfield”. Foto de Sérgio Mercúrio, 2007.
- Fig. 14 Boneco Gigante. Companhia Royal de Luxe, Paris, França.
<http://www.royal-de-luxe.com/fr/>
- Fig. 15 Mamulengo. <http://www.prefeiturademossoro.com.br>
- Fig. 16 Marionete. <http://www.pragaturismo.com/?p=604>
- Fig. 17 Ventríloco. <http://delafont.com/Ventriloquists/jeff-dunham.htm>
- Fig. 18 Bonecos em Luz Negra. <http://blogdiarinho.blogspot.com>
- Fig. 19 “O Vaqueiro e o Bicho Froxo”. Foto de Gil Grossi, 1984.
- Fig. 20 “100 Shakespeare”, Prólogo. Foto de Juliana Coutinho, 2008.

- Fig. 21 “100 Shakespeare”, Hamlet. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 22 “100 Shakespeare”, Hamlet. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 23 “100 Shakespeare”, Hamlet. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 24 “100 Shakespeare”, O Mercador de Veneza. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 25 “100 Shakespeare”, “Romeu e Julieta”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 26 “100 Shakespeare”, “Romeu e Julieta”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 27 “100 Shakespeare”, “Romeu e Julieta”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 28 “100 Shakespeare”, “Macbeth”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 29 “100 Shakespeare”, “Macbeth”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 30 “100 Shakespeare”, “Otelo”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 31 “100 Shakespeare”, “Otelo”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 32 “100 Shakespeare”, “Sonho de Uma Noite de Verão”. Foto de Luiz Doroneto, 2006.
- Fig. 33 “100 Shakespeare”, “Rei Lear”. Foto de Gil Grossi, 2006.
- Fig. 34 “100 Shakespeare”, “Rei Lear”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 35 “100 Shakespeare”, “Ricardo III”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 36 “100 Shakespeare”, “Titus Andronicus”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 37 “100 Shakespeare”, imagem final. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 38 “100 Shakespeare”, “O Mercador de Veneza”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 39 “100 Shakespeare”, “Rei Lear”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 40 “100 Shakespeare”, “Hamlet”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.
- Fig. 41 “100 Shakespeare”, “Hamlet”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.

Fig. 42 “100 Shakespeare”, “Hamlet”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.

Fig. 43 “100 Shakespeare”, “Otelo”. Foto de Juliana Coutinho, 2008.

Introdução

Durante a minha graduação em Artes Cênicas na Universidade Estadual de Campinas, concluída no ano de 1996, pouco vi sobre teoria e prática da manipulação de bonecos. Entrei rapidamente para o mercado de trabalho e já no início de 1998 ocupava o cargo de Orientador de Artes Cênicas e Administrador do Teatro Popular do SESI na cidade de Rio Claro, interior de São Paulo. Justamente em um dos projetos de circulação de espetáculos promovido pela Diretoria de Desenvolvimento Sociocultural do SESI São Paulo, tive o primeiro contato com a Pia Fraus e com o espetáculo “Bichos do Brasil”, no ano de 2001. Impressionou-me a facilidade com que os atores estabeleceram um elo de comunicação com o público por meio de imagens e partituras corporais em um espetáculo sem o uso de palavras. A opção da estética de construção dos bonecos com diferentes materiais como cabaças e palha, e a proposta da mistura de técnicas de manipulação, como os infláveis gigantes feitos de nylon resinado, trouxe provocações: seria difícil manipular tantos bonecos diferentes? E que disponibilidade meu corpo precisaria ter para isso?

Em março de 2002 investi com mais propriedade na carreira de ator. Deixei o trabalho no interior e em São Paulo procurei a Pia Fraus porque ali residia um desafio: tornar-me um manipulador de bonecos. Conheci e exercitei então todas as funções que compunham estruturalmente a companhia naquele momento: apoio técnico, contrarregra, operador de luz e som, assistente para construção e manutenção dos bonecos, sempre focado na aproximação da linguagem. Com o passar do tempo, conquistei espaço para atuar nos espetáculos de repertório da companhia: “Gigantes de Ar” em um primeiro momento e logo depois “Bichos do Brasil”, justamente o espetáculo que me trouxe ao teatro de animação. Descobri no exercício prático de boa parte das técnicas de manipulação de bonecos existentes que este não é um trabalho simples. A reconfiguração técnica e estética proposta pela Pia Fraus nos espetáculos aciona regiões pouco convencionais do corpo na busca de expressividade qualitativa.

No ano de 2006 elaboramos “100 Shakespeare”. Este foi o primeiro espetáculo que participei como ator/criador. O espetáculo manteve, como em produções anteriores, uma linha de pensamento voltada à pesquisa da amplitude expressiva do corpo do ator aliada a diversas técnicas de manipulação de bonecos e objetos, inseridos em construções narrativas não lineares. Porém foram distintos os envolvimento nos processos de substituição e criação deste espetáculo. “100 Shakespeare” fez-me pensar no que foi e como se transformou o que eu antes julgava ser o teatro de bonecos.

O gênero **Teatro de Bonecos** provém da linguagem do Teatro de Animação que também compreende objetos (naturais ou construídos pelo homem) e máscaras. Quando misturados e ligados a movimentos, esses três gêneros permitem representações que podem se chamadas de “formas animadas”. De acordo com as definições mais simples encontradas em dicionários, **animar** significa imprimir movimento e **manipular** significa manobrar, operar com as mãos. Um teatro de formas animadas então requer uma manobra humana, uma ação, um movimento.

Os três capítulos desta dissertação estão assim nomeados:

1. O Ator como Marionete, no qual é relatado o uso do boneco ou marionete como artifício de criação nas encenações ou referência de reflexão de grandes encenadores como Kleist, Craig, Maeterlinck, Jarry, Kantor e Meyerhold. A marionetização do trabalho do ator (interpretação ausente de sentimentalismos, baseada na qualidade das ações de uma marionete, que é defendida como perfeita por parte dos encenadores) e experimentações em torno da humanização de objetos é ponto de observação e de discussão comuns; em um segundo momento, descrição de técnicas de manipulação de bonecos;

2. A Marionete como Ator, em que se encontram definições do termo "ator/manipulador", um histórico dos vinte e sete anos de trabalho da Pia Fraus e a descrição detalhada do processo de criação do espetáculo “100 Shakespeare”, tema deste trabalho;

3. O Ator e a Marionete, em que são descritas as contribuições das opções estéticas e técnicas da companhia, dentro do processo de criação deste espetáculo, para a melhor instrumentalização do ator/manipulador.

As opções estéticas para a construção dos bonecos e objetos e a narrativa não linear do espetáculo “100 Shakespeare” acompanham o pensamento das produções anteriores, anos de trabalho que permitiram uma releitura muito particular desta linguagem. A descrição detalhada do processo de criação do espetáculo traz informações relevantes sobre como o boneco contribuiu, neste caso, para formação do ator/manipulador, denominação diferenciada de outras como titereiro, bonequeiro ou simplesmente manipulador de bonecos. O ator/ manipulador joga constantemente com seu material de trabalho, o boneco, sempre em busca de afinar a comunicabilidade com o espectador. “Alteridade”, “neutralidade expressiva” e “tornar visível o invisível” são termos comuns na construção da personagem/boneco. Dissertarei também sobre como cada termo age nessa elaboração.

O trabalho com bonecos pode aprimorar o trabalho corporal do ator.

Capítulo 1 O Ator como Marionete

1.1 O Ator como Marionete

No final século XIX e primeiras décadas do século XX acontecem movimentações nas áreas artísticas com intuito da negação da estética burguesa, romântica, melodramática e realista vigente na produção da época, negação esta encabeçada por artistas ligados ao movimento simbolista surgido na França em 1880, uma tentativa de afastamento ao convencional e proximidade a imaginação e fantasia. No teatro, uma das ações foca o interesse pela **marionete** como opção de gênero artístico em alguns casos e, em outros, como referencial para o trabalho do ator em cena.

Entende-se por marionete uma figura (humana, animal ou fantástica) que pode ser feita com diversos materiais e que é movimentada por fios presos a uma cruzeta (espécie de controle) na qual ela é suspensa.



Fig. 1 - Marionete típica de Florença – Itália.

Em algumas localidades do Brasil, esses fios são também conhecidos como cordéis. Neste primeiro capítulo teremos a presença constante o termo “Marionete”, palavra mais utilizada nos trabalhos dos encenadores que falaremos a seguir. Porém o termo será ampliado na sequência da descrição, abrangendo outros vocábulos como boneco ou fantoche, que são movimentados por técnicas diferentes da dos fios. O importante é classificá-los em um mesmo grupo: formas que manifestam ao espectador uma “ilusão de vida” através da manipulação e da energia do ator.

Encenadores adeptos a esse novo olhar ao fazer artístico, em muitos casos pregavam o controle absoluto da representação teatral, pois eram declaradamente contra a espontaneidade exagerada presente em seus atores, atitude que, segundo eles, prejudicava a composição da personagem e conseqüentemente a obra como um todo. Eles deveriam mudar o seu comportamento, deixar de lado a representação pautada em ações cotidianas, traços marcantes de sua personalidade e realizar uma pesquisa de composição que fosse distanciada da representação realista. Como uma marionete que obedece aos comandos de seu manipulador, o ator deveria obedecer literalmente aos comandos do encenador e jamais expandir sua criação fora de limites pré-determinados.

A imagem da marionete como referência para atuação é evocada então com bastante frequência por esses encenadores, ou como metáfora do ator ideal, aquele que se predispõe a agir como uma marionete, o que gera expressividade qualitativa pela economia e precisão do gestual, foco de atenção e ação, partituras limpas de movimentos, triangulação (atitudes comuns a todo ator/manipulador contemporâneo), ou pela sua literal presença em cena.

A seguir mostraremos um pouco da trajetória artística desses pesquisadores/encenadores e a relação com o que cada um chama de “marionete”. Queremos com isso mostrar mais claramente a relevância do olhar à marionete, como também as possíveis intersecções com os trabalhos da Pia Fraus Teatro.

1.1.1 O pioneirismo de Heinrich Von Kleist

Kleist nasceu em 1777 e morreu em 1811. Antes disso, em 1810, publicou “Sobre o Teatro de Marionetes” onde discorreu sobre ideias de como o ator poderia ser substituído pela marionete, ideias estas que seriam provocações para estudos aos futuros encenadores do século XX.

Segundo Kleist, “a marionete é o verdadeiro artista porque dispõe de qualidades como eúritmia, mobilidade e leveza. Pode realizar movimentos com graça, impossíveis de serem conseguidos pelo ser humano porque o homem não tem controle sobre o centro de gravidade do movimento. E, outra vantagem decisiva é que a marionete não é “afetada”, como ocorre com a maioria dos atores e bailarinos”. (KLEIST, apud BELTRAME, 2005, p. 58) A afetação descrita acima refere-se a um modo de dizer ou agir que não é natural, é forçado, e que pode vir da própria personalidade do ator que interfere de modo ineficaz na composição de seus movimentos. Para Kleist, as particularidades do ator têm pouca significação e não devem fazer parte de um processo criativo.

Uma das justificativas para as ideias defendidas no texto está focada no **centro de gravidade do movimento**¹ que, segundo o autor, seria o princípio para “ações físicas qualitativas”. Se o ator pudesse por de lado todo seu acúmulo de emoções e sentimentos, pudesse ter rigor, controle e técnica sobre as suas ações, acharia um princípio na busca da qualidade de expressão. Vale lembrar que neste caso não se pode levar em consideração um “dom”, inspiração ou qualidades pessoais (muito valorizados na época) e sim um trabalho de formação que possibilite ao ator um domínio técnico que supere seu emocional na composição de suas personagens. Outra passagem do mesmo texto relata quais são as vantagens da marionete sobre os seres humanos: “Que vantagem? Antes de mais, meu excelente amigo, uma vantagem negativa: de fato ele não seria jamais amaneirado. Porque a afetação surge, como sabe, no momento em que a alma (vis motrix) se encontra num ponto completamente diferente do centro de gravidade do movimento” (KLEIST, 1998, p. 4.). Kleist ainda afirma

¹ Na física, o centro de gravidade ou baricentro de um corpo é o ponto onde pode ser considerada a aplicação da força de gravidade de todo o corpo formado por um conjunto de partículas. Essas partículas são atraídas para a Terra, cada qual com sua força-peso. Centro de gravidade, portanto, é o ponto onde todas essas forças de atração podem ser equilibradas.

que a trajetória que o centro de gravidade descreve é simples e na maioria das vezes reta. As articulações do corpo do boneco se encarregam de tornar o movimento semelhante ao do ser-humano, proporcionando as nuances necessárias. Como no texto ele se referia apenas a marionetes com fios, faz-se necessária uma pequena reflexão sobre onde poderia se encontrar o centro de gravidade em bonecos de outras técnicas de manipulação. No Bunraku, técnica japonesa onde três atores manipulam o mesmo boneco (que trataremos mais claramente em outro momento), o centro de gravidade encontra-se na manopla² das costas. É ali que o ator/manipulador sustenta o boneco para que os movimentos de braços, pernas e cabeça possam ser realizados.



Fig. 2 - Sustentação do boneco pela manopla das costas.

Nos “bonecos de vara”, onde um pequeno sarrafo encaixado na parte de baixo do boneco serve de manopla, o centro de gravidade deve ser a própria manopla, pois é o único ponto de controle e apoio aos movimentos.

² Manopla é uma haste, normalmente feita de madeira, que permite a manipulação do boneco. Na técnica do Bunraku tradicional normalmente encontramos uma abertura nas costas onde o manipulador sustenta o boneco e de onde aciona mecanismos para movimentos das sobrancelhas, pálpebras, boca e pescoço. Em bonecos que suprimem esses mecanismos, encontramos apenas a haste de sustentação nas costas e outra haste para os movimentos da cabeça.



Fig. 3 – Ao fundo, um exemplo de boneco de vara.

Nos fantoches (ou bonecos de luva) há basicamente duas possibilidades de manipulação, uma onde a boca do boneco se movimenta e outra onde braços e cabeça se movimentam, mas o centro de gravidade é um só e se encontra nas mãos do manipulador.



Fig. 4 – Fantoches

Há ainda o que chamamos de manipulação direta, onde o corpo do ator se relaciona diretamente com o boneco podendo até fazer com que algumas das partes de seu corpo completem o corpo do boneco. Neste caso teríamos que estudar

especificamente cada caso, pois essa técnica abrange diversas possibilidades de construção de bonecos e de manipulação.

Kleist em outro momento do texto, fazendo uma analogia sobre o que seria um bailarino perfeito, aquele que reconhece os centros de gravidade de cada movimento, afirma que o operador (manipulador) tem que se colocar no centro de gravidade do boneco se quiser fazê-lo agir com maestria: a linha que o centro de gravidade deveria descrever não era senão “o caminho que conduz à alma do bailarino”. Os dois deveriam agir juntos. O manipulador não teria alternativa: teria que dançar.

Um exemplo prático de porquê o ator/manipulador deve se colocar no centro de gravidade do boneco está em uma recente montagem da Pia Fraus na qual fiz parte do processo criativo. “Darwin BR” (2010)³ é um espetáculo de 20 minutos que fala da passagem e das impressões do naturalista Charles Darwin por terras brasileiras. Por ser realizado dentro de um ônibus que foi totalmente adaptado para a representação, o espaço é reduzido, permitindo que apenas dois atores se desloquem e se revezem na manipulação dos bonecos e objetos. O boneco Darwin que inicia a narrativa do espetáculo foi construído para a técnica do bunraku, pela qual três atores o manipulam. Bem, neste caso já teríamos um déficit, já que apenas dois podem ocupar o espaço cênico. Na maior parte do tempo desse prólogo, apenas um dos atores manipula o pequeno boneco Darwin. Mas como isso é possível? Por ser construído em isopor esculpido (cabeça, mãos e pés), papelão (tronco) e elásticos grossos (braços e pernas), o boneco é de uma mobilidade incrível. A manopla colocada atrás da cabeça, neste caso, é o centro de gravidade do movimento, já que não se dispõe do segundo ator para manter a sustentação do boneco onde ela deveria estar: na manopla das costas.

³ “Darwin BR” faz parte do projeto “Pia Fraus depois dos 25”, agraciado com a Lei de Fomento ao Teatro para a cidade de São Paulo. O espetáculo, com 20 minutos de duração, cumpriu, entre 13 de setembro e 8 de dezembro de 2010, 608 apresentações para escolas estaduais e municipais da cidade.



Fig. 5 – Boneco Darwin – releitura do bunraku

O que foi interessante descobrir do decorrer do processo de ensaio e primeiras semanas de apresentações, já que o manipulo sozinho, é que tive de fazer com que meu centro de gravidade e do boneco fosse um só. Para tanto, curvei e aproximei meu tronco, cabeça e braços da manopla da cabeça do boneco e ali pesquisei as oscilações gravitacionais de acordo com as ações e textos que eram proferidas. As trocas das minhas mãos tinham que ser rápidas e eficientes de modo a fazer com que o espectador quase não percebesse essa ação e ainda conseguisse ignorar a minha presença (apesar de ser muito aparente). Kleist tinha razão quando concluiu que o gesto é um resultado mecânico que obedece às leis da gravidade. Cabe ao manipulador elencá-los, entendê-los e transformá-los de modo orgânico. Porém essa organicidade ao mesmo tempo em que pode se aproximar ao gestual humano coloquial, comum, tem que ser minuciosamente elaborada como uma partitura fixa de movimentos. Os gestos marcados, quando corretamente realizados, trazem precisão. Nenhuma energia é gasta a mais ou poupada demais, há a dose certa para cada ação.

Um dos melhores exemplos desse conceito está também nas escritas de Kleist, quando a mesma personagem narra seu encontro com um urso, ocasião que leva os dois a lutarem:

“Encontrava-me, a quando de uma viagem à Rússia, numa das propriedades do senhor de G..., um cavalheiro livoniano, cujos filhos praticavam então intensamente a esgrima. Sobretudo o mais velho, que acabava de completar a universidade, gabava-se de ser um virtuoso. Uma manhã, quando me encontrava no seu quarto, estendeu-me um florete. Batemo-nos; mas acontecia ser-lhe eu superior; a paixão acabou por o perturbar; tocava-o a quase cada golpe que dava, e finalmente o seu florete voou para um canto do quarto. Meio a brincar e meio por despeito, disse-me, enquanto recolhia a sua arma, que ele tinha encontrado o seu mestre mas que neste mundo cada um encontrava o seu e que ele queria conduzir-me junto do meu. Os dois irmãos largaram a rir e gritaram: “Vamos! Vamos! Lancê-mo-lo às feras!” e conduziram-me pela mão, levando-me diante de um urso que o seu pai, o senhor de G..., fazia amestrar no pátio.

Enquanto, estupefato, me achava face a ele, o urso erguia-se sobre as patas traseiras, as costas apoiadas ao poste a que estava amarrado, a garra direita levantada, pronta a atacar, e olhava-me nos olhos: tinha-se posto em guarda. Quando me vi confrontado com um tal adversário, não soube se sonhava; no entanto, o senhor de G... disse-me: “Ataque, ataque! E tente dar-lhe um golpe!” Uma vez refeito da minha primeira surpresa, atirei uma estocada; o urso fez um movimento de pata muito breve e aparou o golpe. Tentei enganá-lo com fintas; o urso não mexia. Lancei novamente uma estocada súbita, com uma tal destreza que teria infalivelmente tocado o peito de um homem: o urso fez um movimento de pata muito breve e aparou o golpe. Agora eu estava quase na mesma situação que o jovem senhor de G... A seriedade do urso conseguira fazer-me perder a contenção, os ataques e as fintas alternavam-se, o suor escorria-me pelo corpo: pura perda de tempo! Não somente o urso defendia os meus golpes como o melhor esgrimista do mundo, como (no que nenhum esgrimista no mundo o teria imitado) nem mesmo respondia às minhas fintas: os seus olhos nos meus, como se pudera ler a minha alma, ficava com a garra levantada, pronto a atacar e, quando os meus ataques não eram senão esboçados, não se movia”. (KLEIST, 1998, p. 6)

Evidencia-se aqui mais ainda a beleza no gestual mecânico e artificial. Segundo Kleist, o abandono da emoção e do autocontrole são princípios fundamentais para o trabalho do ator: o autômato (espelhado aqui na marionete ou boneco, ausente de psicologias) é referência para uma obra de arte perfeita. Claro que as teorias do autor não devem ser levadas ao pé da letra, mas é objeto de reflexão aos profissionais do teatro e acredito, principalmente, aos manipuladores de bonecos e objetos. Cada ação do boneco tem que ser objetiva no seu comunicar e para tanto ator e boneco devem ter apenas um centro de gravidade. Para que isso possa ser conquistado há necessidade de estudos técnicos profundos, trabalhos de formação constantes aos atores manipuladores. Creio que somente assim possamos chegar a um patamar técnico de qualidade.

1.1.2 Edward Gordon Craig, a supermarionete e a criação da figura do encenador

Nos últimos anos do século XIX um processo de modernização do fazer teatral, já iniciado pelas ideias e textos teóricos (passados quase despercebidos em um primeiro momento) dos adeptos ao movimento simbolista (que sempre negou a representação ilusionista onde o naturalismo era levado às últimas consequências), ganhou um bom incentivo devido a uma revolução tecnológica que fez iniciar um processo lento, porém constante, de um dissolver de fronteiras dos territórios artísticos: a descoberta da luz elétrica e sua aplicação como elemento de estruturação e animação do espaço cênico. Esse processo contribuiu para gerar uma diferenciação entre o que anteriormente era chamado de “diretor” (cuja função se limitava a disposição de cenários, marcações de entradas e saídas e limpeza do gestual dos intérpretes) e uma nova denominação, “encenador”, cuja função deriva de “uma visão teórica que abrange todos os elementos componentes da montagem: o espaço (palco e plateia), o texto, o espectador e o ator” (ROUBINE, 1998, p. 24)

Craig viveu no meio teatral desde muito pequeno, já que era filho de uma grande atriz, Ellen Terry, e de um pintor Edward Godwin. Sua mãe trabalhava ao lado

do ator Henry Irving, de quem era amante. Craig vivia muito próximo a sua mãe, e por essa convivência se tornou ator, escritor, pintor, cenógrafo e encenador. Simbolista, recusa, como Kleist, a estética realista vigente na época⁴ e o faz de maneira exacerbada, condenando a arte como imitação da natureza, a submissão ao teatro escrito e ao texto, a construção cenográfica real, a interpretação submetida ao emocional humano, a ponto de quase afirmar que a presença física do ator em cena é desnecessária:

“A representação do ator não constitui uma arte, e é forçadamente que se dá ao ator o nome de artista. Porque tudo que é acidental é contrário à arte”.
(BELTRAME, 2005, p. 66)

O acidental é explicado pelo fato que, segundo ele, a expressão do ator (vocal, facial e corporal) não obedece a um controle coerente de ações e se traem sem que o ator mesmo possa perceber. Esse pensamento sobre o ator nasceu de sua convivência precoce com o meio artístico, de suas observações sobre os maneirismos dos atores e atrizes que o rodeavam na época de sua infância. Talvez por isso, depois de ter experimentado a carreira de ator, tenha se voltado à cenografia e posteriormente à encenação de espetáculos. A sua afirmação de que “tudo que é acidental é contrário à arte”, hoje em dia se torna confusa devido a ampliação das linguagens artísticas. A performance por exemplo, que pode ser constituída de improvisos, o espetáculo performático pode sofrer mudanças acidentais. E isso é contrário à arte? E ainda complementa:

“A arte é a antítese do caos, que não passa de uma avalanche de acidentes. A arte não se desenvolveu por um plano ordenado. Surge, então, claramente, que para criar uma obra de arte, não podemos utilizar materiais diferentes do que conhecemos, com certeza. Agora, o homem não é desses. Toda sua natureza tende à independência; toda sua pessoa tem se mostrado evidentemente como material inútil para o teatro.”⁵ (ORSINI, 2009 p.153)

⁴ Afirma que “o realismo é exposição, a arte é revelação”.

⁵ No original: “El arte es la atítesis del caos, que no es sino un alud de accidentes. El arte no se desarrolla más que según un plan ordenado. Surge, pues, claramente, que para crear una obra de arte no podemos servirnos de otros materiales que de aquellos que usamos, con certidumbre. Ahora bien, el hombre no es de éstos. Toda su naturaleza tiende a la independencia; toda su persona muestra hasta la evidencia que como material para el teatro es inútil.”

Craig queria marcar território, acabar com os maneirismos e excessos dos atores e atrizes e se possível, fazer teatro sem eles. Como isso é impossível, fez a alusão à marionete, que obedece exatamente ao movimento que seu manipulador impõe. Para ele o ator perfeito é uma marionete que obedece exatamente as indicações do encenador/manipulador. E se o ator puder deixar de lado todas as suas emoções ao obedecer a essas indicações, poderia ser um superator, ou uma supermarionete. Claro que Craig chegou a essas ideias depois de muitos estudos e observações sobre a história do teatro, sobretudo a do teatro egípcio, grego e indiano.

Craig foi o primeiro a colocar em prática o que anteriormente eram apenas suposições ou escritos teóricos: a fusão de diferentes linguagens artísticas para a construção do espetáculo teatral. Porém deu maior importância aos elementos que compõem o espetáculo do que ao ator. A descoberta da luz elétrica que veio colaborar como elemento de estruturação do espaço cênico foi um dos maiores incentivos dessa nova construção. Craig, por exemplo, inovou ao abandonar a ribalta e transferir todo aparato de iluminação para o teto do teatro criando assim diversas possibilidades de ambientações.

Quanto ao ator, o controle e perfeição no gestual deveriam ser absolutamente desprovidos de quaisquer emoções. O ator deveria agir simbolicamente e comunicar algo através dessa simbologia. Craig, como já dito, viu na marionete esse símbolo. O boneco poderia ajudar o ator a expandir seu pensamento criativo, fazendo com que sua interpretação não se limitasse a cópia do real, seja físico ou emocional. Se cada pequeno gesto fosse realizado com a precisa energia necessária para simbolizar algo, a comunicação com a plateia certamente estaria mais completa.

“A vantagem de se substituir o ator pelo boneco era a de se eliminar emoções supérfluas e difíceis de serem controladas pelo egocentrismo dos atores. Para Craig, o teatro ideal era o que ele chamava de teatro durável, no qual o ator devia controlar o seu corpo de tal forma que o corpo não fosse afetado pelo seu ego. O ator perfeito era aquele que fosse capaz de conceber e mostrar símbolos, e esses símbolos estariam sempre fora de sua pessoa. Portanto, o ator perfeito seria aquele capaz de se fazer desaparecer, ou se fazer fundir em alguma coisa fora de sua pessoa. O ator devia se despersonalizar e se tornar

um elemento plástico a mais, juntamente com os objetos que se converteriam também, por sua vez, em ideias e símbolos". (AMARAL, 1991, p. 180)

Três fases teriam que ser percorridas no processo de formação do ator: a da despersonalização, da representação e da revelação. Nas fases um e dois haveria o uso da figura humana como base de pesquisa de repertório (abandonar emoções, ego e focar na pesquisa da movimentação corporal) e na terceira buscaria um mundo inexistente a olho nu, algo invisível que estaria escondido no interior do homem: espaço, luz, movimentos e formas seriam a matéria prima para a criação. Um olhar bastante diferenciado na representação teatral que fez Craig pensar na real necessidade da presença humana e da palavra em cena.

Além desta busca de recuperar o homem-ator ou o superator, Craig veio revolucionar o espaço cenográfico. Suas pesquisas foram compostas de reflexões teóricas, de projetos, de maquetes e de realizações cênicas efetivas. Ele propõe a nudez do espaço, o jogo do claro-escuro e rejeita qualquer decorativismo. Um espaço em constante mutação, através do jogo conjugado da iluminação e de volumes móveis. Craig propõe escadas, planos superpostos, biombos feitos de tecido ou de madeira. Acima desses biombos o teto parece anular-se, onde se estendem misteriosas zonas de penumbra. A luz passa a intervir no ritmo do espetáculo. Craig foi muito marcado pela teoria wagneriana do "drama musical", que preconiza uma nova arquitetura teatral como local e instrumento da fusão de diferentes elementos que integram o espetáculo: poesia, música, pintura, arte do ator. Aos olhos de Craig essa fusão exige não apenas um espaço adequado, mas também um condutor capaz de realizá-la: o régisseur (diretor), que deve intervir em todos os níveis do espetáculo. Uma teoria cenográfica que se aproxima das propostas de Appia: o trabalho do cenógrafo – ou melhor do régisseur – não consiste em representar o real, nem em decorar o palco, mas em inventar uma estrutura que utilize as três dimensões do palco e consiga criar uma contrapartida visual das tensões e do dinamismo específicos da obra encenada.

O exemplo do uso da marionete nada mais é do que a ideia do controle total do diretor sobre a encenação. A supermarionete é uma alusão ao ator que consegue, a exemplo do boneco, realizar ações físicas precisas comandadas por um agente

externo, o encenador. E como dito anteriormente, essa denominação passou a ser encenador, ou seja, aquele que tem o olhar absoluto sobre todas as ações que compõem a construção do espetáculo teatral. Para o ator que manipula bonecos, todas as observações e descobertas de Gordon Craig podem direcionar reflexões sobre processos de instrumentalização pessoal para que a qualidade dos movimentos direcionados à ação do boneco esteja condizente com o que se pretenda comunicar.

1.1.3 Maurice Maeterlinck e os novos meios de expressão

Talvez seja Maurice o que mais tenha se calcado nas bases do movimento simbolista. Suas escritas estão basicamente focadas no fatalismo e misticismo na busca de um teatro poético em que predominem o alusivo, o sonho e o mistério no intuito que o espectador tenha uma percepção diferenciada da obra, levando-o a acreditar que *um caso acontecido a um indivíduo, possa ter caráter universalista*. Obviamente há o contraponto à estética realista de representação, como os encenadores citados anteriormente, mas Maeterlinck direciona seus estudos com outro olhar: ao invés de fugir completamente do realismo, busca a realidade humana mais profunda do que as aparências superficiais, valorizando a imaginação, realidade esta que é comum a todos os seres humanos.

Segundo Maeterlinck, toda obra de arte é um símbolo e esse não admite a presença do homem. A presença física do ator destrói a ficção e impõe ao espectador uma realidade empobrecida, que não consegue dar a verdade da existência. O ator para ele é um acidente e compromete a obra de arte. Muitos de seus espetáculos foram escritos para serem representados com marionetes, como uma forma de chamar a atenção para a necessidade de tornar o corpo expressivo. As personagens, inseridas em uma nova construção estrutural no que se refere à dramaturgia, tem uma visão fatalista em relação aos acontecimentos que se sucedem, pois julgam não poder interferir em seus destinos previamente traçados.

“Suas personagens parecem mortos-vivos, entregues ao inevitável destino, a morte. A leitura destes textos denota a existência de duas tendências; de um

lado, a negação da interpretação realista predominante no teatro da época e, de outro, a busca de uma nova gestualidade para o ator, tendo na marionete a referência ou o modelo de representação”. (BELTRAME, 2005, p.61)

A proximidade com a pesquisa da Pia Fraus, além do uso do boneco, está no fato de que Maeterlinck era um “explorador de silêncios”. Explico: parte das produções realizadas pela Pia Fraus em seus 27 anos de história, prioriza a comunicação visual com o público através do trabalho corporal do ator aliado à manipulação de um elemento que colabore com essa comunicação. Em alguns espetáculos as palavras são usadas, mas de modo econômico, como é o caso de “Olhos Vermelhos”⁶, adaptação do clássico “Antígona” de Sófocles, onde o texto foi bastante simplificado mostrando apenas parte da sequência de acontecimentos da história, sendo o restante preenchido pela ambientação do cenário (o espetáculo foi feito em um espaço diferenciado, um dos galpões da antiga Funarte-SP) composto por pufes vermelhos espalhados (onde o público se colocava), uma passarela que cortava todo o espaço (onde a encenação acontecia) e pelos bonecos que conseguiam completar a trama.



Fig. 6 – Espaço alternativo em “Olhos Vermelhos”

Outro exemplo, ainda mais claro no sentido de que este não usa uma palavra sequer, é “Flor de Obsessão”⁷, uma investida da companhia no universo de Nelson Rodrigues focada na força das imagens que as palavras de seus textos provocam. Todo espetáculo é uma reunião dessas imagens criadas pelas impressões dos atores

⁶ Montagem de 2003, dirigida por Ione de Medeiros.

⁷ “Flor de Obsessão”, criada em 1996, foi encenada por Francisco Medeiros.

diante da vasta obra do dramaturgo (textos teatrais crônicas, romances e entrevistas). A narrativa é toda construída por ações físicas, costurada pela manipulação de bonecos e objetos e acompanhada por uma trilha sonora que faz com que plateia e atores estejam colocados em local comum, partícipes das imagens que se sucedem, tamanha é sua força e envolvimento. Da mesma maneira essas e outras características podem ser vistas em “100 Shakespeare”⁸, foco de observação deste trabalho, que falaremos com mais detalhes em um capítulo à parte.

Os simbolistas, como Maeterlinck, aspiravam uma linguagem fantástica capaz de criar e sugerir o espetáculo a partir das profundezas e mistérios do universo, sem descrever o mundo concreto, mas sim o irreal, o sonho, com abusos de subjetividade.

Aqui ficam ainda mais evidenciadas as sugestões da não presença do ator em cena. Mas sabemos que na verdade a busca era por diferentes modos de expressão, por um novo ator que pudesse ampliar seu campo de ação através de novas referências como as marionetes, máscaras ou objetos.

1.1.4 Alfred Jarry, Dadaísmo, Cabaret e Ubu-rei

Jarry é um dos precursores do Dadaísmo, uma vanguarda moderna iniciada em Zurique, em 1916, no chamado *Cabaret Voltaire* (cujo objetivo era criar um centro de entretenimento artístico onde artistas convidados fizessem performances musicais e leituras nos encontros diários), por um grupo de escritores e artistas plásticos, dois deles desertores do serviço militar alemão e que era liderado por Tristan Tzara, Hugo Ball e Hans Arp. Embora a palavra *dada* em francês signifique cavalo de brinquedo, sua utilização marca o *non-sense* ou falta de sentido que pode ter a linguagem (como na língua de um bebê). Para reforçar essa ideia foi criado o mito de que o nome foi escolhido aleatoriamente, abrindo-se uma página de um dicionário e inserindo-se um estilete sobre ela. Isso foi feito para simbolizar o caráter antirracional do movimento,

⁸ Montagem de 2005, dirigida por Wanderley Piras.

claramente contrário à Primeira Guerra Mundial. Em poucos anos, o movimento alcançou, além de Zurique, as cidades de Barcelona, Berlim, Colônia, Hanôver, Nova York e Paris. A princípio, o movimento não envolveu uma estética específica, mas talvez as formas principais da expressão dada tenham sido o poema aleatório e o *ready made*. Sua tendência extravagante e baseada no acaso serviu de base para o surgimento de inúmeros outros movimentos artísticos do século XX, entre eles o Surrealismo, a Arte Conceitual, a Pop Art e o Expressionismo Abstrato. Sua proposta é que a arte ficasse solta das amarras racionalistas e fosse apenas o resultado do automatismo psíquico, selecionando e combinando elementos por acaso. Sendo a negação total da cultura, o Dadaísmo defende o absurdo, a incoerência, a desordem, o caos. Politicamente, firma-se como um protesto contra uma civilização que não conseguiria evitar a guerra.

Do ponto de vista formal, a característica vibrante e provocativa Dada é alcançada no *Cabaret Voltaire* por uma interação muito dinâmica entre formas e cores, em que as formas dos objetos e do corpo humano entrelaçam-se, desfazendo os limites de categoria, num ritmo dinâmico, marcadamente abstrato.

Uma das vertentes muito importantes do *Cabaret Voltaire* eram os poemas sonoros. Baseavam-se em pesquisas musicais do ruído enquanto música, na música negra americana, e no conhecimento primitivo da palavra portadora de poderes mágicos, da palavra mágica que não é símbolo de coisa nenhuma, mas objeto concreto de poder em si. Assim, o som grotesco, gutural, instintivo, compõe os poemas sonoros, que têm acesso direto à sensibilidade física dos ouvintes, compondo um sentido ritual.

Jarry já era conhecedor e praticante da linguagem popular do teatro de bonecos. Poeta e dramaturgo de origem francesa fez de seu texto mais famoso, “Ubu Rei”, encenado primeiramente com bonecos no ano de 1888 e posteriormente com atores em 1896, um marco na história do teatro: transpôs a linguagem da animação para o teatro convencional, buscou o grotesco com personagens mascarados, anárquicos e absurdos, usou e abusou de diferentes planos de observação. Buscava também uma interpretação despersonalizada onde a referência maior para o ator desta “despersonalização” era a marionete. Além disso, Jarry foi o responsável pela retomada

do uso de máscaras, tanto para preparação de seus atores, como para as suas encenações. Em suas obras, a “*mascara substitui o retrato sociológico de uma pessoa pela efígie⁹ da personagem*” (BELTRAME, 2005, p. 64) e o *gesto universal* tende a ser afinado na busca de uma *expressão essencial*. Um choque para o comodismo que pairava nos palcos da época.

Influenciado pelo poeta irlandês W. B. Yeats que reconheceu em Jarry uma incrível força revolucionária por se aproximar de ideias filosóficas pessoais (acreditava existir dois diferentes mundos, um real e outro aparente), Arthur Symons, crítico teatral de renome escreveu um artigo, um ano após a estreia de “Ubu Rei”, em 1897, de nome *Apologia a Marionete*, onde criticava o tipo de representação extremamente naturalista praticada na época. E via também no boneco o meio mais poético e direto de expressão artística: as limitações dos bonecos obrigavam os artistas a eliminar movimentos supérfluos pessoais para estabelecer melhor comunicação com o público. Ideias bastante parecidas com as dos outros encenadores citados até o presente momento. Porém foi este o momento de maior efervescência.

A Pia Fraus busca integrar o teatro de animação com as mais diversas manifestações artísticas (teatro, dança, música, artes plásticas, vídeo, máscaras, circo) na composição de seus trabalhos. O grotesco presente nas composições cênicas de Jarry sempre esteve próximo da busca do conceito visual de construção de bonecos da Pia Fraus, encabeçado por Beto Lima, diretor de arte e um dos fundadores da companhia, falecido em 2005. Espetáculos como “Eonoé – Uma Cosmogonia” (1998), “Frankenstein” (2000), “Hércules” (2006), “100 Shakespeare” (2006) e “Olhos Vermelhos” (2003), buscavam justamente despersonalizar o ator e fazer com que se integrasse ao boneco de modo que o público não conseguisse separá-los enquanto seguissem visual e sensorialmente a trama. Todo trabalho corporal do ator em relação ao boneco se funde com a estética de construção, oferecendo informações importantes na composição das personagens.

⁹ Representação (em vulto) de uma pessoa ou coisa personificada ou simbolizada.

1.1.5 Vsevolod Meyerhold, biomecânica e o Teatro Popular Russo

Um fuzilamento realizado sob as ordens de um tribunal militar tirou precocemente a vida do ator, encenador e teórico por se recusar a encenar espetáculos didáticos na perspectiva do “realismo socialista”. Estudou na escola de arte dramática de Dantchenko e fez parte do elenco do Teatro de Arte de Moscou, onde trabalhou com Constantin Stanislavski e onde, tempos depois, recusou as formulações de seu primeiro mestre, criticando o psicologismo que norteava a criação de personagens para representações realistas e naturalistas.

Observando o trabalho do operário soviético, propõe a Biomecânica, um conjunto de exercícios de preparação para atores: o fundamento era a realização de movimentos do ator em cena que devia, através de uma série de exercícios ginásticos, cuidar da mecânica de seu próprio corpo. Desse modo a perfeita conjugação das articulações na criação do gestual permitia a construção de um desenho cênico perfeito. A criação artística era uma criação plástica. Desse modo o ator de Meyerhold é aquele que domina diferentes linguagens (clown, circo, balé, etc) e aplica esses conhecimentos baseados na perfeição e precisão de uma técnica de movimentos: o jogo biomecânico.

Meyerhold sintetizou esse jogo de preparação para seus atores em quatro eixos centrais: eliminação de movimentos não produtivos (foco de ação), ritmo (cadência de movimentos), consciência do próprio centro de gravidade (o que permite o equilíbrio e mudanças rápidas de ação), resistência (fôlego) e ausência de vacilações (no que se refere às respostas corporais imediatas). Tudo isso aliado a nenhuma mobilização emocional. Os princípios da *commedia dell'arte* também foram usados na preparação do ator meyerholdiano, principalmente o jogo das máscaras e aqueles que se pautavam ao reflexo físico: ação e reação a estímulos exclusivamente externos.

Depois da falida Revolução Russa de 1905¹⁰, aconteceu em todo país um forte movimento esteticista que defendia a “arte pela arte” atacando violentamente o

¹⁰ A Revolução Russa de 1905 foi um movimento espontâneo, antigovernamental, que se espalhou por todo o Império Russo, aparentemente sem liderança, direção, controle ou objetivos muito precisos. Geralmente é considerada como o marco inicial das mudanças sociais que culminaram com a Revolução de 1917.

naturalismo e o realismo acadêmico e as novas teorias sobre as relações ator/diretor. O extremo dessa postura foi fomentado por Gordon Craig quando disse a frase: “o ator deve desaparecer e em seu lugar deve aparecer a figura inanimada da supermarionete”. (CRAIG, 2012)

Meyerhold, participante ativo do movimento simbolista, tentou por em prática suas ideias já anteriormente investigadas: a pesquisa de uma disposição frontal dos personagens, uma diferente dicção, investigações mais profundas em relação à iluminação e, sobretudo, nesse período, o que lhe foi mais importante, os experimentos relacionados à música e através dela, a busca de um ritmo de interpretação (uma das premissas da biomecânica). Neste mesmo ano foi convidado a assumir a direção de dois dos Teatros Imperiais Russos onde pode desenvolver melhor a relação da música em cena, além de sua participação como ator. Mas declarou que não iria transformar o teatro imperial em um lugar de experimentação para não escandalizar seu público. Na verdade Meyerhold estava decepcionado com suas experiências anteriores e buscava um tipo de representação que o levaria a um teatro completo, não convencional, grotesco, com abuso da teatralidade (BELTRAME, 2005)¹¹. Esse é um momento em que se sente atraído pelo movimento, pela festa, pela espetacularidade, estabelecendo maiores corredores de comunicação entre palco e plateia. Dessa época são algumas de suas grandes criações como *Tristão e Isolda*, *O Príncipe Constante* e *O Baile de Máscaras*.

Paralelamente ao trabalho desenvolvido à frente dos Teatros Imperiais, Meyerhold continuou sua pesquisa focada em experimentos artísticos realizados em pequenos teatros, círculo de amigos, clubes. Esses experimentos também tiveram como base de estudo elementos do teatro popular russo onde, segundo Arlete Cavaliere¹², Meyerhold via nos princípios do teatro de feira, nas suas marionetes e no

¹¹ Teatralidade compreendida como “(...) tudo o que é especificamente teatral, isto é, tudo que não obedece à expressão através do discurso, das palavras, ou se preferir, tudo que não está contido nos diálogos...”. A teatralidade “se opõe, até mesmo, às vezes, à narrativa de uma fábula logicamente construída”; ou ainda, está relacionada com “o uso programático da ferramenta cênica, de uma maneira a que os componentes da representação se valorizem reciprocamente e façam brilhar a teatralidade e a fala” (BELTRAME, 2005, p.373).

¹² Paulistana, Arlete Cavaliere é professora livre-docente de Teatro, Arte e Cultura Russa no curso de Graduação e Pós-Graduação no Departamento de Letras Orientais da FFLCH-USP, e coordenadora da área de Língua e Literatura Russa no mesmo departamento.

poder mágico das máscaras a revitalização do teatro contemporâneo, apoiando-se, principalmente, na ideia de que a arte do ator deve estar fundada, antes de tudo, no jogo das máscaras, dos gestos e dos movimentos que sempre encantou em várias épocas o povo das praças públicas. Para Meyerhold, levando em consideração o teatro de marionetes, os bonecos não têm a intenção de reproduzir a vida do espectador no palco. Pelo contrário: gestos e expressões fortes e inverossímeis trazem um mundo mágico de harmonia plástica, subjugados a uma técnica muito particular. O teatro de bonecos popular russo “Petrouchka”, escrito por Igor Stravinsky e Alexandre Benois também é referência em diversos momentos para a preparação de seu elenco: um charlatão, dono de um pequeno teatro de marionetes, apresenta seu espetáculo em meio a uma comemoração que antecede a quaresma, em uma praça na cidade de São Petesburgo. Meyerhold enxerga na expressão corporal e não facial do boneco uma síntese de movimentos que proporcionam a comunicação imediata com os espectadores e que serviriam de modelo para as diversas conquistas que seu elenco deveria buscar: a superação da interpretação psicológica e a expansão do gestual.

De acordo com seu estudo intitulado “O Teatro de Feira”, a partir do ano de 1912, Meyerhold abandona a estética simbolista de representação para se aproximar ainda mais das formas de teatro popular, do grotesco, da máscara e da marionete, defendendo a teatralidade, um período onde se inicia a eleição de princípios, formulação de conceitos na busca de uma maturidade artística. Valoriza o encenador que toma o boneco como base de estudo e condena a ação contrária: somente a presença do boneco permite ao ator depurar e eleger ações e gestos verdadeiramente expressivos. A partir dessas colocações, percebemos que Meyerhold reconhece o teatro de bonecos como linguagem artística e uma prova disso está na resposta que dá quando lhe questionam sobre o assunto:

“A marionete não quer se identificar completamente ao homem, porque o mundo que ela representa é o maravilhoso mundo da ficção, porque o homem que ela representa é um homem inventado, porque o tablado onde ela evolui é o espaço de harmonia onde se encontram os fios de sua arte. Sobre seus tablados, é assim e não de outra maneira, não de acordo com as leis da

natureza, mas porque essa é a sua vontade, e porque o que ela quer não é copiar, mas criar.” (MEYERHOLD apud BELTRAME, 1996, p. 232)

Apesar de existir um eixo comum, a relação com a marionete, entre os encenadores citados até então, Meyerhold direciona seus atores para que tomem o boneco como uma referência na elaboração de uma técnica focada na expressividade gestual fundamentada em um trabalho corporal assíduo e constante. A busca de harmonia plástica poderá resultar em criação artística, o que se diferencia muito da cópia pura e simples da natureza, muito praticada anteriormente. O boneco para Meyerhold permeava todo o processo criativo, desde a preparação de seus atores até a encenação em si, já que em seus espetáculos eles aparecem como metáforas das personagens, figuração, artifício ou alegoria. Um *brain storm* de informações na integração boneco e ator.

A Pia Fraus compactua com a “polifonia meyerholdiana” (BELTRAME, 2005) em diversos aspectos principalmente quando proporciona a mescla de linguagens artísticas (dança, circo, teatro, artes plásticas, música, bonecos) na elaboração de seu repertório. A proximidade ao encenador russo encontra-se também na criação de diversos espetáculos que tiveram como foco investigativo partituras de movimentos direcionadas a um busca expressiva, busca esta aliada a um boneco ou objeto. Hora essas partituras corporais eram constituídas de propostas do ator através de pesquisas de seu repertório corporal e estudos de técnicas de manipulação, ou seja, como o corpo do ator gera comunicação através dos movimentos ao boneco, hora estavam voltadas à estética de construção dos próprios bonecos que provocava variações do trabalho corporal do ator para que pudesse dar vida a um objeto. O espetáculo “100 Shakespeare”, tema deste estudo, é um bom exemplo dessa dicotomia. Mas trataremos dela mais tarde.

1.1.6 Tadeusz Kantor e a quebra no conceito de representação

Tadeusz Kantor nasceu em Cracóvia, Polônia, em 1915. Coursou a escola de Belas Artes, onde teve como mestre Karol Fryes, um admirador e amigo de Gordon

Craig. Também recebeu influência de toda a *avant garde* dos anos vinte, o construtivismo russo, as ideias dadaístas e futuristas, a escola Bauhaus.

A Bauhaus foi uma das mais influentes escolas de design do mundo, funcionou na Alemanha de 1919 a 1933. Sua forte inspiração modernista tentou unir de forma definitiva a arte com a indústria. Fundada a partir de um manifesto de Walter Gropius, em 12 de abril de 1919, a Bauhaus tem suas origens na fusão entre a Academia de Artes e a Escola de Artes e Ofícios da Alemanha. Impulsionados pelo novo quadro econômico enfrentado pelo país no pós-guerra, seus fundadores buscavam o fim da separação entre artistas e artesãos. Seu pioneirismo em estabelecer um novo conceito pedagógico, que defendia a modernização radical da vida em bases racionalistas foi revolucionário na época. Entre seus docentes, estavam os principais artistas do período, como Wassily Kandinsky, Paul Klee, Johannes Itten e László Moholy-Nagy, além de grandes nomes da arquitetura, como Walter Gropius (principal idealizador) e Ludwig Mies van der Rohe. Em seus 14 anos de existência, a Escola de Bauhaus passou por três etapas diferentes: a fase expressionista (1919-1927) em Weimar, sob a direção de Walter Gropius, a fase do formalismo construtivista (1927-1929) com Hannes Meyer em Dessau e, finalmente, a fase do racionalismo radical com ênfase na produção arquitetônica (1929-1933), sob a direção de Mies van der Rohe, parte em Dessau e parte em Berlim. Encerrando suas atividades em 1933, em decorrência de mudanças sociopolíticas na Alemanha, a Bauhaus ainda segue orientando o pensamento das novas gerações de designers, em várias partes do mundo.

Tadeusz Kantor, segundo seu “O Teatro da Morte” (2008) pretendeu, através de diversas experiências, reconfigurar as possibilidades e autonomia do jogo teatral. O artista é elemento de suma importância na criação de sua dramaturgia, *pois “organiza, conduz o trânsito entre ação e olhar, posiciona estrategicamente os espelhos que devolvem aos espectadores o impulso do gesto, do pensamento e da ação”* (KANTOR, 2008, p. XVIII). O artista de Kantor deve cuidar de seu olhar e saber para onde direcioná-lo, deve interferir na organização do olhar do espectador e provocar uma desapropriação do que é visto. Os trabalhos de Kantor certamente são frutos de sua

vivência, ainda pequeno, da ocupação polonesa pelos nazistas e do Holocausto; é a materialização de uma atividade que acontece quando o ser humano se encontra em limites extremos e todos os conceitos de representação perdem o significado: as personagens apresentadas são humanos que sobreviveram ao ser humano depois da destruição deste; a essência desapareceu, restou um ser e a projeção de seu potencial absolutamente desconhecido. O público nunca vai enxergar o convencional nas encenações, pelo contrário, verá vetores contrários de força, verá dinâmicas de imagens dificilmente apenas contemplativas, será obrigado a acompanhar uma sucessão de loucuras, instabilidades, humor, amor, terror, proporcionado pelos atores junto aos seus objetos.

“A gente não olha uma peça de teatro como um quadro, pelas emoções estéticas que ela proporciona, mas a gente as vive concretamente” (KANTOR, 2008, p. XXIX).

Há um reposicionamento do pacto teatral entre palco e atores, entre atores e público, destruindo toda a possibilidade convencional ilusória que o teatro já tenha criado: existem regras que são reveladas somente no momento da representação, surpresas como em “A Classe Morta” e “Wiepole, Wiepole”, duas de suas encenações, onde Kantor interfere na dinâmica da cena e conseqüentemente no olhar do espectador, durante a representação, provocando uma instabilidade geral. Para Kantor a montagem de um espetáculo está mais próxima a instauração de um jogo do que a encenação de uma obra propriamente dita: não se trata de traduzir na cena as ideias de um estímulo criativo, seja ele literário ou plástico. Ele joga com o humor e a surpresa. É como se o estímulo criativo (obra de arte ou não) fosse completamente desfigurado, fragmentado, montado e remontado diante do público de modo a provocar sensações muito distintas do encantamento que uma obra de arte pode provocar, já que a heterogeneidade que fundamenta seus trabalhos, a colagem de elementos como luz, expressão cênica, cor, palavras, movimento, agem de forma independente uns com os outros, de forma não ilustrativa e não explicativa.

E o texto? Quanto a ele, Kantor relata:

“Ao lado da ação do texto, deve existir a ação da cena. (Que) a ação do texto é algo pronto e acabado”. (KANTOR, 2008, p. XXXV e XXXVI)

Nem por isso deixa essa ferramenta de lado, ao contrário, o usa como parceiro de seu jogo cênico. O texto em si já possui suas tensões internas e a criação de seus espetáculos está justamente focada em outras tensões que estão entre os elementos do espetáculo e o texto. Este é o ponto de partida para suas criações.

“Para mim, o texto literário é prodigiosamente importante. Ele constitui uma condensação, uma concentração da realidade, de uma realidade tangível. É uma carga que deve estourar. Não é um suporte para o teatro. Não é nem um agulhão, nem uma inspiração. É um parceiro” (...) Eu sou (...) bem mais fiel ao texto do que qualquer outro, devido ao fato de que eu o trato como uma soma de significações, mas as situações cabe a mim criá-las. Em função da etapa que minha consciência artística atingiu”. (KANTOR, 2008, p. XXXVI)

Em 1955 Kantor reúne artistas de diversas linguagens (pintores, atores, cômicos, poetas) e funda o Teatro Cricot 2, onde concretiza o sonho de criar um teatro independente, oposto aos convencionais da época que, segundo ele, eram *“empresas que fabricavam produtos para serem consumidos pelo público, e que deviam atender as demandas das temporadas”*.

O Cricot 2 se opunha ao teatro vigente porque não era uma instituição profissional, não funcionava por vias burocráticas, fato que demandariam funcionários presos nas suas rotinas. Era o encontro de um grupo de artistas, uma tentativa de criar uma esfera de comportamento artístico livre onde o ponto de partida para as criações é a ideia cênica. Não se tratava de se apoiar, por exemplo, em uma pintura e por meio de pesquisas experimentais elaborar uma dramaturgia, tratava-se de conviver com artistas de diferentes linguagens e por meio de suas experiências renovar constantemente a ideia do jogo teatral: o criar hoje, para hoje. Kantor dizia que não era um profeta para fixar o porvir do teatro. O futuro para ele era o agora, nada mais o interessava.

Quanto ao trabalho do ator, descreve:

“O ator que imita uma ação se coloca forçosamente acima dela. O ator que a executa realmente se coloca em relação a ela em posição de igual. É assim que se modifica a hierarquia fundamental: objeto-ator, ação-ator. O jogo teatral deve decorrer daquilo que se chama a “preexistência do ator”. Eu desconfio sempre, até o último ensaio, de uma “programação” completa do ator para o papel. Procuo mantê-lo o mais possível no estado de suas “predisposições” elementares, a criar a esfera dessa “preexistência” livre ainda da ilusão do texto”. (KANTOR, 2008, p. XXXVII).

Kantor não acredita no ilusionismo e para isso tira o “papel” do ator, recusa-lhe o direito de expressão e transforma seus artistas inserindo-os em um processo, em uma prática. A função do ator não é imitar, criar, é sim ser apresentado em sua realidade mais concreta. A função do ator é ser um interventor das ações. Os tradicionais interpretam uma ação prévia, definida pelo texto dramático. Nos trabalhos do Cricot 2, ação cênica e ação do texto são campos distintos. O ator estabelece uma relação de troca com o texto, de jogo (aproximação, distanciamento), e não uma relação de obediência. É um jogador que revela a força de sua realidade quebrando as convenções do jogo teatral.

“esses atores, eu os conheço, por certo. Seu psiquismo, seu comportamento, seu dom, suas reações. Cada personagem é concebida conforme o caráter do ator. Meu papel em relação ao ator se reduz (ao trabalho de) impor situações que, evidentemente, eu crio. Essas situações determinam o ator deixando-o em liberdade para revelar sua individualidade”. (KANTOR, 2008, p. XXXVII).

Em relação à comunicabilidade com o espectador, as pesquisas de Tadeusz Kantor se assemelham com alguns preceitos praticados nos processos criativos da Pia Fraus, entre eles a relação ação cênica/público. Kantor chegou a optar pela participação física da plateia em *Les Mignons et les guenons*, o mesmo praticado pela Pia Fraus em “100 Shakespeare”, quando Otelo crê em seus delírios que Desdêmona, representada por uma boneca em tamanho natural manipulada pela técnica do Bunraku, desce do palco e faz sexo com um dos espectadores. Diante disso algumas questões surgem: os espetáculos teatrais têm que ser criados com intuito de estabelecer a prática de uma comunicação? Será preciso criar espetáculos diretamente para o espectador? Tanto Kantor como a direção artística da Pia Fraus concordam que

não há teatro sem o público e que sua participação tem que existir, hora física, hora não. Essencialmente a percepção da obra de arte é uma consequência racional. O espectador está no “fazer teatral” da mesma maneira que o ator está, que a dramaturgia está. Se pegarmos um roteiro, um texto, um estímulo criativo qualquer e pensarmos o como faremos para informar o espectador sobre as transformações praticadas neste material, não faremos nada além da reprodução deste estímulo criativo por meio de uma interpretação. O caminho deve ser outro: aproveitar as diferentes mentes criativas na construção da obra de arte que por si só tem uma força de expansão, de comunicação, para atingir um espectador que está ali não somente para apreciar ou consumir. Ele está ali também para participar. Kantor, dentro de suas definições do teatro como jogo, ainda coloca o espectador como *supporter*, como torcedor. E diz:

“O *supporter* não é um verdadeiro espectador. É um jogador em potência”
(KANTOR, 2008 p. XLII)

Isso porque Kantor o tira de sua condição comportada (sentar, apreciar e ir embora) para colocá-lo diante de situações incômodas, perturbadoras, embaraçosas, inaceitáveis, fazendo com que ele, através desse clima de instabilidade, seja partícipe da obra de arte, um partícipe mais mental do que físico, mais sutil, que não acontece de forma imediata, estendendo-se por toda representação cênica, prolongando-se até fora do espetáculo.

Em relação à linguagem da manipulação de bonecos e objetos, Kantor utilizou o manequim em espetáculos como *Santa Joana*, *A galinha d’água* e *Os Sapateiros*. Mas foi somente com *A Classe Morta* que ele atingiu uma evolução artística em relação ao seu uso, pois somente ali se pode observar o manequim como objeto vazio, mensageiro da morte, como modelo para o ator. Um modelo de ausência de vida que permite exprimir a vida. Velhos que pelos olhares e gestos mecanizados, só podem dizer que ainda estão com vida. Lembranças de um passado distante marcado por seus duplos presentes em cena, manequins da criança que cada um foi.

A obra de Tadeuz Kantor permeia um diálogo com uma realidade degradada o que incita uma aproximação à morte. Uma realidade criada que pode estar muito próxima à realidade de seus espectadores. O poder da expressão, da forma, da aparência, a seriedade trágica que os manequins são forçados a apresentar, porque foram criados assim, podem trazer a tona sensações e questões já vividas e esquecidas pelos espectadores. A identificação ou repulsa em relação à expressão do boneco faz do espectador um participante ativo da obra de arte.

Em “100 Shakespeare”, espetáculo tema desta reflexão, originalmente criado para um ambiente escuro e intimista, o público, ao entrar na sala, se deparava com os olhares de 43 bonecos das mais diversas formas, estéticas e tamanhos. Impossível não perceber um desconforto imediato, uma realidade que poderia bem ser, como nos trabalhos de Kantor, uma também aproximação à morte.

1.2 Algumas técnicas de manipulação de bonecos e objetos

Sabemos que chegar à elaboração de uma técnica coerente de representação teatral requer um caminhar longo em relação à pesquisa prática e teórica. Se esta ainda for uma técnica inédita, faz-se necessária a ciência da proximidade maior ao risco do erro ou do acerto, já que a gama de referências para esta criação é menor. Acredito que as técnicas de manipulação de bonecos surgiram ao longo dos séculos, grosso modo, da necessidade do “dar vida”, do representar algo pertinente a um meio e a alguém. E a partir da estética de construção dessas representações (boneco, máscara ou objeto) diferentes modos de manipulação podem ter sido inventados e reinventados. E mesmo após uma definição de fronteiras de ação desta nova representação de algo, um simples olhar externo pode desencadear novas significâncias.

São muitas as hipóteses das origens de técnicas de manipulação ao redor do mundo. A seguir falaremos de algumas delas. A intenção é fazer uma descrição rápida e objetiva. Uma atenção maior será dada ao Bunraku, manipulação japonesa de bonecos, devido ao seus mais de mil anos de história.

1.2.1 Bunraku

O Bunraku é um termo que, somente a partir do século XIX passou a significar o teatro de bonecos do Japão. Existem três elementos que formam a tríplice estrutural dessa técnica: os bonecos, um acompanhamento musical e a narrativa jôruri. Mas somente a partir do século XVI é que esses elementos se uniram para dar forma ao que conhecemos hoje.

Historicamente o Bunraku, o teatro de marionetes, nasceu para entreter o povo de Osaka, cidade notadamente comercial.

“O Bunraku desenvolveu-se de tal maneira, especializando-se, que o teatrólogo francês Jean-Louis Barrault disse: ‘Estes bonecos são deuses encarnados.’ De fato, não há exagero na opinião de Barrault. O Bunraku é uma arte que supera as mais diversas formas de expressão. Inexistem fios que os prenda ao teto. Os movimentos são executados por três titereiros (kugutsushi) vestidos com uma roupa apropriada e ficando às costas do boneco.”
(www.culturajaponesa.com.br)

Cada um dos titereiros tem uma função específica na expressão corporal do boneco. Os seus membros são a cabeça, a caixa torácica, o tronco, os braços e as pernas. Assim, o “titereiro-chefe” (Omo-zukai), usando tamancos altos, insere a mão esquerda na abertura que fica às costas do boneco, segurando uma haste que liga à cabeça. Muitas vezes o tamanho de um boneco equivale ao tamanho de uma criança. O “titereiro-chefe” terá que suportar no braço esquerdo todo esse peso, ao mesmo tempo em que responde pelos movimentos da cabeça e pela expressão facial do boneco. Utilizando os dedos da mão esquerda, irá fechar e abrir os olhos, movimentar as sobrancelhas e os lábios. Com o braço e a mão direita, o titereiro movimenta o braço direito do boneco. Para manter o boneco numa postura correta exige curvar-se, sendo tal posição extremamente desconfortável. O maior problema enfrentado pelo “titereiro-chefe” é o cansaço físico.

Um dos auxiliares é o “titereiro-da-esquerda” (hidari-zukai) que manipula o braço esquerdo do boneco com a sua mão direita. Terá que manter o corpo o mais próximo possível do “titereiro-chefe”. No caso de um boneco homem, terá também que ajudar a suportar o peso usando para isso seu braço esquerdo e segurando com as mãos as ancas do boneco. O “titereiro-da-esquerda” responde por carregar o boneco até o palco, assim como trazer os tamancos grandes de seu chefe.

Por fim, há o “titereiro-das-pernas” (ashi-zukai), que se mantém o tempo todo com as pernas dobradas, em posição inferior. As suas mãos movimentam as pernas do boneco no caso de ser um boneco homem. Em se tratando do boneco mulher, este usa um longo kimono cobrindo as pernas. O titereiro enfia ambas as mãos por baixo do costume fazendo os movimentos das pernas – andando, correndo, sentando, ajoelhando e ficando de cócoras. É a pior posição de um titereiro de Bunraku. Reza a tradição que no início o titereiro se torna “as pernas” por dez anos, em seguida o lado “esquerdo” por mais dez anos e finalmente chefe por outros dez anos, totalizando 30 anos para ser um profissional completo.

Os titereiros usam uma roupa especial, preta e com um véu que cobre o rosto. Dessa forma elas podem entrar em cena sem ser percebidos, confundindo-se com o fundo escuro do palco. Há também ocasiões em que o “titereiro-chefe” usa um kimono colorido sem se preocupar em ocultar-se. Poucas peças permitem que os titereiros apareçam com o rosto descoberto.

1.2.1a O boneco Bunraku



Fig. 7 Boneco Bunraku

A parte mais importante de um boneco é a cabeça onde transparece a personalidade do representado. Existem aproximadamente 70 tipos diferentes de cabeças. Os bonecos Bunraku são classificados em seis tipos distintos: homem, jovem, mulher, criança, caráter cômico e extra. Cada um desses tipos conta com uma infinidade de variações. No rosto, há uma série de mecanismos articulados capazes de modificar a fisionomia do personagem, mostrando alegria, tristeza, ira e desilusão. Existe uma cabeça transformista, a de Gabu, uma mulher bela que se torna demônio com seus olhos esbugalhados, boca escancarada mostrando dentes felinos, e na cabeça, dois chifres proeminentes. Outra cabeça igualmente peculiar é a Nashi-wari, usada durante a luta entre guerreiros. A face, ao ser cortada, simplesmente despenca do rosto.

Utiliza-se madeira de pau-lownia para a confecção das cabeças. O pescoço é feito separadamente e fixado com cola. Os olhos possuem movimentos em todos os sentidos, à semelhança do olho humano. Até mesmo as sobrancelhas movimentam-se

para baixo e para cima, mudando o temperamento do personagem. Uma particularidade: as cabeças de mulheres casadas não possuem sobancelhas como contam as crônicas medievais. Era um sinal de lealdade ao marido. Mas, outros casos, a sobancelha aparece em quatro personalidades distintas. Na primeira delas, a sobancelha é feita de cabelo e colocada numa fina placa de metal com formato de sobancelha, usada para caracterizar o semblante do guerreiro. O segundo tipo é confeccionado de gesso pintado com tinta chinesa para dar lustre, usado nas representações de jovens. Os outros dois seguintes aparecem nos rostos de mulheres. Num deles, usa-se como matéria-prima uma faixa de tecido preto cortado na forma de uma sobancelha. Há também o caso da sobancelha pintada no rosto do boneco. Ambos os casos servem para representar uma mulher solteira ou uma menina.

O penteado é outro ponto de identificação de um boneco Bunraku. O cabelo é natural requerendo penteá-lo a cada apresentação. Existem mais de 50 tipos de cabelos, cada um com o respectivo nome. Esta quantidade está ligada à condição social dos personagens.

1.2.1b História do Bunraku

O Bunraku, que pode ser chamado também de Teatro de Bonecos Joruri, é o encontro de diversos tipos de arte de representação. Em suma, pode-se dizer que o Bunraku funciona simultaneamente com a aglutinação de três manifestações artísticas: boneco, declamação e instrumental. A declamação é o Joruri, influenciado enormemente pela evolução vocal do teatro Nô. O Joruri foi uma arte praticada independentemente do Bunraku, consistindo em declamar trechos clássicos da literatura japonesa. A tradição pela narrativa remonta às “Crônicas de Ise”, as “Crônicas de Heiki” e o “Apogeu e a Queda dos Clãs Genji e Heiki”. Tais narrativas eram declamadas dramaticamente por um contador de histórias ao som de um biwa (instrumento de corda).

A peça mais popular dessas narrativas tem por nome “As Crônicas da Princesa Joruri”. É um romance entre o filho primogênito do Clã Genji, Ushikawa (que

mais tarde se tornou o general Yoshitsune), de 14 anos e a princesa Joruri, de 13 anos, a filha mais velha da família Yahagi in Mikawa. A obra literária tem 12 capítulos e, por essa razão, conhecida como “Doze cenas do Livro de História Joruri”. No século XV, a arte da narrativa passou a se chamar simplesmente Joruri. Nessa época, o narrador Ishimura viajou para as ilhas de Ryukyu (atual Okinawa), trazendo de lá um instrumento parecido com um banjo e coberto com pele de cobra. Os nativos chamavam de “jamisen”. Ishimura remodelou o instrumento, substituindo a pele de cobra por couro de gato e mudando o nome para shamisen. A partir de então, o shamisen substituiu o antigo biwa. No século XVI, o Bunraku era um teatro bastante popular, atraindo uma infinidade de curiosos que se dirigiam até Osaka para assistir as exposições.

O regionalismo do Bunraku era tão forte que a pronúncia e os maneirismos de Osaka mantiveram-se na narrativa. Porém o Bunraku não se restringiu unicamente a Osaka; a sua vizinha, Kyoto, logo se tornou a morada de Toraya Gen-dayu, discípulo de Satsuma Joun (mestre de Bunraku). O público de Osaka era diferente de Kyoto e isso se repercutiu na diferenciação do Bunraku de ambas. Nascia, então, uma rivalidade entre elas. Kyoto gabava-se por ter sido a antiga capital, onde viviam os aristocratas que tinham gosto pela arte requintada do teatro Nô. Osaka, por outro lado, era uma cidade florescente e comercial onde se concentravam a burguesia (chonin) sequiosa por enriquecer-se. Esta mesma burguesia sem títulos tornava-se mecenas da arte metropolitana.

O mestre Takemoto Gidayu foi um dos grandes responsáveis pela popularização do Bunraku num estilo que se opunha à elegância da arte de Kyoto. Gidayu desejava levar o teatro ao povo, cujo ideal se consolidou com a inauguração, em 1684, do teatro Takemoto-za no bairro de Dotombori, em Osaka. Outra causa do sucesso de Gidayu foi a de ele ter utilizado peças de autoria de Chikamatsu Monzaemon, contemporâneo dele, considerado por muitos como o “Shakespeare Japonês”.

Teatros de Bunraku foram construídos entre o final do século XVIII e início de XIX. Estas construções, na maior parte, acabaram incendiando-se por serem feitas de madeira. No começo do século passado, o Bunraku foi requisitado junto à Shochiku

Entertainment Company, que explorou comercialmente a arte; porém, muitos dos bonecos queimaram-se após os incessantes bombardeios aéreos em 1945.

Mas a Shochiku insistia no Bunraku. Em 1946, inaugurava-se o teatro Bunraku-za, que no ano seguinte recebia a visita do imperador Hiroshito. Com a morte de Shirai Shijiro, produtor de Shochiku, o velho teatro foi abandonado devido à má-localização. Mas, em 1956, a companhia ocupava as modernas instalações do Dotombori Bunraku-za. Uma nova era do Bunraku iniciava-se. Peças adaptadas foram incluídas no repertório como “Hamlet”, “Madame Butterfly” e “Camile”. Na época Shochiku havia grupos que achavam que deveria abandonar definitivamente o Bunraku, optando por outras formas de expressão. Por algum tempo, o Bunraku ficou desassistido até a intervenção do governo e entidades comerciais que reorganizaram a arte fundando a Associação Bunraku.

1.2.2 Luva

Boneco que o manipulador “calça” ou “veste”. Possui corpo de tecido, vazio, que o manipulador veste na mão. Ele encaixa os dedos na cabeça e nos braços para movimentá-los.

A figura é vista só da cintura para cima e geralmente não tem pernas. A cabeça pode ser feita de madeira, isopor, papel machê, poliuretano (material usado para confecção de pranchas de surf), modelado ou esculpido, garrafas pet ou outros tipos de material reciclável. As mãos podem ser de madeira, couro, feltro ou papelão.



Fig. 8 - Luva

O modo de manipulação mais comum é usar o dedo indicador para a cabeça, e o polegar e o dedo médio para os braços. É um boneco típico em diversos países, cada um deles com denominação específica (Punch na Inglaterra, por exemplo), usado em apresentações ao ar livre ou em espaços fechados (teatros) em diversas partes do mundo. A vantagem do fantoche ou boneco de luva é a sua agilidade; a limitação são os movimentos de braços pouco eficientes.

1.1.3 Manipulação direta

Toda manipulação é, na verdade, direta, porque envolve algum artifício para que o boneco ou objeto tenha vida, seja ele a mão do ator, fio ou vara. Esse artifício pode ser aparente, como no caso do ventriloquismo, onde o manipulador se relaciona diretamente com o boneco, o marote, onde parte do corpo do manipulador é também parte do boneco, ou oculto, como nos casos do Bunraku, onde originalmente os manipuladores estão vestidos inteiramente de preto, luva ou vara onde há uma empanada (espécie de anteparo com uma abertura grande no alto) onde o manipulador mostra o boneco sem que seja visto.



Fig. 9 – Manipulação Direta

Alguns consideram a manipulação direta apenas quando há uma relação concreta entre o objeto manipulado e o manipulador ou quando tudo acontece à vista da plateia sem a preocupação de esconder quem manipula.

1.2.4 Sombra



Fig. 10 - Sombra

Trata-se de um tipo especial de figura plana, articulável ou não utilizada para projetar sombras em uma tela semitransparente. Podem ser recortadas em couro ou qualquer outro material opaco. Nos teatros tradicionais da China, Índia, Turquia e Grécia, e em diversos grupos modernos da Europa, as figuras podem ser recortadas também em couro de peixe ou em outros materiais transparentes. Elas podem ser operadas por baixo, com varas, como no teatro javanês; com varas que ficam em ângulo reto com a tela, como nos teatros chinês e grego; ou por meio de cordões escondidos atrás dos bonecos como nas sombras chinesas. O teatro de sombras não precisa se limitar a figuras planas, ele pode lançar mão também de figuras tridimensionais. O teatro de sombras é uma arte de grande delicadeza, e o aspecto incorpóreo dos bonecos de sombra é exemplo eloquente da força do teatro de bonecos como forma artística.

1.2.5 Vara



Fig. 11 – Boneco de vara

O boneco de vara é um tipo de boneco manipulado através de varas ou hastes, que podem ser de madeira, plástico ou metal leve. Pode ser tanto um simples objeto preso numa vara como também ser constituído por mecanismos com várias varas para movimentar boca, braços e pernas. Alguns bonecos, devido à complexidade de sua manipulação, podem precisar de mais de um bonequeiro para movimentá-los.

1.2.6 Manipulação Siciliana

Também conhecida como “vara invertida”, onde o contato boneco/manipulador se faz por intermédio de uma haste fina vinda de cima, encaixada na cabeça e braços dos bonecos.



Fig. 12 – Manipulação Siciliana

1.2.7 Marote

É também um boneco de luva ou vara que o manipulador “veste” e com sua mão articula a boca ou outras partes do boneco.



Fig. 13 - Marote

1.2.8 Boneco Gigante

Geralmente com mais de 2 metros de altura. Utilizado em manifestações folclóricas e em espetáculos de rua. Pode ser manipulado por um três ou cinco atores, dependendo do número de articulações do boneco.



Fig. 14 – Boneco Gigante

1.2.9 Mamulengo



Fig. 15 - Mamulengos

Mamulengo é um tipo de fantoche típico do nordeste brasileiro. A origem do nome é controversa, mas acredita-se que ela se originou de mão mulenga (mão mole), ideal para dar movimentos vivos ao fantoche. O mamulengo faz parte da cultura popular nordestina, sendo praticada desde a época colonial. Retrata situações cotidianas do povo, geralmente cômicas e satíricas. Atualmente, o único museu dedicado a preservar a arte do mamulengo é o Espaço Tiridá – Museu do Mamulengo, localizado em Olinda, Pernambuco. O museu tem um acervo de mais de 1.200 mamulengos, e realiza diariamente peças teatrais em seu teatro de 100 lugares.

1.2.10 Marionete

A marionete de fios é composta por três elementos estruturais: o boneco ou figura animada, representando um ser humano, animal ou criatura antropomórfica; os fios de comando, que comunicam ao boneco os gestos e acções pretendidas pelo animador; o comando ou cruzeta, destinada a controlar os fios e os movimentos do boneco.

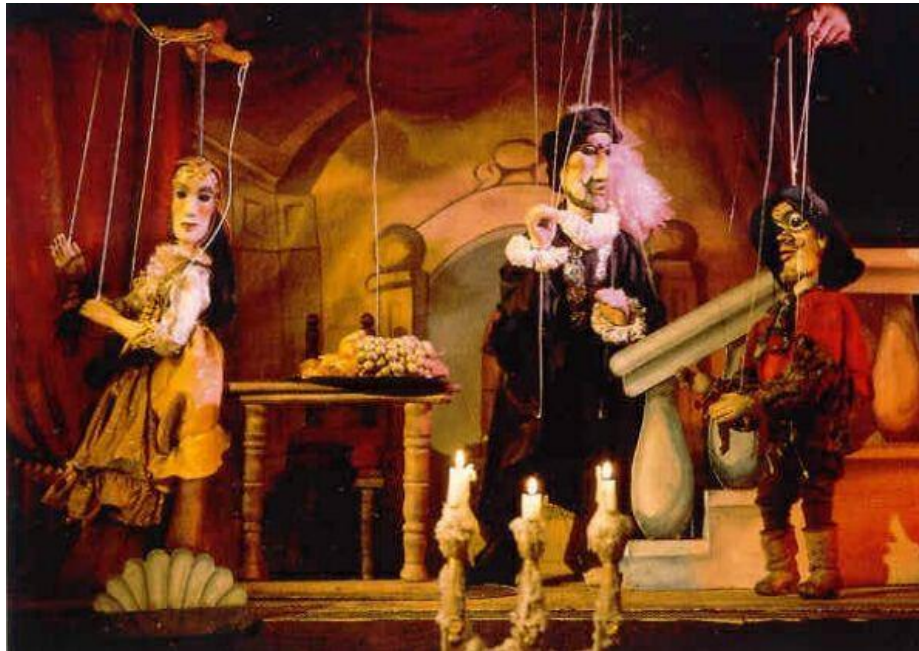


Fig. 16 - Marionete

Trata-se de uma técnica comum em diferentes culturas, mas com uma grande complexidade formal, tanto na construção da figura como do seu sistema de manipulação (comando ou cruzeta). A funcionalidade da marionete depende de uma compreensão adequada dos seus princípios mecânicos e estruturais. Trata-se de uma arte ancestral, que evoluiu a partir de pressupostos técnicos de base, incorporando permanentemente novas tecnologias e materiais ao longo da sua história.

1.2.11 Ventríloco

Ventriloquismo é a arte de "projetar" a voz de tal maneira que o som pareça sair de outro lugar distante da fonte que o está realmente emitindo (a voz é emitida sem movimentos labiais e de forma disfarçada para reforçar esse efeito de "projeção"). As origens do ventriloquismo remontam ao antigo Egito. Na Grécia antiga, Eurycles de Atenas foi um célebre ventríloquo, considerado uma espécie de "profeta da barriga", já que se acreditava que essa "voz" misteriosa vinha do estômago.

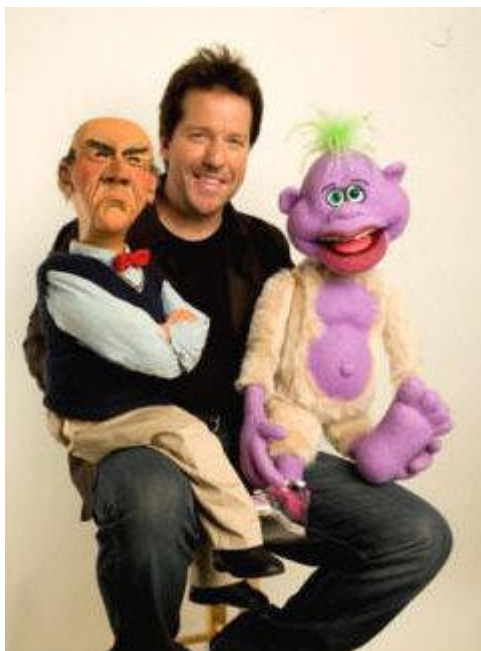


Fig. 17 – Bonecos Ventrílocos

Na verdade, ela é produzida a partir da manipulação do ar sobre as cordas vocais sem que se façam os movimentos labiais ou se abra muito a boca – quanto maior a pressão desse ar que é solto lentamente sobre as cordas vocais, maior é o efeito de ilusão. Um boneco é normalmente usado pelos ventríloquos que, além de realizarem a "projeção" da voz para a boca dele, também o manipulam com as mãos para reforçar a ilusão de que é o boneco quem está falando e não o ventríloquo. Além de ser uma popular forma de entretenimento, o ventriloquismo faz parte da cultura de vários povos ao redor do mundo.

1.2.12 Luz negra

O teatro criado para luz negra é um tipo de representação cênica caracterizada pelo uso da escuridão. Os bonecos de cena são pintados com uma tinta específica e através da incidência da luz ultravioleta, refletem suas formas. Normalmente o ator está vestido de preto e realiza a representação em um ambiente todo escuro. Isso permite que seja criada a ilusão da independência de movimentos dos bonecos.

Essa técnica foi usada pela primeira vez na China e posteriormente, no século XVIII, adaptada pelos japoneses. Nasceu como recurso fantástico às representações teatrais até se tornar ponto de partida da criação dos espetáculos. Dessa maneira se fortaleceu enquanto linguagem.



Fig. 18 – Luz Negra

Capítulo 2 A Marionete Como Ator

2.1 A Marionete como Ator: sim, há alguém que me dá vida

Desde os primórdios da fundação da Pia Fraus Teatro em 1984, houve a opção da releitura das técnicas de manipulação de bonecos e objetos e, já em seu primeiro espetáculo, “O vaqueiro e o bicho froxo”, o exercício dessa opção começou a ser trabalhado: as duas personagens principais, o Vaqueiro e Rosinha, dois bonecos de luva, apareciam à frente do espectador junto ao manipulador que não fazia o menor esforço para se esconder.



Fig. 19 – Os fantoches Vaqueiro e Rosinha, nas mãos de Beto Andreetta. Abaixo, Beto Lima.

A mais importante referência estética para essa atitude veio entre os anos de 1981 e 1982, período em que Beto Andreetta estudou com Ilo Krugli, fundador do Teatro Ventoforte, ator e encenador que introduziu no Brasil a grande novidade da interação boneco/ator.

A atitude de trazer o ator à cena junto ao boneco necessariamente obrigou o corpo do ator a se posicionar de outra maneira frente ao público, diferente da qual estaria se estivesse protegido por algum tipo de anteparo como as tradicionais “empanadas” dos teatros de fantoches. Esse novo posicionamento exigiu uma nova atitude corporal, mais expansiva na comunicação com o público, propondo ao ator o uso e a busca constante de novos repertórios de movimento, apoios, equilíbrio, transferência de peso, triangulação. Surge aí a maior diferença do ator que manipula bonecos em relação ao ator/manipulador: a ação corporal total (enquanto presença cênica) conjunta ao ato de manipular. Uma ação que é realizada pelo boneco e que não se restringe a ele: ramifica-se pelo corpo do ator que devolve ao boneco a possibilidade de diferentes movimentos.

O ator/manipulador é aquele que a todo momento atenta às possibilidades de expressão que o rodeiam, tanto às pessoais vindas de seu raciocínio ou improviso, exteriorizadas pelos sistemas ósseo, muscular e vocal, quanto às originadas de elementos extracorporais, o boneco ou objeto, por exemplo, que podem reconfigurar a ação cênica em sua significância. Cabe ao ator/manipulador analisar e refletir sobre essa nova gama expressiva e elencar as ações que mais se aproximam de sua linha de trabalho em um processo criativo.

Porém não se trata simplesmente da montagem de uma partitura gestual/expressiva. O ator/manipulador tem que primordialmente fazer um mergulho em si mesmo com intuito de entender sua amplitude física e um treinamento regrado dentro dessa amplitude para que haja caminhos para ultrapassá-la quando um novo estímulo, seja interno ou externo, apareça. Além disso, o ator/manipulador tem que se apropriar do significado do termo “qualidade de movimento”, que nada mais é do que entender que cada pequeno gesto, por menor que seja, comunica algo. O ator/manipulador conhecendo bem seu aparelho corporal e a que nível de comunicação quer chegar com

o espectador saberá exatamente a energia e o tônus que deverá imprimir a cada movimento que realizar.

Nos espetáculos realizados pela Pia Fraus em seus 27 de história, sempre foi levado muito em consideração a comunicabilidade com o espectador, fosse ela de modo mais racional, imagético ou sensorial. Em quaisquer dessas linhas de criação narrativa, a estética empregada na transformação do material físico de repertório ou na construção de novo acervo (bonecos, objetos, elementos de cena) foi sempre inovadora no sentido da negação aos convencionalismos. Para tanto a companhia manteve um de seus preceitos que é o de reunir em suas produções artistas de diversas linguagens, regiões e até nacionalidades diferentes, justamente para que essa heterogeneidade seja instigante a todos os participantes.

Além disso, a fuga ao convencional na construção do boneco permitiu uma maior liberdade de transformação das técnicas de manipulação, já que às vezes os braços ficavam instáveis, a cabeça fixa, as articulações mais enrijecidas e barulhentas, os apoios em diferentes pontos do corpo do intérprete, tamanhos e materiais incomuns, fazendo com que o ator/manipulador (enquanto colaborador da criação cênica) fosse provocado o tempo todo a desenvolver estratégias de posicionamentos físicos, superando na maioria das vezes seus limites corporais para gerar a comunicação pretendida ao espectador, limites estes não somente expansivos e fortes, mas generosos e delicados, quase originários dos movimentos sutis dos órgãos vitais do corpo. Uma riqueza processual incomparável. O ator/manipulador dá vida ao boneco e o boneco devolve (provocativamente) o exercício da vida, do superar obstáculos, ao ator/manipulador.

2.2 Pia Fraus: 27 anos revelando bonecos

“Dentre as técnicas em animação já experimentadas pelo grupo estão os bonecos infláveis gigantes, manipulação direta, fantoches, manipulação de cenários, figurinos e objetos de cena, experimentos com teatro negro, teatro de sombras, puppet toys, além da criação de bonecos não convencionais, ou seja,

que não possuem uma técnica específica. A dramaturgia da Pia Fraus é caracterizada pela pouca utilização da palavra. Os temas variam e podem ser divididos principalmente em duas linhas de criação. Uma é a adaptação de clássicos da literatura e do teatro, mais voltada para os públicos adulto e jovem. Nesse lote estão os espetáculos Primeiras rosas, 100 Shakespeare, Flor de obsessão (1996), Olhos vermelhos (2003) e Farsa quixotesca (2000), entre outros. A outra linha pode ser caracterizada pelos espetáculos compostos por variados esquetes criados pelo grupo a partir de uma temática, mais voltados para o público infantil ou de todas as idades. Algumas das montagens desse conjunto são Bichos do Brasil, Gigantes de Ar e Filhotes da Amazônia.

Em ambas as linhas, uma coisa em comum: uma interpretação atoral que não se baseia tanto no trabalho individual do intérprete, mas sim, na criação de partituras corporais definidas e em uma manipulação detalhada. Dessa forma, as composições podem ser revezadas entre os atores para a realização das apresentações. Há um pé de igualdade entre ator e boneco em cena.”
(ANDREETTA, 2011, p. 94)

A linguagem da manipulação de bonecos foi a linha norteadora dos temas de pesquisa da Pia Fraus muito antes da Pia Fraus ser Pia Fraus. Beto Andreetta conheceu Beto Lima na favela Cafezal em Belo Horizonte-MG no ano de 1984, por meio do Projeto “Criança faz Arte”, coordenado por Doroty Marques, e uma empatia imediata aconteceu. Já nessa época Beto Lima, conhecedor de diversas linguagens como a dança, artes plásticas, teatro (atuação, direção e dramaturgia), confeccionava bonecos para o projeto, um prenúncio do que seria a opção estética de um grupo que estava para nascer.

A produção para os espetáculos e oficinas do projeto era constante e todo tipo de material era aproveitado. Doroty cantava e atuava, Beto Lima e Beto Andreetta tocavam percussão e também atuavam. Toda semana havia um espetáculo novo, o que permitiu a criação de um repertório que serviria de base para criação de espetáculos futuros. Após as apresentações a equipe separava as crianças em diversos grupos para que criassem pinturas em grandes painéis além de bonecos e objetos. O vigor dos Betos permitia o domínio da plateia. Doroty assumiu a venda desse projeto de arte-educação e passou a fazer somente a trilha sonora e a cantar para os espetáculos. Em

seu lugar, Beto Lima. Os três se apresentavam aos finais de semana nas cidades do interior de Minas Gerais. Em 1984 o projeto foi vendido para a cidade de Penápolis, interior de São Paulo, e a prefeitura local cedeu uma casa para os três morarem e realizarem os trabalhos, local que acabou virando um grande centro cultural, já que as crianças e moradores da cidade circulavam pela casa para acompanhar e participar das ações. A partir desse momento, Beto Lima começou a assumir a direção de arte do grupo, pesquisando constantemente as diversas possibilidades de criação com diferentes materiais como isopor, cabaça, espuma, enfim, com tudo que achava passível de transformação.

Um outro momento importante nesse processo foi a gravação de um disco de vinil com o mesmo nome do projeto, “Criança faz Arte”, onde em um lado Doroty e os Betos cantavam com as crianças que participavam e que assistiam aos espetáculos e de outro havia um registro do espetáculo “O Vaqueiro e o Bicho Froxo”. Toda uma revolução organizacional do espetáculo aconteceu para essa gravação: reorganização da dramaturgia, criação de novas personagens e composição de novas músicas. O disco foi lançado em 1985.

O “Criança faz Arte”, agora com característica de show, viajou para várias cidades do Vale do Jequitinhonha (Minas Gerais), para Belo Horizonte e diversas cidades do interior de São Paulo. Os shows vendidos eram sempre acompanhados de muita festa. Entre uma venda e outra a equipe voltava a Penápolis para continuar o trabalho com as crianças das várias escolas. A janela do casarão onde moravam virava palco e quando se deram conta, haviam adquirido uma larga experiência na montagem de espetáculos e criação de bonecos com diversos materiais. Havia construído acervo e adquirido repertório. Beto Andretta neste momento começou a exercitar uma característica que o acompanha até hoje, além da ampla capacidade de direção artística: a de empreendedor. Entre os anos de 1985 e 1986 começou a construir bonecos para vender após as apresentações de “O Vaqueiro e o Bicho Froxo”. Um sucesso que se repetiria em diversas produções futuras.

Beto Andretta ficou sozinho em Penápolis após o projeto ser vendido para Januária, no norte de Minas Gerais. Beto Lima seguiu com Doroty e mais um

profissional do esporte que passou também a integrar a equipe. Dois meses depois Beto Lima voltou e, juntos, os dois fizeram uma nova versão do espetáculo “O Vaqueiro e o Bicho Froxo”, agora para salas de teatro. No ano seguinte, 1987, Beto Andreetta voltou para São Paulo e Beto Lima foi trabalhar como arte-educador par a prefeitura de Presidente Prudente.

Novamente sozinho, agora em São Paulo, Beto Andreetta fez uma nova versão para seu primeiro espetáculo “Uma única flor para libertar o coração do rei” (que havia circulado pela América do Sul com Paco Camargo no ano de 1983) que cumpriu temporada no Teatro Ruth Escobar. Em 1988 colocaram em cartaz no Teatro Eugênio Kusnet em São Paulo a mais recente versão do “vaqueiro”. Beto Lima se deslocava todos os finais de semana de Presidente Prudente a São Paulo para fazer as apresentações. Tamanha afinidade da dupla foi amplamente reconhecida pela crítica teatral paulistana da época que considerou a montagem como uma das cinco melhores da cidade, além de ser premiada pela Fundacen (Fundação Nacional das Artes Cênicas). O espetáculo ficou em cartaz até o ano de 1989 e o sucesso trouxe definitivamente Beto Lima para São Paulo. O grupo, agora uma dupla, anteriormente chamado de “Brinque com Arte”, assumiu nesse período o nome de Beto & Beto e Cia, e uma nova história começaria a ser construída em outro cenário, com diferentes linguagens.

2.2.1 A Formação do trio “Beto & Beto e Cia.”

Domingos Montagner resolveu participar de um curso de Teatro de Bonecos que foi oferecido pela Beto e Beto & Cia na Oficina Cultural Oswald de Andrade. Atleta voltado para estudos de teatro, que realizava na época (1989) com Míriam Muniz, ilustrador e artista circense, logo se destacou entre os alunos. Domingos rapidamente foi chamado para integrar a companhia e seu trabalho inicial foi de sonoplasta e criador de trilhas sonoras. Após um ano, quando resolveram montar um novo espetáculo direcionado ao público adulto, convidaram Domingos para integrar definitivamente a Beto & Beto e Cia.

O novo espetáculo, “Olho da Rua” (1990), que retratava fragmentos do sistema nervoso de grandes cidades, composto por cenas em sua maioria noturnas, foi inspirado na vivência das duas primeiras viagens internacionais que a companhia realizou. A primeira delas aconteceu quando um bonequeiro indiano chamado Dadi Pudumjee anunciou na Associação Brasileira de Teatro de Bonecos (ABTB) um festival mundial de bonecos na Índia. Beto Andreetta o levou para assistir o espetáculo “O Vaqueiro e o Bicho Froxo” que estava em cartaz na Vila Prudente. A mistura de canto, dança e bonecos encantou Dadi que convidou a companhia para mostrá-lo no Primeiro Festival de Teatro de Bonecos da Índia. Trinta dias em Nova Déli permitiram o contato direto com diversos grupos coreanos, vietnamitas, indianos, iranianos e com outras companhias de várias partes da Europa. Havia o desejo da viagem, da troca de conhecimentos, a vontade de serem cidadãos do mundo, a vontade de entender a opção de diversos grupos internacionais de criarem espetáculos sem o uso da palavra e com bonecos construídos a partir de experimentações estéticas completamente diferentes das convencionais. Perceberam que em cada parte do mundo o Teatro de Bonecos tem um estilo e formas clássicas de representação, como o Mamulengo, no Brasil. Então incorporaram vários traços estilísticos dessas representações na criação de uma opção de trabalho que tivesse um caráter universal: a linguagem do corpo, do gesto, da ação e não da palavra. A segunda viagem, ainda em 1990, foi para o Festival de Teatro de Bonecos de Bilbao, na Espanha. Na volta, as informações visuais e sensoriais coletadas resultaram no primeiro espetáculo adulto sem uso de texto da companhia, “Olho da rua”, que tratava de questões urbanas, com personagens soltas vivendo pequenas histórias em uma cidade qualquer.

Foi um período de muito aprendizado criativo, logístico e de circulação de espetáculos. Durante uma temporada deste espetáculo no Teatro Brasileiro de comédia em São Paulo, Walter Roberto Malta, produtor, aproximou-se da companhia e, acreditando em seu potencial, apresentou diversos contatos de festivais de teatro ao redor do mundo. Com Malta, a Beto & Beto e Cia. viajou para Argentina, Colômbia, Bolívia, Espanha, Eslovênia e Uruguai.

Sugerindo que o nome atual da companhia já não representava mais o que ela era no momento, Domingos propôs uma troca para um nome que falasse ao mundo inteiro, que fosse mais universal. Pesquisaram expressões em latim até que o próprio Domingos encontrou uma combinação perfeita: “Pia”, que vem de piedade, benevolência, e “Fraus” que é engano, fraude. Pia Fraus, uma “mentira contada com boas intenções”. Para o grupo, um nome perfeito para quem faz teatro de bonecos. Era 1991.

O conhecimento do panorama do teatro de animação no mundo da época fez com que o agora “Pia Fraus” revelasse um trio de artistas inquietos, um trio que propôs uma renovação no ambiente dos bonecos: as diferentes construções estéticas de Beto Lima provocaram diferentes posturas nos corpos dos atores, além de uma relação direta, criando uma linguagem diferenciada de manipulação que é característica da companhia até hoje. Novas almas para novos bonecos.

No final de 1993, a Pia Fraus convidou Oswaldo Gabrieli, diretor do grupo XPTO, para dirigir o “Olho da Rua” em uma temporada que iria acontecer no Centro Cultural São Paulo. A parceria deu bastante certo, tanto que ele também foi chamado para dirigir uma nova montagem do grupo, de nome “Triz”, que acabou por não se realizar. Quando Gabrieli começou a estruturar sua nova montagem, “Babel Bum”, trouxe o trio para o elenco. O começo dos trabalhos foi no atelier da Pia Fraus, que na época estava localizado no bairro de Santa Cecília. Foram dois anos de parceria que resultaram na montagem de “Babel Bum”, ensaiado por oito meses no SESC Interlagos e apresentado no Teatro Sérgio Cardoso, “Aquelarre 2000 – La Luna”, e a remontagem de “Coquetel Clown”. Em 1994 e 1995, os grupos fizeram duas turnês pela Europa, cada uma com dois meses de duração, e na volta da última cada um seguiu seu caminho.

A Pia Fraus precisava de espaço para vivenciar suas opções técnicas e estéticas, coisa que aconteceu pouco nessa parceria. Nesse momento a companhia teve que reconquistar seu espaço artístico, pois os espetáculos já montados não supriam as necessidades do mercado. Foi um período financeiramente bastante difícil, porém tecnicamente muito produtivo: passaram a inventar e aperfeiçoar as técnicas de

manipulação, redimensionar a questão dramática e principalmente encontrar inovações e soluções na construção dos bonecos. Essa fase de muito estudo serviu para trilhar o que logo seria uma linha de trabalho da companhia.

No ano de 1986, os Betos já conversavam sobre a possibilidade da montagem de um espetáculo só com bonecos, que retratasse toda obra de Nelson Rodrigues, dramaturgo que admiravam muito. Dez anos depois, em 1996, diante da dificuldade financeira e do mergulho na pesquisa do universo da manipulação, duas novas parcerias consolidariam a criação deste novo espetáculo, chamado de “Flôr de Obsessão”. A primeira delas com Ana Mondini, apresentada ao grupo durante a turnê de 1995 com o XPTO pela Europa, que foi convidada para fazer a coreografia. A gestualidade espontânea dos integrantes da Pia Fraus foi muito aproveitada, tinham uma fisicalidade bastante expressiva, porém nada técnica, já que nenhum deles tinha formação em dança. A segunda foi com Francisco Medeiros que tinha ouvido falar da Pia Fraus através do cenógrafo carioca Maurício Sette. Francisco os convidou para participarem da entrega do prêmio Shell, cerimônia que estava roteirizando e dirigindo, e na qual gostaria de incluir uma companhia que trabalhasse com manipulação de bonecos. Ele ficou impressionado com a quantidade de material que a companhia dispunha. A Pia Fraus passou a participar do processo de criação desse roteiro, que contava com sessenta pessoas em cena. Passado o evento, Francisco Medeiros foi convidado para dirigir “Flôr de Obsessão”.

O espetáculo foi eleito um dos cinco melhores do Festival de Curitiba-PR em 1997 e isso suscitou certa curiosidade em torno da companhia. Nesse mesmo ano ganhou um prêmio no Festival da Cultura Inglesa para uma apresentação em Edimburgo (Escócia) e em Londres (Inglaterra). O sucesso rendeu o prêmio Angel Award, do Jornal The Herald, de Edimburgo, o que consolidou a carreira internacional do grupo e permitiu que se arriscassem mais na busca de seus sonhos, além de uma crítica muito positiva de Nelson de Sá, da Folha de São Paulo, que facilitou o acesso do grupo ao jornalismo de opinião, levou-os a quase todos os festivais de teatro no país e ainda para Bolívia, Argentina, Colômbia, Estados Unidos, Portugal, Escócia e Espanha.

Durante a temporada com o XPTO um detalhe chamou bastante a atenção da companhia e esse detalhe seria uma de suas marcas registradas no futuro: bonecos infláveis de grandes proporções. Jamil Maluf, que regia a Orquestra Experimental de Repertório em São Paulo, conheceu Beto Andreetta nessa mesma época. Beto, em 1996, propôs a ele realizar o espetáculo “Sinfonia Circense” no parque do Ibirapuera, que misturaria a execução de música pela orquestra, números de circo feitos pelo Acrobático Fratelli em uma pirâmide metálica de 22 metros de altura e o novo objeto de pesquisa da Pia Fraus, o boneco inflável gigante. Um tremendo sucesso que deu origem ao espetáculo infantil “Gigantes de Ar”, formatado para rua em 1997 e para o teatro em 1998, espetáculo que faz parte do repertório ativo da companhia até hoje. E a investida no universo infantil voltou com força total. Naum Alves de Souza foi convidado em 1997 para refazer a montagem de “O Vaqueiro e o Bicho Froxo”, agora com Domingos representando vários papéis que antes eram feitos por Beto Lima. A presença de um novo diretor foi de suma importância para a companhia que aproveitou ao máximo o aprendizado.

Em 1998 a Pia Fraus ganhou o primeiro Prêmio Estímulo da Secretaria Estadual de Cultura para realizar a montagem de “Eonoé”. O roteiro foi encomendado a José Rubens Siqueira e a direção ficaria por conta de Francisco Medeiros. A estreia foi marcada para o Festival de Curitiba. Porém nesse momento algumas diferenças internas começaram a aparecer: Beto Lima se interessava mais pelo trabalho plástico, visual e Domingos era um atleta de circo. As duas linguagens às vezes não conversavam entre si nas propostas de montagens da Pia Fraus, tanto que nesse espetáculo Beto Lima resolveu ficar somente com a concepção e criação do cenário e objetos de cena mesmo depois de ter começado a ensaiar. Não houve identificação com o projeto que, verdadeiramente, foi muito desgastante. Na mesma época o SESC organizou um projeto chamado “Lorca na Rua” e a Pia Fraus encabeçou a montagem de “O Malefício da Mariposa”, primeiro espetáculo escrito pelo autor Beto Lima. O espetáculo percorreu 28 cidades em um palco/caminhão e ganhou vários prêmios como o Coca-Cola, APETESP (Associação dos Produtores de Espetáculos Teatrais do Estado de São Paulo) e APCA (Associação Paulista dos Críticos de Arte). A parceria

com o SESC foi criada nesse momento e gerou muitas produções ao longo dos anos. Uma de grande relevância por sua inovação, que se tornou capa de reportagens nos jornais de todo país no ano de 1999, foi “Navegadores” que tinha como palco a piscina do SESC Consolação.

Ainda no final dos anos 90 a Pia Fraus experimentou a figura do produtor na administração e acompanhamento dos espetáculos. Marlene Salgado estabeleceu um método de produção e logística que impulsionou bastante a vida do grupo. Ela desempenhou um papel decisivo na discussão, definição de conteúdos e na formatação de todos os projetos do grupo nesse período, um deles vencedor da primeira Edição do Programa Municipal de Fomento ao Teatro para a cidade de São Paulo. Além disso, foi a responsável pela criação do logotipo da companhia.

Em 2000 as crises internas ficaram mais acirradas, tanto que o espetáculo “Frankenstein”, agraciado pelo projeto de incentivo da Cultura Inglesa nesse ano, teve vida curta. Apesar da boa montagem, Beto Lima e Domingos estavam com interesses muito distintos.

O SESI-SP entrou definitivamente na vida do grupo como novo parceiro e bancou a montagem de um espetáculo sobre Dom Quixote no segundo semestre do ano 2000, chamado de “Farsa Quixotesca”, desejo antigo de Domingos. Para a direção chamaram Hugo Possolo, dos Parlapatões, Patifes e Paspalhões, que também cuidou da adaptação. Um divertidíssimo espetáculo que depois de cumprir temporada na sede do SESI na avenida Paulista, percorreu os teatro das unidades da capital e interior e ainda teve uma boa carreira internacional, passando por Uruguai, Espanha, Colômbia, Estados Unidos e Portugal. Durante a realização deste, o conflito entre Domingos e Beto Lima se estabeleceu de vez. Domingos que sempre foi artista de circo, tinha vontade de formar uma dupla ou um trio de palhaços e montar números acrobáticos cômicos, que abusasse da fisicalidade, o que é característico de palhaços de picadeiro. Suas inspirações vinham de “O Gordo e o Magro”, “Os Três Patetas”, “Os Trapalhões”. Começou a praticar em 1990, com Fernando Sampaio e formou a Cia “La Mínima”. No mesmo ano Domingos deixou a Pia Fraus. Foi um momento ruim por um lado, pois o trio de artistas era bastante criativo, mas bom de outro: Domingos pode desenvolver

calmamente sua pesquisa circense, criou com Fernando Sampaio o “Circo Zanni” (2003) que propõe uma sofisticada releitura do circo mambembe baseada na linguagem não verbal, e os Betos continuaram com a parceria de longa data, que ainda geraria muitos frutos e daria, a partir de agora, início a um período de maior popularidade do grupo.

2.2.2 A “dupla” Pia Fraus e a conquista da popularidade

Beto Lima e Beto Andreetta estavam sós novamente como nos primórdios da Beto & Beto e Cia. Mas agora com 15 anos de experiência, muitas alegrias, tristezas, erros e acertos. Tanto que foi um momento em que a efervescência artística foi colocada à mesa com objetivo de escolherem os próximos passos da companhia. Essa mesa era a da casa de Michele Iacocca em Ilha Bela-SP, onde os Betos estavam no ano 2000. Ali nasceu o argumento e os primeiros esboços de “Bichos do Brasil”, um espetáculo que recupera o frescor e a ligação da companhia com a cultura popular brasileira, é a expressão do colorido e do festivo. Foi o primeiro sucesso popular da companhia, sucesso de bilheteria, que se mantém em cartaz até os dias de hoje. São dez anos de apresentações constantes iniciadas pelos vinte e seis espetáculos levados aos teatros dos Centros de Atividades dos SESIs no interior de São Paulo.

Durante essa primeira temporada um fato iria imprimir outra peculiaridade a Pia Fraus: o de ser reconhecido mais pela linguagem do que pelos intérpretes. Isso surgiu da necessidade levar “Bichos do Brasil” para apresentações em Miami logo na terceira semana após a estreia em São Paulo. Mostrar novamente um trabalho da Pia Fraus fora do país era de extrema importância, ainda mais nessa nova investida no universo infantil. Um novo cenário, bonecos e figurinos foram construídos para suprir essa demanda e uma audição realizada para angariar novos intérpretes. Foi bastante difícil a aceitação das instituições que trabalhavam com a companhia, mas posteriormente, vendo que a qualidade do espetáculo se mantinha a mesma, tudo se resolveu. Hoje a Pia Fraus é um dos poucos grupos que consegue estar em três lugares diferentes apresentando o mesmo espetáculo, no caso de “Bichos do Brasil”:

vários atores e atrizes se revezam para cumprir agenda no Brasil e outro elenco circula pela Europa.

Paralelamente a esse espetáculo as parcerias continuavam. Parlapatões e La Mínima se uniram a Pia Fraus no Projeto “Pano de Roda” que consistia na montagem da estrutura de um circo sem cobertura, onde os grupos se apresentavam gratuitamente. Com patrocínio da Petrobrás os três grupos percorreram 17 cidades do centro-oeste, sul e sudeste, apresentando individualmente seus espetáculos e um número conjunto no final. A Pia Fraus levou “Bichos do Brasil” para o “Pano de Roda”, seu mais recente trabalho. Este projeto a aproximou definitivamente dos Parlapatões. Raul Barreto, um parlapatão, disse em entrevista a revista “Vinte e Cinco Anos com a Pia Fraus”, publicação comemorativa que conta a trajetória do grupo:

“(…) [A Pia Fraus] é um grupo inovador. Desde a primeira vez que assisti ao trabalho da companhia fiquei encantado com a coisa plástica forte. Na época do “Arte contra a Barbárie” em que os grupos se reuniam para discutir ética e política, o Beto Andreetta se aproximou das reuniões e começou a mostrar esse lado novo, de uma ética muito parecida com a nossa na maneira de conduzir seu trabalho, e, assim começamos a abrir portas um para o outro, a ponto de aproximar a própria linha artística. Para nós a ética é anterior ao conceito de estética. Cada grupo tem uma estética, mas acho mais possível o convívio de estéticas diferentes com uma ética comum e acho menos possível o convívio de éticas diferentes com estéticas comuns”.

E ainda completa:

“(…) percebemos nossa aproximação ética no sentido de que a gente não tem um pensamento comercial, de querer apenas o lucro ou de ter uma vida de riqueza. Quem faz teatro e parte desse pressuposto, vai ter sua estética comprometida. Ao mesmo tempo não podemos abdicar de saber o valor do nosso trabalho e de reconhecer e pagar a quem está executando esse trabalho, e, como gestor, de saber cobrar e criar maneiras de garantir a sobrevivência mantendo a criatividade do grupo”.

Paralelamente à criação e circulação de “Bichos do Brasil” em 2001 a Pia Fraus organizou com os Parlapatões um grande evento chamado “Circo Geral”, que

reunia várias companhias circenses em um único espaço, com objetivo de traçar um novo paradigma para o circo, que como espaço físico, no caso o circo de lona, estava esquecido. Além disso, buscava promover o encontro de companhias circenses ou de grupos que desenvolvessem trabalhos voltados a essa linguagem para fortalecer o circo e a própria linguagem. Nesse ano o evento foi realizado para comemorar o dia Nacional do Circo e o aniversário de Piolim, talvez o palhaço mais conhecido em todo território nacional. O evento se repetiu em 2007 e 2008.

Durante a circulação do espetáculo “O Malefício da Mariposa” em 1998, Beto Andreetta comprou vários livros de peças e histórias clássicas para que a companhia lesse e trocasse impressões. Em 2003 uma delas se tornou espetáculo: “Antígona”, de Sófocles, desejo de montagem de Beto Lima, que rebatizada com o nome de “Olhos Vermelhos” foi patrocinada pela primeira edição do Programa de Fomento ao Teatro para a cidade de São Paulo, com a qual a Pia Fraus foi contemplada. Além da montagem desse novo espetáculo adulto, o projeto incluía apresentações dos espetáculos de seu repertório para crianças por vários bairros de São Paulo e a montagem de um novo, “Histórias do Mar do Mundo”, destinado a piscinas públicas.

Em “Olhos Vermelhos” Beto Lima fez referência a sua própria obra reconstruindo objetos cênicos e bonecos usados em espetáculos anteriores, além de criar outros novos de técnicas de manipulação reconfiguradas, como é o caso da personagem Creonte, onde o boneco era uma cabeça esculpida em isopor, apoiado em uma haste metálica com base circular onde o ator encaixava um dos pés, o que permitia imprimir um movimento ao corpo todo do boneco quando caminhava. Uma capa fazia a função de figurino e uma abertura possibilitava a introdução do braço do ator. Manipulação direta bastante peculiar. Outro detalhe é que o pescoço do boneco foi feito com cano metálico flexível, como os de luminárias, e fazia que cada movimento do boneco fosse acompanhado de um ranger insuportável, tão insuportável quanto a teimosia do próprio Creonte. Máscaras de diferentes tamanhos e tipos era presença constante. A própria Antígona aparecia hora como um boneco das mesmas formas que Creonte e hora como uma pequena cabeça que não passava de 15 centímetros de tamanho, presa a um leve e vistoso tecido. O cenário do espetáculo era composto por

uma passarela onde as ações aconteciam, e pufes vermelhos que serviam de acomodação ao público, colaborando na ambientação. Toda estética de construção plástica de Beto Lima completava o clima de diferentes maneiras: bonecos feitos de látex, papelão, madeira, além de tecidos pendurados; mais uma inovação da companhia que fazia com que o espectador estivesse integrado a ação cênica ao fazer parte da grande “câmara de sangue”, palavras de Beto Andreetta descritas na revista “Vinte e Cinco Anos com Pia Fraus”.

Pouco mais de três anos após a saída de Domingos Montagner da companhia, o nome Pia Fraus ganhou mais espaço no meio artístico, sendo reconhecido ainda mais fortemente pela reconfiguração da linguagem da manipulação em narrativas bastante inovadoras, distintas e de fácil identificação, tanto do público geral quanto o mais específico (bonequeiros), atingindo assim popularidade e identificação pela qualidade de seus trabalhos.

2.2.3 Vinte e um anos ininterruptos, interrompidos

No final do ano de 2003 e início de 2004, em comum acordo, os Betos decidiram dividir as funções e responsabilidades diante das mais novas produções: Andreetta administraria tudo que envolvesse o espetáculo “Bichos do Brasil”, que estava com uma demanda muito grande de apresentações, e Lima faria o mesmo com “Olhos Vermelhos”, com exceção da agenda de apresentações, de que Andreetta cuidaria. Cada um nesse momento respeitou o desejo do outro de seguir com o que mais artisticamente interessava. Beto Lima se fez presente em festivais como o Internacional de São José do Rio Preto, o Porto Alegre em Cena, entre tantos outros, com a adaptação de “Antígona”, e trabalhou com Carlos Lagoeiro, ator e diretor brasileiro radicado em Amsterdã, Holanda, onde realizou duas montagens: “A Terceira Margem” (conto do livro “Primeiras Histórias” de Guimarães Rosa) e “O Muro”. Voltou para o Brasil no final de 2004. Beto Andreetta cumpriu um grande circuito de apresentações de “Bichos do Brasil” e ainda, junto aos Parlapatões, propôs novo projeto ao Programa de Fomento ao Teatro para a cidade de São Paulo, chamado de

“Hércules”, um projeto que procurava inovar o conceito do teatro de rua apresentando um espetáculo de grandes proporções: uma carreta, andaimes, carros, motos, elenco de quase trinta atores, grande equipe técnica, além de uma arquibancada para setecentas pessoas. Além do espetáculo, o projeto previa a realização de diversas oficinas de formação nas áreas de direção, produção, cenários e adereços, e delas seriam aproveitados alguns participantes que se envolveriam diretamente na elaboração do espetáculo. O projeto, vencedor daquela edição do fomento, foi realizado somente no segundo semestre de 2005 por problemas na liberação da verba. A estreia então aconteceu no festival de Curitiba em março de 2006 e cumpriu dezessete apresentações em espaços públicos de grande circulação na cidade de São Paulo.

Quando Beto Lima voltou da Holanda no final de 2004, estava muito doente. Aliás, desde o início das apresentações de “Olhos Vermelhos” ele já estava doente, só que ninguém da companhia sabia. Ele ainda foi levado a socorro médico, mas não resistiu e faleceu em janeiro de 2005. A notícia pegou todos absolutamente de surpresa, pois somente os mais próximos sabiam da internação. Foi um período bastante difícil que fez todos “perderem o chão”. Toda identidade visual da Pia Fraus havia sido gradativamente construída pelas experiências e experimentações de Beto Lima ao longo de vinte e um anos de parceria com Beto Andreetta. Seu trabalho na Pia Fraus e sua partida foram noticiadas nos jornais de São Paulo e Minas Gerais, foi destaque na entrega do Premio Coca-Cola daquele ano.

Foram 21 anos de criação plena. Beto Lima e Beto Andreetta se reconheceram enquanto parceiros e artistas de modo imediato, e o respeito, a linha de pensamento semelhante, o raciocínio lógico direcionado ao fazer artístico de modo coerente, claro e principalmente prazeroso, fez com que muitos espectadores ao longo dessa jornada ficassem marcados por tamanha poesia. Vinte e um anos corridos, agora interrompidos. Mas apenas por um momento, tempo suficiente para fazer a dor se transformar em novas inspirações. E foi justamente para homenagear seu companheiro de criação que Beto Andreetta começou a preparar o terreno para seguir caminho.

Lima era apaixonado por Shakespeare, especificamente por Macbeth, espetáculo que há tempos desejava montar. Até começou a produzir, paralelamente a

outros projetos, alguns bonecos protótipos que poderiam ser utilizados em uma futura produção shakespeariana. Andreetta então, em vez de focar sua atenção em uma única obra, fez como em “Flôr de Obsessão” onde o universo de Nelson Rodrigues estava em cena: dedicou-se à construção de uma nova narrativa que se baseasse no universo de Shakespeare. Porém, devido à vastidão da obra do dramaturgo inglês, já com elenco definido, participante ativo do processo de criação, teve que selecionar algumas peças mais relevantes àquele momento. Surgiu então em 2006, “100 Shakespeare”, uma reunião de nove espetáculos que foram base para criação de uma “narrativa essencial” (a essência de cada obra, pontos de partida para improvisações) com intuito de retratar o universo de William Shakespeare. Uma homenagem e um presente ao desejo de Beto Lima, que não se restringiu à escolha do autor, mas também à reunião de diversos bonecos criados por ele, usados anteriormente em outras produções. “100 Shakespeare” foi patrocinado pelo SESI-SP, cumpriu agenda em festivais nacionais e internacionais e projetos como PAC, Caravana Funarte e Palco Giratório do SESC. Até hoje já fez mais de duzentas apresentações.

Ao completar seus 25 anos em 2009, a companhia atingiu o ápice na criação de espetáculos, desenvolvendo três diferentes produções ao mesmo tempo. O ano de 2009 acabou se mostrando extremamente fértil de novas ideias na Pia Fraus.

“Primeiras Rosas”, último espetáculo adulto do grupo, é um dos maiores exemplos da visão de trabalho descentralizado proposto por Andreetta. Criado para ser o marco das comemorações dos 25 anos da companhia, o espetáculo surgiu da vontade de Beto Andreetta de levar ao palco um novo ângulo sobre a obra de Guimarães Rosa. A ideia era criar um espetáculo que não se prendesse ao regionalismo – marca frequentemente exaltada nas obras do escritor –, e que pudesse transpor de forma corporal a linguagem diferenciada de seus textos. Para cumprir esses ideais, Andreetta escolheu a obra “Primeiras Estórias” e se lançou à tarefa de pinçar quatro contos do autor. Ao final, os escolhidos foram “Às margens da alegria”, “A terceira margem do rio”, “O cavalo que bebia cerveja” e “Sequência”. Cada um dos três primeiros contos corresponde a um quadro do espetáculo. O quarto conto foi dividido em quatro cenas, que amarraram os outros três quadros. Definida a concepção, Beto

passou a direção para quatro diretores com diferentes experiências em teatro de animação – Alexandre Fávero, Miguel Vellinho, Carlos Lagoeiro e Wanderley Piras –, que pudessem trazer novidades ao grupo. Equipes distintas de bonequeiros também foram chamadas para dar corpo aos bonecos e adereços de cada quadro. O resultado foi um espetáculo extremamente rico em imagens e técnicas de animação. “Às margens da alegria” utiliza a técnica de sombras para contar a história do menino que visita a casa dos tios, em uma Brasília ainda em construção, e se encanta com um peru, desenvolvendo com ele uma relação de afeto e compreensão da efemeridade do tempo e das relações. “A terceira margem do rio” trabalha a integração da interpretação atoral a um rigoroso trabalho de confecção e manipulação direta de bonecos para narrar a história do pai de família que abandona tudo para viver em uma canoa. Já “O cavalo que bebia cerveja” mostra outro ponto de vista sobre a história original contada por Guimarães Rosa a propósito do refugiado de guerra que sofre com a desconfiança dos habitantes locais, utilizando o *live animation*, que consiste na manipulação de bonecos em miniatura diante de câmeras de vídeo, cujas imagens são editadas e transmitidas ao vivo em um telão. Por último, “Sequência” conta a história da vaquinha que tenta retornar à sua antiga fazenda. Feita exclusivamente por meio da manipulação direta, essa cena é fragmentada e faz a ligação de todos os demais quadros.

Dessa maneira foram introduzidas técnicas como o teatro de sombras e o *live animation*, que haviam sido pouco, ou nunca trabalhadas pela companhia. O intercâmbio com outros pensamentos e conceitos artísticos foi enriquecedor para a estética do grupo e de seus membros, que puderam mergulhar por alguns meses nesse universo de troca de ideias, métodos, práticas e linguagens apresentadas por cada diretor durante os ensaios.

Outra novidade que Beto Andreetta trouxe para comemorar os 25 anos da companhia foi o espetáculo “Bichos do Mundo” (2009). Desejando realizar um novo trabalho para o público infantil que tivesse como tema os animais, Beto começou a investigar a fauna mundial. Mas ele não queria repetir a fórmula de “Bichos do Brasil” (2001), que apesar de inovadora na época de seu lançamento – por trazer bonecos feitos a partir de materiais naturais, que reproduzem bichos da fauna brasileira

interagindo com danças típicas do país –, já havia se tornado bastante conhecida do público. Beto criou histórias com a fauna do planeta. As histórias foram musicadas. As músicas foram arranjadas de maneira contemporânea pelos integrantes da banda Strombólica e, no final dessa cadeia, atores-manipuladores da Pia Fraus animaram os bichos do mundo, que eram embalados por ritmos como o rock, o forró e o frevo.

“Filhotes da Amazônia”, última estreia de 2009, partiu de um campo mais conhecido da companhia. Os bonecos foram feitos com materiais rústicos, como buchas, cordas e cabaças, da mesma forma como foi feito em “Bichos do Brasil”. Eles eram movimentados como bonecos de luva e de manipulação direta, técnicas que já fazem parte do repertório do grupo desde sua fundação. Esse espetáculo também foi feito com um recurso bastante utilizado pela companhia, que é a criação de esquetes a partir de um tema em comum. No caso do “Filhotes da Amazônia”, a temática era a relação de afeto entre pais e filhotes no processo de aprendizado da vida na floresta. A montagem inovou ao colocar em cena um tipo de cenário nunca antes utilizado nos trabalhos da Pia Fraus. Ele era constituído por uma grande oca que, ao girar pelo palco, revelava diferentes aberturas em sua superfície. Essas eram utilizadas para a animação dos diferentes bonecos-animais da floresta: tucanos, macacos, piranhas, entre outros, que surgiam diante do público, muitas vezes inesperadamente, graças a esses buracos que vão se revelando de acordo com a manipulação dos atores. Ao final do espetáculo, de um dos orifícios surgia a cabeça de uma tartaruga, e a oca acabava tornando-se mais um dos animais da peça, surpreendendo a plateia. “Filhotes da Amazônia” era mais próximo do ambiente conhecido pela companhia. Ele pratica técnicas mais conhecidas, as manipulações, as soluções de boneco, o uso do boneco inflável no final.

“Agora, mesmo ele traz uma novidade, traz um uso do cenário tão forte que a gente nunca tinha utilizado antes” (ANDREETTA, 2011, p. 91).

Esse espetáculo foi contemplado com o prêmio APCA de melhor cenário em 2009.

A Pia Fraus nunca quis ser um grupo fechado do ponto de vista criativo e, por esse motivo, as parcerias com outros núcleos artísticos são bem-vindas.

Principalmente nos últimos dez anos, ao mesmo tempo em que realizava seus próprios trabalhos, a companhia foi se associando a outros grupos, tanto de teatro como de dança, de circo e de música, que agregaram novos valores artísticos à suas pesquisas. Uma amostra positiva dessa abertura foi o espetáculo “Sinfonia Circense” (1996), surgido de uma parceria composta por linguagens bastante diferentes. A Pia Fraus entrou com bonecos infláveis gigantes, que já vinha pesquisando há algum tempo. O grupo Acrobático Fratelli levou os elementos circenses. A Orquestra Experimental de Repertório foi responsável pela seleção de músicas clássicas executadas ao vivo. O resultado foi uma mistura apresentada ao ar livre, no parque do Ibirapuera, que instigou a companhia a se aprofundar no mundo do circo. Isso acabou dando origem ao espetáculo “Gigantes de Ar”, também em 1996, que reuniu sob outra perspectiva os elementos incorporados durante a realização da “Sinfonia”.

Recentemente, a Pia Fraus se envolveu profundamente com a dança, durante a coprodução do espetáculo “Terra Papagallis!”, feito em conjunto com o Balé da Cidade de São Paulo. Essa montagem foi feita para o público infanto-juvenil e misturou técnicas de dança com a animação de bonecos para contar a história de uma jovem que, após um naufrágio, rende-se à vida na floresta. É nesse ambiente que a moça aprende com um índio a viver a vida com simplicidade em meio à natureza. O espetáculo estreou em 2010, no Centro Cultural São Paulo, trazendo a mistura entre dança e bonecos, algo ainda pouco visto na cena de São Paulo.

Os limites para a expansão vão se provando infindáveis a cada nova parceria estabelecida pelo grupo. Com o Teatro Munganga, sediado na Holanda e dirigido pelo brasileiro Carlos Lagoeiro, parceiro de Beto Lima em duas produções, a companhia propôs um novo viés de trabalho: o intercâmbio de espetáculos. Em 2009, os atores holandeses do Munganga, sob a direção dos parceiros Pia Fraus e Lagoeiro, remontaram o espetáculo “Bichos do Brasil” no país europeu. A ideia é que posteriormente seja feito o inverso e a Pia Fraus traga uma das produções do Munganga para o Brasil.

A companhia também serve como motivadora da criação de novos grupos que aparecem inicialmente como parceiros, mas acabam crescendo e ganhando

autonomia. É o caso do BuZum, que começou com um projeto aprovado pelo Programa Municipal de Fomento ao Teatro para a Cidade de São Paulo, em 2009. Com ele, o grupo propôs a criação de um ônibus-teatro. A ideia era promover a circulação de espetáculos por locais menos dotados de infraestrutura e também chegar mais facilmente nas escolas. Nesse sentido, o teatro sobre rodas foi tão bem recebido pelo público que a demanda ultrapassou a previsão e excedeu os limites da Pia Fraus. Foi necessária a “emancipação” do BuZum para que ele pudesse circular livremente sem ter que pôr o pé no freio. O BuZum se tornou um grupo. Já tem *status* de grupo hoje. A Pia Fraus, nesse sentido, revela seu talento também para funcionar como fomentadora de novas iniciativas artísticas.

2.3 Cem peças de Shakespeare ou um espetáculo sem Shakespeare? O processo de criação

O trocadilho interessante curiosamente foi a primeira informação que chegou ao elenco na reunião onde saberíamos sobre o próximo trabalho da Pia Fraus: a montagem de um espetáculo sobre a vasta obra de William Shakespeare que se chamaria “100 Shakespeare”. Obviamente os primeiros comentários vieram justamente sobre o nome do espetáculo: como falaríamos do dramaturgo sem falar dele? Ou como condensaríamos cem referências à obra dele em tão pouco tempo?

O desejo de montar Shakespeare há muito tempo acompanhava a companhia, principalmente Beto Lima, que era fascinado por Macbeth. Depois de sua morte, seu parceiro Beto Andretta criou a ideia de “100 Shakespeare” em homenagem ao amigo. A intenção da montagem era a de reunir o maior número de espetáculos do autor, seguindo a linha de trabalho da Pia Fraus que compreende o pouco ou nenhum uso da linguagem verbal e foca a comunicação do gestual do ator aliado à manipulação de bonecos e objetos. Como dito acima, algo parecido ao espetáculo “Flor de Obsessão”, sobre a obra de Nelson Rodrigues, criado em 1996.

A princípio ficamos todos muito assustados por não sabermos que caminhos seguir, pois cada texto de Shakespeare reúne uma infinita quantidade de informações

que se ramificam no decorrer da narrativa. Além disso, as personagens, dotadas de traços de caráter fortemente marcados, davam-nos diversas opções de leitura das obras. Nós, quatro artistas (Camila Ivo, Fabio Caniatto, Sidnei Caria e Rodrigo Andrade – substituído por Josafá Filho no decorrer do processo) de diversas formações e experiências, além de Wanderley Piras que assinaria a direção, e da coordenação geral de Beto Andreetta, vimo-nos com a função de encontrar uma linha de ação para a construção de um roteiro que pudesse captar o espectador, mesmo que ele nunca tivesse ouvido falar de Shakespeare, mesmo que ele nunca tivesse ido ao teatro. Decidimos então que primeiramente deveríamos nos apropriar ainda mais da obra lendo ou relendo pelo menos vinte e sete textos escritos entre os anos de 1584 e 1612. Lemos então as comédias: “O Mercador de Veneza”, “Sonho de uma Noite de Verão”, “A Comédia dos Erros”, “Os dois Cavalheiros de Verona”, “Muito Barulho por Nada”, “Noite de Reis”, “Medida por Medida”, “Conto do Inverno”, “Cimbelino”, “A Megera Domada”, “As alegres Comadres de Windsor” e “A Tempestade”; as tragédias: “Titus Andronicus”, “Tróilo e Créssida”, “Romeu e Julieta”, “Julio César”, “Macbeth”, “Antônio e Cleópatra”, “Coriolano”, “Timão de Atenas”, “O Rei Lear”, “Otelo” e “Hamlet”; e os dramas históricos: Henrique IV, Ricardo III, Henrique V e Henrique VIII. Nos três encontros seguintes, cada um dos componentes da equipe contou aos outros a história dos textos lidos além de mostrar suas impressões sobre as personagens. O objetivo neste momento era selecionar os textos que mais nos agradassem e que poderiam representar claramente o universo shakespeariano, que é um universo relacionado à condição humana (independente do tempo histórico): amor, relacionamentos afetivos, sentimentos, questões sociais e políticas são assuntos constantes em sua obra.

Então, teoricamente, em se tratando da reunião de textos que falam da condição humana, facilmente chegaríamos ao nosso primeiro objetivo que era o de criar um roteiro que pudesse trazer o espectador para dentro do universo do dramaturgo inglês. Porém teríamos que traduzi-lo para a comunicação corporal e visual, base do trabalho da Pia Fraus.

2.3.1 As primeiras improvisações

Passada a primeira fase de estudos, reunimos nove obras que consideramos essenciais na composição deste roteiro: “Hamlet”, “Romeu e Julieta”, “O Mercador de Veneza”, “Macbeth”, “Sonho de uma Noite de Verão”, “Rei Lear”, “Ricardo III”, “Otelo” e “Titus Andronicus”. Os caracteres das personagens apresentadas nesses espetáculos, de um modo geral, para nós e naquele momento, serviram como referência ao caráter da maioria das personagens dos outros textos. Começamos os trabalhos de improvisação. *A priori* o objetivo foi contar cada uma das histórias selecionadas sem o uso da palavra, utilizando a linguagem corporal e alguns poucos elementos como grandes caixas de madeira com tampas e rodas, cabos de vassoura, perucas, cadeiras. Uma pesquisa da utilização do corpo do ator junto a um elemento cênico na reconfiguração do espaço. Foi um dos momentos mais difíceis do processo, pois o “mostrar” a história tinha de ser feito de modo não didático, ou seja, além de não usar palavras tínhamos que quebrar a linha narrativa original. A extensão do objetivo principal foi traduzir a ideia do texto em uma palavra que o representasse e, além disso, selecionar uma ou mais personagens/tema para a recriação de cada uma das narrativas.

Agora estávamos um pouco mais direcionados: tínhamos diversas ações realizadas hora em relação ao outro, hora em relação ao elemento cênico e uma palavra que tinha por função nortear essas ações: “ciúme” foi o termo de referência em “Otelo”, “maldade” em “Ricardo III”, “indecisão” em “Hamlet”, “ganância” em “O Mercador de Veneza”, “banquete” em “Titus Andronicus”, “fantasia” em “Sonho de uma Noite de Verão”, “vingança” em “Macbeth”, “amor/ódio” em “Romeu e Julieta” e “poder” em “Rei Lear”. Retrabalhamos então todas as cenas a partir dessas primeiras descobertas e selecionamos um ponto de partida independente em cada uma delas. O que pudemos perceber depois desse primeiro levantamento de material é que estávamos apenas contando novamente a história de cada uma das peças de um modo diferente, ainda estávamos lineares e didáticos. Revimos então toda a sequência de ações criadas e oferecemos a palavra selecionada para as diferentes personagens que fariam parte de cada pequena cena, mudando assim seus direcionamentos. Por exemplo: inicialmente a condução das ações em “Rei Lear” estava nas mãos do próprio

Lear, quando fazia a divisão de seu reinado entre suas filhas que na cena era representado pela partilha de uma coroa. Depois, mantendo ainda a palavra “poder” como estopim das ações, o olhar do espectador foi deslocado para como as filhas lidariam com a possibilidade desse poder. Toda trama de “Rei Lear” foi resumida em pouco mais de dois minutos. Agindo dessa maneira conseguimos suprimir o excesso de informações de cada uma das improvisações, o que nos possibilitou passar para a fase seguinte.

2.3.2 Abertura do acervo

Passados os momentos de estudo teórico, definição das obras que seriam retratadas e o trabalho de construção de pequenas narrativas sobre cada uma delas, focamos nossa atenção na transformação de cada cena a partir da inserção do boneco. Como a ideia da elaboração desse espetáculo partiu de uma homenagem a Beto Lima, nada mais justo do que possibilitar a aproximação de suas criações ao processo. Abrimos então todas as caixas onde estavam guardados pelos menos trinta tipos diferentes de bonecos, máscaras e objetos criados por ele ao longo dos anos, parte do acervo dos espetáculos inativos da Pia Fraus. Analisamos cada um dos elementos e selecionamos, a partir de sua estética de construção, quais tinham maior proximidade às personagens elencadas e às estruturas das improvisações criadas até agora. Feita essa separação, novamente improvisamos cada uma das cenas que acabaram por se transformar ainda mais, pois os bonecos provocaram uma reviravolta em nossa postura corporal.

Como já citado anteriormente, a Pia Fraus não segue literalmente qualquer técnica de manipulação de bonecos. Ao contrário: sempre enxergou na reinvenção da técnica uma maior possibilidade de comunicação com o espectador desde os primórdios de suas produções, inserindo o manipulador como figura ativa da ação cênica. A construção estética dos bonecos, máscaras e objetos já acompanhou essa reconfiguração, o que também direcionou o trabalho físico do ator/manipulador a outro patamar, mais estrutural no sentido da pesquisa fisiológica do movimento.

Creio que agora seja a hora de explicar, em cada momento do espetáculo, como nosso corpo se relacionou com cada boneco ou objeto e de que maneira essa relação serviu para o engrandecimento da própria criação e da nossa instrumentalização, aliadas aos estímulos sonoros e de iluminação.

2.3.3 Introdução ao universo de Shakespeare

O espetáculo “100 Shakespeare” foi concebido para ser realizado em uma esfera intimista, com o objetivo de fazer aflorar sentimentos e sensações do espectador justamente por meio da riqueza e da diversidade do caráter das personagens de Shakespeare ali representadas, suas ambiguidades e indecisões, que são absolutamente próximas a características de qualquer ser humano. Esse ambiente intimista foi o antigo teatro da unidade do SESI Vila Leopoldina, um espaço adaptado onde a plateia de sessenta lugares estava bem próxima ao palco.

O público ao adentrar o espaço encontra um ambiente sombrio e ao som de sinos percebe quatro grandes caixas pretas, 43 bonecos pouco iluminados que os observam. Logo ali a quantidade de informações visuais poderia gerar algum tipo de identificação. Findados os sons dos sinos, as grandes caixas pretas se mexiam sozinhas e de dentro delas uma partitura sonora deixava claro de onde as ações principiariam. Quatro atores, cada um de dentro de sua caixa, emitem luzes fortes com uma lanterna, luzes que surgem e desaparecem no levantar e abaixar das tampas das caixas, estabelecendo assim um início de comunicação entre si, como se estivessem acordando de um sono profundo. O foco de luz das lanternas passa para a mão (ainda escondida) e a sombra dela é projetada nas tampas das caixas. Uma pequena pausa na sonoplastia e as quatro mãos iluminadas se erguem revelando ao público uma importante parte do corpo, base de ligação entre ator e boneco.



Fig. 20 – Mãos – Foto de - 2008

Após esse momento os corpos dos atores saem das caixas e a luz da lanterna os ilumina por inteiro, como se dissesse ao aparelho corporal que ele teria de participar das ações que viriam acontecer. Então novamente a luz da lanterna revela aos atores a presença dos bonecos. Todas essas ações funcionam como uma coreografia e estão absolutamente ligadas à sonoplastia, especialmente criada a partir das improvisações. Os atores então desenvolvem nova partitura física aliada ao único momento do espetáculo onde palavras são usadas: frases dos espetáculos de Shakespeare ditas pelos atores mostram rápidas e diferentes relações entre eles, e também com a plateia, relações baseadas em sentimentos das próprias personagens dos textos lá retratados, como amor, traição, cumplicidade, maldade, desejo. A interferência humana exacerbada (uso da palavra) faz uma das atrizes dar voz de ordem para fazer com que a atenção se volte a um boneco/soldado que está em suas mãos. É hora de atores e bonecos contarem as histórias. Assim começa o espetáculo “100 Shakespeare”.

2.3.4 “Hamlet”

Duas fortes luzes se acendem e caminham juntas em direção à plateia que, incomodada, cobre os olhos. Ao se deslocarem uma na direção da outra, revelam dois bonecos/soldados que representam a guarda nos altos muros do castelo do Rei Hamlet, misteriosamente morto. A mesma luz já revela um ator que veste uma capa. De dentro da capa brota o som de um sorriso sarcástico. No quadril do ator está uma máscara deformada, uma deformidade da alma. O riso se transforma em gargalhada e revela o agora Rei Cláudio segurando quatro cabeças, feliz por estar no trono. As luzes se apagam enquanto outra, vinda de dentro de um boneco todo branco mostra o fantasma do Rei Hamlet em seu desespero por vingança.



Fig. 21 – Manipulação Direta - Foto de Juliana Coutinho - 2008

O início da cena de “Hamlet” mostra dois fortes sentimentos vindos das duas personagens: crueldade e desespero, facilmente identificáveis pela plateia. Como já dito, a aproximação ao espectador por sentimentos comuns é um dos objetivos dessa montagem.

Aqui também se inicia o processo de pesquisa e reestruturação das técnicas de manipulação de bonecos e objetos, aliado a novas construções estéticas dos

bonecos, propostas pela Pia Fraus. A máscara que representa Rei Cláudio é deslocada do rosto, onde convencionalmente fica, para o quadril, e força o ator a exercitar o movimento de toda pélvis para gerar o correto foco de ação, fazendo assim com que o espectador possa acompanhar as intenções da personagem. Já o fantasma do rei Hamlet foi construído com uma estrutura de arame (apenas cabeça e tronco) e foi todo empapelado com papel vegetal, o que lhe dá uma aparência translúcida. Um grande tecido leve e branco dá a sensação do “flutuar”.

Nas mãos do ator uma das lanternas usadas no início do espetáculo serve para iluminá-lo por dentro. Quando apagada, mostra a ação do desaparecer. A manipulação é feita com as duas mãos, uma que segura o tronco e a lanterna ao mesmo tempo e outra que segura a manopla fixada na cabeça do boneco, o que permite que ela faça pequenos movimentos para cima e para baixo e para os lados.

O ator nesse caso o traz próximo ao seu tronco, pois utiliza sua voz para sonorizar o desespero do boneco e descreve a mesma trajetória de movimentos para ambos. Esse acompanhamento corporal do ator na ação que propõe ao boneco permite que a atenção do espectador permaneça no sentimento que o personagem vive naquele momento e não na composição do aparato técnico (voz e movimento) do ator.



Fig. 22 – Manipulação Direta – Foto de Juliana Coutinho - 2008

Depois que o fantasma desaparece, surge em um balcão um boneco sem cabeça manipulado pela técnica do bunraku. Espalhadas no balcão estão quatro diferentes cabeças. O boneco sem cabeça é Hamlet, desnorreado, cego, sem saber o que fazer em relação às revelações do espectro de seu pai, revelações que colocam o seu tio, agora Rei, como autor do assassinato. Ele não sabe se o espectro lhe diz ou não a verdade. O boneco ao tatear o chão encontra uma cabeça. Ao vesti-la acha uma carta que revela algo que o incomoda (uma referência a Rosencrantz quando lê a carta enviada pelo Rei Cláudio que ordena a morte de Hamlet). Sufocado pela informação retira a cabeça e “respira aliviado”. A segunda cabeça que encontra é de uma mulher apaixonada que sofre por ter perdido alguém muito querido (Ofélia enlouquecida após a morte do pai). Também não aguenta e retira a cabeça. A terceira que encontra é a sua própria.



Fig. 23 – Bunraku – Foto de Juliana Coutinho - 2008

Ao vesti-la consegue enxergar a cena do assassinato de seu pai que é realizada nos mesmos moldes da primeira aparição do Rei Cláudio: a máscara no quadril. A diferença agora é que o Rei Hamlet também está em cena, representado por outro boneco. Hamlet vê o tio colocar veneno no ouvido de seu pai. Sabendo agora

como agir, segura a quarta cabeça nas mãos, a caveira de Yorick, o bobo da corte que conheceu na infância.

O trabalho diferenciado de manipulação desenvolvido pela Pia Fraus parte, nesta cena, do fato de um boneco desenvolvido para o bunraku estar sem cabeça. Isso provoca inicialmente uma mudança de postura física dos atores/manipuladores, pois não vão movimentar o boneco a partir das posições em que deveriam estar se optassem pela configuração técnica original (o principal manipulador no tronco, coordenando os movimentos da cabeça, olhos, lábios e sobrancelhas, além do braço direito, aparente diante do público, o segundo manipulador coordenando os movimentos do braço esquerdo e colaborando na sustentação do boneco, totalmente coberto, e o terceiro manipulador coordenando os movimentos dos pés, também totalmente coberto). Nesse caso, quando o boneco está sem cabeça, um ator/manipulador fica nos pés, outro no tronco e braço direito e outro com o braço esquerdo. Esse último assume as funções da cabeça quando ela for colocada. Além da sincronia de movimentos, natural nessa técnica, o que chama a atenção na manipulação desse boneco é que os atores em momento algum se ocultam, emprestam sua voz para cada cabeça colocada e acompanham também com expressões faciais os diferentes estados de espírito que cada cabeça proporciona. O fato de deixar tudo absolutamente explícito leva o espectador a acompanhar e entender melhor a narrativa da cena, pois ator e boneco tornam-se uma única voz.

2.3.5 “O Mercador de Veneza”

Duas versões desta cena foram concebidas, uma delas realizada durante a primeira temporada e a outra, uma releitura da anterior, mais enxuta, que se tornou a oficial, no restante da vida do espetáculo.

Na primeira versão o judeu agiota Shylock, atrás do mesmo balcão da cena anterior, faz empréstimos. Três personagens aparecem e pedem joias. Shylock as empresta, mas antes faz com que cada um deles assine um contrato de pagamento. As personagens desfilam com suas riquezas. Quando Shylock avança para honrarem o

contrato assinado, as personagens tentam fugir e se escondem atrás das caixas pretas. Choram. Juntam as caixas lado a lado e abrem as tampas. Quando tentam passar pela frente, ainda fugindo do agiota, acabam por encontrá-lo. Shylock cobra pelas joias e não recebe dinheiro. Como pagamento então arranca à força o nariz de uma personagem, mão de outro, língua de outro, e todas correm gritando para trás das caixas. Duas outras personagens diferentes recebem o mesmo tratamento: uma tem o pé arrancado e outra a orelha. Uma última mulher aparece e antes que Shylock aja, ela mesma arranca seu olho e o entrega como pagamento de sua dívida. Com as partes dos corpos de seus devedores o agiota ri e se direciona para trás das caixas. Some por um instante e logo em seguida reaparece, com a face mudada, toda desfigurada por ter os pedaços arrancados dos corpos de seus devedores colados nela.

Na segunda versão, Shylock aparece novamente atrás do balcão e apenas três personagens, de uma vez, tentam cada um a sua maneira explicar o porquê precisam de dinheiro. Um puxa a atenção para si, o outro cutuca, outro esbraveja gestualmente. O agiota então se enfurece e bate forte no balcão em sinal de basta, assustando os outros. Mostra então um facão e avança para frente. Uma por uma as personagens avançam e têm partes de seu corpo cortadas pelo facão. Uma perde o nariz, a outra a orelha e a outra a língua. Da mesma maneira que a primeira versão uma última personagem volta para entregar espontaneamente seu olho como pagamento. Shylock volta para trás do balcão e, como se olhasse no espelho, enxerga a si mesmo (outro ator vestido da mesma maneira) desfigurado, com as partes dos corpos de seus devedores coladas na face. Por não suportar o que vê, crava a faca no peito de sua própria imagem.

A diferença principal entre as duas versões é que a segunda sofreu uma redução brusca de ações de todas as personagens justamente porque esse excesso configurava um didatismo desnecessário à cena. Resumir o texto não era nossa intenção. Shylock é representado por uma grande máscara que cobre toda a cabeça do ator, máscara que contém um tecido preso na parte de trás e que funciona como figurino da personagem. As outras são bonecos de manipulação direta, com tronco (sem braços) e cabeça esculpido em isopor, longos figurinos com uma abertura para

que o ator possa “ceder” seu braço ao boneco. A sustentação se dá por uma manopla fixada na parte de trás da cabeça do boneco.



Fig. 24 – Manipulação Direta e Máscara – Foto de Juliana Coutinho - 2008

A reconfiguração corporal do ator/manipulador neste caso se dá justamente pela opção estética de construção dos bonecos. Para sustentá-lo no ar tivemos que focar primeiramente nossa atenção à estrutura muscular e óssea de nosso corpo e de que maneira esse conjunto elencaria diferentes apoios para o boneco (evitando assim o cansaço físico), transferências de peso, equilíbrio, tônus (que é o que dá a vida ao boneco), uso de articulações (principalmente dos braços e dedos), para assim manter as nuances que a cena exige. A palavra escolhida no início do processo de criação para ser o mote das improvisações foi “ganância” e ela se manifesta de diferentes modos já nas expressões faciais de cada um dos bonecos, mesmo sendo fixas. Vale ressaltar que os bonecos selecionados para esta cena não fazem parte do acervo da Pia Fraus; foram construídos por Sidnei Caria, ator do espetáculo e diretor de arte responsável pela montagem. Talvez por isso a estética da construção tenha ficado tão próxima ao tema da cena. Outro dado relevante é justamente essa fixidez expressiva do boneco que obriga o manipulador, escondido parcialmente, a praticamente “vesti-lo”, incorporá-lo às suas ações. Como comentado anteriormente, o agiota judeu é representado por uma máscara que cobre por inteiro a cabeça do ator. Trazer a

máscara para um espetáculo essencialmente composto por bonecos colabora na amplitude expressiva do ator/manipulador, pois existe uma semelhança no trabalho técnico das duas linguagens: a triangulação, o comentário constante com a plateia sobre o que acontece em cena. Estruturalmente a triangulação leva o espectador a compreender melhor a ação de uma personagem pela reação de outra, além de proporcionar uma aproximação à gama de sensações individuais que podem ocorrer a elas em pouco espaço de tempo. É um jogo de dar e receber que acontece entre os bonecos no palco e os espectadores.

2.3.6 “Romeu e Julieta”

Esta cena também foi feita em duas versões e a primeira delas nem chegou a fazer parte do espetáculo. “Amor/ódio”, palavras escolhidas para ser o fio condutor das ações, foram direcionadas para as personagens principais da trama original e para as suas famílias, representadas por dois criados. Até esse momento, nenhum boneco. O que houve foi uma tentativa de uso não convencional de máscaras, uma referência direta ao baile promovido pelos Capuleto, ideia interessante que acabou não funcionando. Além disso, pequenos fantoches ilustravam a briga das famílias. As questões abordadas estavam próximas demais da história original, e a essência do espetáculo ficou de lado, dois detalhes que jamais poderiam fazer parte deste trabalho.

A cena também era bastante longa. Havia uma ação interessante no uso das caixas pretas que descreviam trajetórias para criar diferentes ambientes: elas proporcionavam o encontro casual de Romeu e Julieta. Os criados empurravam as caixas com seus patrões em cima delas. Em um determinado momento, tocam-se e já se estranham. Os jovens se percebem e tocam as mãos. Os criados separam ainda mais as caixas deixando o meio livre, onde iniciam uma discussão. Detalhes reais do texto, como morder o polegar acontecem. Os criados giram novamente as caixas, ainda com os jovens em cima, pelo espaço trocando insultos. Sem perceber juntam as pontas das caixas e continuam a discussão, o que permite que os jovens se abracem. Quando os criados notam essa ação, separam novamente as caixas e retiram Romeu e Julieta

de cima delas, deixando-os à frente da cena e caixas para o fundo. Os criados vestem os jovens com máscaras para o baile enquanto uma empanada para fantoches é montada. Romeu e Julieta mascarados dançam, acompanhados pelos familiares representados pelos fantoches. Quando os jovens descobrem quem são, ficam felizes, mas os familiares descobrem também o segredo e brigam entre si. A empanada é desmontada e os criados trazem adaga e veneno para os jovens que se matam. As caixas são usadas como túmulo.

As máscaras utilizadas nesta cena são os elementos que poderiam promover uma postura diferenciada no corpo do ator/manipulador, já que a proposta era que ela fosse apoiada no queixo e, para que a plateia conseguisse enxergá-la, o ator/manipulador ficaria com a cabeça voltada para cima, obrigando-o a uma pesquisa principalmente voltada ao equilíbrio do corpo durante as ações e reconhecimento detalhado da coluna cervical. A partir de um olhar geral e distanciado, toda a sequência proposta não contemplava o tipo de comunicação que gostaríamos de atingir e ainda, usamos poucos recursos visuais, favorecendo uma interpretação mais realista. Antes de o espetáculo estreiar, a cena foi cortada.

Porém uma das mais famosas peças de William Shakespeare não poderia ficar de fora. Beto Andreetta, coordenador artístico da Pia Fraus, propôs que uma nova cena fosse preparada, agora de modo mais sintético na forma, mas de conteúdo repleto de informações, principalmente visuais. Reviramos novamente o acervo da companhia e encontramos três bonecos, construídos por Beto Lima, de igual técnica de manipulação (direta) que poderiam proporcionar diversas leituras ao espectador, mas que com certeza o manteria dentro do universo do autor e especificamente deste texto.

Como o desenvolvimento do amor entre os jovens acontece às escuras na trama (o baile, os encontros, as artimanhas de Frei Lourenço), optamos por iniciar a cena com pequenas luzes flutuantes em forma de cabeças de crianças que se movimentam aleatoriamente para depois pousarem todas juntas.

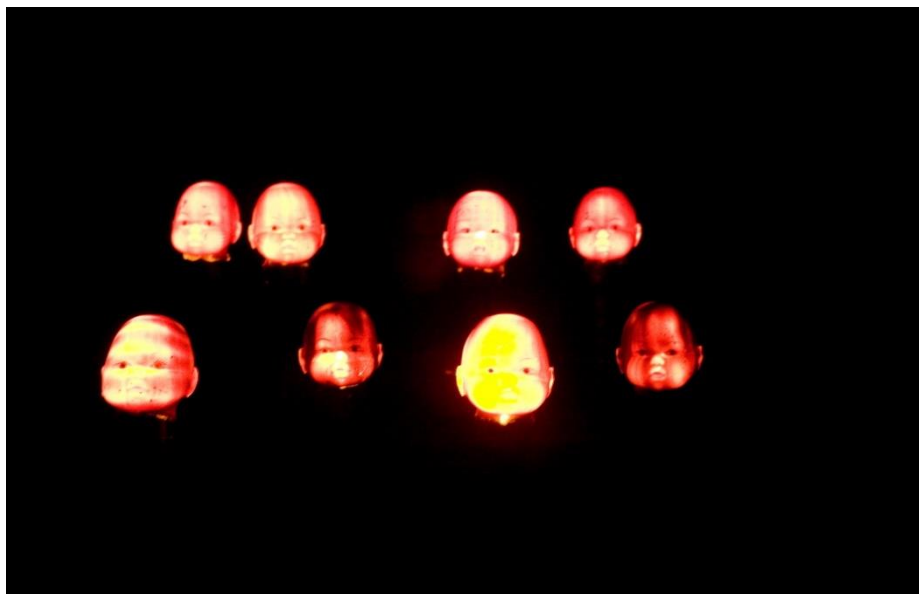


Fig. 25 – Manipulação Direta – Foto de Juliana Coutinho - 2008

Os três bonecos do acervo resgatados, por seu figurino e construção estética, remetiam ao frei e a entes das duas famílias. O que mata os jovens é a própria intriga entre os clãs. “Amor/ódio”, um sentimento nobre nutrido por um dos jovens, por ser da família, e outro sentimento desprezível, nutrido pelo membro da outra família.



Fig. 26 – Manipulação Direta – Foto de Juliana Coutinho - 2008

Os bonecos de manipulação direta vêm em procissão, ao som de uma música pesada e forte, trazendo duas pequenas criaturas nas mãos. Avistam o quarto ator e correm atrás dele. Depois amarram as duas pequenas criaturas, dois bonecos feitos de látex de no máximo 15 centímetros cada um, nas costas das mãos do quarto ator, que os apoia em uma das caixas. Uma mudança brusca de música faz com que os dois pequenos ganhem vida. Percebe-se que um é homem e outra mulher e que há uma tentativa de conquista dele para com ela que, hora cede, hora recusa. No final os dois se beijam, ao mesmo tempo em que dois dos bonecos que representam membros das duas famílias rivais trazem uma adaga e um cálice com veneno, colocando-os sobre a mesa.

O resultado da cena nessa segunda versão trouxe reflexão em dois pontos distintos: um em relação à narrativa da cena e outro em relação às duas diferentes técnicas de manipulação direta empregadas. Quanto à narrativa, contada em exatos quatro minutos e quarenta segundos, sentimos que exprimia exatamente o sentido das palavras determinadas no início do processo de construção do espetáculo (amor/ódio). Isso porque a própria família, no decorrer da trama original, é quem proporciona o encontro de Romeu e Julieta pelo fato de que os “opostos se atraem”, ou o “proibido provoca”. Esse fato fica claro, por exemplo, quando Romeu vai à festa da família inimiga porque está interessado em Rosalina, uma das sobrinhas de Capuleto, mesmo sabendo que aquele é o último lugar em que poderia estar.



Fig. 27 – Manipulação Direta – Foto de Juliana Coutinho - 2008

O decorrer das ações de todas as personagens, sejam centrais ou paralelas, acabam por provocar o encontro e a paixão dos jovens. Em “100 Shakespeare” isso acontece quando os bonecos que representam as famílias são os agentes da ação do entregar ao quarto ator/manipulador as pequenas criaturas que vão representar Romeu e Julieta. E são eles também que no final da cena selam o destino dos jovens quando trazem para a cena a adaga e o cálice com o veneno. Como disse anteriormente: o que mata os jovens é a própria intriga entre os clãs. Quanto às técnicas de manipulação empregadas, o foco de atenção voltou-se à coluna vertebral como um todo, articulações dos joelhos e cotovelos, no caso dos três bonecos de manipulação direta que representam o frei e membros das duas famílias. Primeiro porque os bonecos foram construídos com um sistema de sustentação que fica apoiado na cabeça do ator/manipulador (como uma coroa), de onde descem finas barras de metal fixadas nos ombros do boneco, composto de uma peça única de cabeça e tronco esculpido em isopor. Uma camisa com mangas compridas é o figurino e permite que o ator/manipulador utilize seus dois braços na composição das ações do boneco. Este fica suspenso frente ao peito, fazendo com que, para que seja estabelecida uma relação com a plateia (levando ainda em consideração que sua expressão facial é fixa), pescoço e coluna do ator se movimentem para gerar o foco do olhar do boneco, além de joelhos e cotovelos que fazem a função de caminhar e movimentar braços. Todo esse aparato ainda se baseia na transferência de peso e tonificação muscular para um caminhar lento e ritmado. A pesquisa da relação entre a estética da construção do boneco e corpo do ator em movimento com intuito de gerar comunicação amplia a percepção do próprio ator/manipulador quanto às possibilidades expressivas de seu aparelho corporal. A manipulação direta dos bonecos que representam Romeu e Julieta aparentemente é simples, pois exige movimentos das articulações dos punhos e mãos. Realmente a simplicidade fica só na aparência: todo o corpo do ator/manipulador participa da organização das bases de apoio para alternâncias nos focos de ação dos bonecos.

O uso da musculatura e estrutura óssea dos dedos indicador e médio, que são as pernas dos jovens apaixonados, estão aliados a uma partitura de movimentos

que exige coordenação motora (triangular, sentar, levantar, caminhar, ajoelhar), e para atingi-la, treinamento.

Esta cena foi concebida em sua versão final com certo atraso porque algumas fases anteriores de trabalho tinham que ser cumpridas (a primeira versão), justamente para que o raciocínio narrativo e corporal ficassem mais claros e fossem condizentes com a linha de pesquisa que a Pia Fraus desenvolve.

2.3.7 “Macbeth”

Optamos por conceber dois momentos do espetáculo “100 Shakespeare” com a técnica da luz negra e a primeira parte de “Macbeth” foi uma delas. Esta talvez seja a cena que menos se aproxima da narrativa original e que dificilmente é identificada pelo público. A palavra “vingança” selecionada para ser o mote das ações cerceia toda estrutura da cena e se concretiza verdadeiramente na última ação de uma das personagens. A pequena história se inicia com um garoto que surge e caminha de um lado para o outro. De repente ouve o latido de um cachorro e corre para procurá-lo. Não o encontra. Ouve o latido novamente, procura e não o encontra. Triste, caminha cabisbaixo. Um pequeno cachorro entra e o morde. O garoto sai correndo para pegá-lo, mas é interrompido por uma bola de futebol que flutua no ar. Acompanha o movimento da bola que para nos seus pés. Pega a bola com as mãos e joga para cima, chuta de um pé para outro, cabeceia e dá uma bicicleta que faz a bola pular para longe. Triste com a perda da bola volta a caminhar cabisbaixo até encontrar um carretel de linha. Pega o carretel com as mãos e quando puxa forte, uma pipa surge no céu. Fica muito feliz. Empina a pipa, até que uma grande espada surge e corta a linha. A pipa se perde. O garoto fica fascinado com a grande espada, larga o carretel e tenta se esticar todo para tocá-la. Subitamente a espada faz um movimento cravando sua lâmina no peito do garoto, que morre. O pai do garoto o encontra e se desespera com a cena. Do outro lado está outro homem, o assassino. Os dois homens lutam com espadas até que o pai consegue desarmar o assassino. Com um grito forte o pai corta a cabeça do assassino, vingando a morte de seu filho.

Aqui o garoto é o filho de Macduff, morto por Macbeth. A opção de trazer à tona um fato quase isolado no meio da obra (a morte dos filhos de Macduff) e fazer com que ele se torne a linha base de criação desta cena se dá quando sentimos que este é o momento que culmina o gerar movimento para pôr fim às atrocidades cometidas por Macbeth. A síntese da cena representada pela palavra “vingança” para nós estava ali.



Fig. 28 – Bunraku em Luz Negra – Foto de Juliana Coutinho - 2008

O uso da técnica da luz negra imediatamente gera fantasia, pois os bonecos e elementos surgem e desaparecem instantaneamente. O boneco que representa o filho de Macduff é manipulado pelo do bunraku (3 manipuladores). Mais uma vez a reinvenção da técnica acontece pelo modo que o boneco foi construído: cabeça esculpida em isopor, tronco, mãos e pés em papelão (com uma pequena estrutura de madeira nos pés e tronco). Mas o diferencial maior está no material usado para construção dos braços, pernas e pescoço: cano flexível, como os de luminárias. Esse material permite que os membros e cabeça do boneco permaneçam em uma posição qualquer que for deixada sem necessidade de sustentação por parte do manipulador. Dessa maneira os três atores também podem fazer a função da manipulação do cachorro, bola, carretel, pipa e ainda alternar seu posicionamento em relação ao boneco valendo-se dessa forte e maleável estrutura. Esse boneco ainda provoca no corpo dos atores/manipuladores uma atenção redobrada na sincronia de movimentos e

trocas de posicionamentos, já que em determinados momentos ele é comandado por três manipuladores, em outros por dois e até por um único manipulador que chega a alternar a posição de seus comandos de cabeça/tronco para cabeça/mão esquerda ou das mãos para os pés. O corpo do ator/manipulador mesmo no escuro é absolutamente presente e ativo na construção dos movimentos do boneco.

Quando a luz negra cessa, revelam-se dois outros tipos de bonecos de manipulação direta, também bastante peculiares, que representam Macbeth e Macduff: somente tronco e cabeça presos ao pescoço do ator/manipulador que também aciona seus braços para que o boneco possa movimentar ligeiramente a cabeça e lutar com sua espada.



Fig. 29 – Manipulação Direta – Foto de Juliana Coutinho

Nesse caso há que se tomar muito cuidado com a partitura coreográfica desenvolvida para luta de espadas porque a visão que os atores/manipuladores têm é bastante prejudicada por causa da posição do boneco preso ao corpo. Qualquer desatenção ao corpo como um todo em um salto, por exemplo, que compreende tônus, movimento das articulações para o impulso, amortecer a queda na volta ao solo, força muscular em geral, pode gerar queda na qualidade do movimento e conseqüentemente

na qualidade da manipulação que, apesar de parecer simples, exige do ator/manipulador uma fixidez da posição do boneco junto ao corpo para que ele não pareça simplesmente um acessório pendurado. Neste caso, a atenção do ator/manipulador ao seu corpo como um todo enquanto presença cênica é o que permite o olhar do espectador acompanhar com clareza a sequência de ações.

2.3.8 “Otelo”

Esta é uma cena difícil de descrever. Contar a história da peça “Otelo”, aqui já reestruturada da mesma maneira que as anteriores a partir da palavra “ciúme”, que leva o protagonista a ter delírios, é pouco perto da quantidade de informações e provocações de focos diferenciados que o espectador presencia. O primeiro detalhe fica pela reconfiguração da técnica bunraku de manipulação, proposta junto à estética de construção da boneca que representa Desdêmona. Ela tem o tronco vazado, composto por uma estrutura de metal leve e coberto por rendas, seios plásticos à mostra, pernas e braços de espuma, madeira e papel, cabeça com uma estrutura de madeira interna, rosto esculpido com diversas camadas de papel, uma peruca branca até a altura dos ombros. O reconfigurar da técnica de manipulação leva em conta outro detalhe: a boneca tem 1,75m de altura.

A cena começa com Desdêmona flutuando pelo ar até o centro do palco onde encara a plateia e ajeita os cabelos. O posicionamento dos atores manipuladores neste momento segue o bunraku convencional: um comanda as pernas, outro cabeça e braço esquerdo, outro tronco e braço direito. Flutuando novamente deita de lado com calma em cima do balcão preto que foi colocado no fundo do palco.



Fig. 30 – Bunraku – Foto de Juliana Coutinho - 2008

Aqui um primeiro detalhe aparece: Desdêmona se relaciona diretamente com seus manipuladores quebrando ainda mais as convenções técnicas. Um primeiro manipulador tenta beijá-la. Ela recusa e se senta. O segundo tenta o mesmo, mas é empurrado com força. O terceiro lhe beija os pés, o que parece que lhe agrada. Porém ela percebe que alguém se aproxima e senta-se no balcão com as pernas para fora, de modo mais comportado. Os atores/manipuladores agora assumem suas funções essenciais: dar vida a Desdêmona.

Interessante observar neste momento é que mesmo com a quebra brusca da técnica (que já compreende que o ator/manipulador participe ativamente das ações de manipulação sem a preocupação de se ocultar, desde o início do espetáculo) o olhar do espectador consegue acompanhar as intenções da personagem em relação aos manipuladores no início da cena, e percebe exatamente quando essa intenção muda pela aproximação de um novo elemento, alguém que se aproxima. E a força dessa mudança de foco acontece pelas muitas horas de trabalho dedicadas ao entendimento da estrutura do boneco, o que permite maior verossimilhança de movimento, aliado também ao seu tamanho, que é o mesmo de um ser humano de estatura normal.

Esse “alguém” que se aproxima é Otelo, representado por um ator que cobre toda sua cabeça com uma máscara, nos mesmos moldes que Shylock em “O Mercador de Veneza”.

Otelo estende sua mão e convida Desdêmona para descer do balcão. Ela, surpresa e ansiosa, desce. O ator que representa Otelo a chama para dançar e a manipula sozinho, sustentando-a pela a manopla de sua cabeça. Aqui o ator/manipulador com a máscara cuida da sustentação do boneco, de suas ações e reações, além das relações consigo. Dançam juntamente aos outros atores/manipuladores que trouxeram bonecos de manipulação direta compostos por busto e cabeça apenas. Ao final da dança todos assumem seus postos e Desdêmona se despede de Otelo.

Nesse momento os devaneios de Otelo começam a acontecer. As ações que se sucedem com sua amada a partir de agora, na nossa concepção, são frutos de sua imaginação alimentados pelas intrigas de Iago. Ao fundo da cena ele observa e se desespera com as com atitudes de Desdêmona.



Fig. 31 – Manipulação Direta – Foto de Juliana Coutinho - 2008

Ela volta a observar os atores/manipuladores e os provoca, a ponto de se relacionar sexualmente com todos e ao mesmo tempo. Não satisfeita mesmo após um orgasmo coletivo, desce à plateia e escolhe uma nova vítima, obrigando-o a praticar sexo oral com ela. Uma nova quebra na técnica de manipulação que não envolve somente os manipuladores, mas também o espectador que acaba por virar personagem por alguns momentos. Ainda há o fato da sincronia entre os atores/manipuladores de Desdêmona quando a fazem descer para a plateia. Em muitos espaços em que o espetáculo foi apresentado não havia escada de acesso ao palco/público, fazendo com que tivéssemos que pensar em alternativas que não prejudicassem a manipulação. Uma delas foi a de fazer com que Desdêmona reconhecesse a altura do palco, ficasse receosa em descer, e fosse gentilmente recebida após um salto no colo de um dos atores/manipuladores. Para isso a troca de posicionamento tinha de ser rápida e eficiente: quem cuidava dos movimentos dos pés descia do palco para pegar Desdêmona no colo ao mesmo tempo em que assumia os movimentos da cabeça enquanto os outros manipuladores desciam para se colocarem novamente nas posições em que se encontravam anteriormente. Olhar voltado à postura corporal pessoal, do outro, aliado ainda aos movimentos do boneco.

Depois de se satisfazer com seu “amante espectador”, Desdêmona volta para o palco e reencontra Otelo. Este, cego de ódio pelo que imaginou ver, crava sua espada no peito dela. Caída de joelhos, arrasta-se na direção de Otelo como se questionasse seu ato. Subitamente o ator que representa Otelo retira a máscara e ao mesmo tempo todos os manipuladores soltam Desdêmona, que cai. Uma quebra que faz o olhar do espectador sair do imaginário criado para uma “realidade” (o assassinato), com o intuito de trazer à tona a mesma sensação que Otelo teve após descobrir que sua ação foi baseada em inverdades.

2.3.9 “Sonho de Uma Noite de Verão”

A fantasia retratada neste texto foi nosso ponto de partida. Para recriá-lo e trazer o espectador para este universo nos valem pela segunda vez da técnica de

manipulação em luz negra. Uma lua surge e caminha no céu enquanto um pássaro branco voa. Três formas estranhas flutuam e se juntam revelando um dragão. O pássaro branco volta e é atacado por ele. Os dois somem. No fundo do palco aparece uma criatura, também branca, que consegue tomar diversas formas: uma boca, um pequeno elfo, um fantasma, até se abrir por inteiro em um grande tecido que toma forma da saia de uma mulher. Ela, que representa Titânia, tem grandes mãos e seus movimentos parecem fazê-la flutuar. Surgem dois homens também com grandes mãos e tentam conquistá-la com carícias, que são duramente repreendidas. O rosto de um ser fantástico aparece representando Puck. Ele joga um feitiço no ar que deixa Titânia apaixonada pelos dois homens, que viram asnos. Os asnos voltam a acariciar, agora com os focinhos, o corpo de Titânia. Grandes falos surgem e voam em direção dela.

Esta cena é basicamente composta por manipulação de objetos, um diferencial técnico que apareceu somente na releitura da cena de Macbeth. Neste caso todos os objetos iniciais, lua, partes do dragão e pássaro branco, são esculpidos em grandes placas de isopor retangulares, empapelados e pintados com tinta especial para luz negra. Essa configuração os torna objetos praticamente bidimensionais, um detalhe que faz o corpo do ator/manipulador ficar absolutamente atento quanto ao desenvolvimento da coreografia e as possíveis oscilações que ela provoca no objeto, levando em consideração que esta manipulação não pode perder a frontalidade. Mesmo que o corpo do ator/manipulador faça diversas desenvolturas há que se respeitar também a força e locais de incidência da luz negra que, neste espetáculo, foi feita com apenas quatro lâmpadas, duas presas em uma das varas de luz e duas no chão, como uma ribalta. O controle corporal compreendia também não sair dessa área de incidência. O tecido branco que toma diversas formas até se transformar na saia de Titânia pede movimentação mais contida dos atores/manipuladores tentando, por meio da sutileza de movimentos, criar a ilusão do quase não se perceber a mudança de uma criatura para outra. Talvez o conter dos movimentos exija muito mais energia do que o expandir. Isso porque o espectador redobra sua atenção para entender o gestual menor, obrigando o ator/manipulador a acionar mais recursos corporais para manutenção da qualidade de movimento.



Fig. 32 – Luz Negra – Foto de Juliana Coutinho - 2008

Além dos objetos, estendemos na concepção da narrativa desta cena o uso de máscaras, já utilizadas em “Otelo” e “O Mercador de Veneza”. Porém aqui fizemos uso da meia máscara neutra (usada frontalmente em consideração à incidência da luz negra) em vez daquelas que cobrem toda cabeça, tanto na representação de Titânia quanto na dos dois homens. A opção da neutralidade da máscara é proposital e é para que o espectador não desvie sua atenção para uma determinada expressão fixa do rosto da personagem e sim perceba suas intenções pelas ações que executa. Os objetos usados nessas ações são grandes mãos, tantos dos dois homens quanto de Titânia, que dão amplitude à figura fantástica das personagens. Quando os dois homens viram asnos, através da magia de Puck, representado por uma máscara disforme presa a uma haste de madeira, como se fosse um boneco de manipulação com varas, uma sobreposição de máscaras (a de asno por cima da máscara neutra) desvia o corpo do ator para ações laterais, também em consideração à incidência da luz. O balcão usado no início da cena serve nesse momento como anteparo para que as mãos dos homens sumam e instantaneamente apareçam os grandes falos, objetos

que são também manipulados por haste de madeira. A cena termina com os falos “voando” na direção de Titânia que solta um grito de prazer.

A narrativa aqui é absolutamente não linear (os únicos pontos que podem ser identificados com o texto original são a figura estranha de Puck e as máscaras dos asnos) e bastante provocativa, o que leva o espectador a se deixar envolver pela sucessão de imagens, integrando-se à “fantasia” (nossa palavra síntese) e às suas sensações que surgem naturalmente.

2.3.10 “Rei Lear”

A síntese da história de “Rei Lear” para a equipe de criação de “100 Shakespeare” está baseada na palavra “poder”. Porém nossas improvisações neste momento também, como aconteceram em outras duas ocasiões neste mesmo processo, tenderam para proximidades exageradas às histórias originais, embora tenhamos tentado estabelecer representações diferenciadas de momentos que julgamos importantes, como a divisão entre as filhas que Lear faz de seu reino: todo texto foi substituído por uma coroa que se dividia em três partes, sendo a última negada a Cordélia por sua atitude de não bajular o pai. A parte da coroa que seria de Cordélia também era dividida em duas partes e oferecida às duas outras irmãs. Outros dois momentos recriados e também descartados foram a expulsão de Cordélia e a negação de Goneril e Regane ao acolhimento do pai, dois abusos de “poder”. Mesmo suprimindo as palavras, o texto estava presente o tempo todo, não condizendo com nossa proposta original que era a quebra da narrativa e a busca das sensações do espectador por meio de palavras-síntese dos textos de Shakespeare. Além disso, a palavra “poder” não estava sendo retratada da maneira que queríamos.

Portanto quebramos novamente a cena em diversas partes, separamos as que mais interessavam e jogamos o restante fora. Mantivemos as personagens centrais: Lear representado com uma máscara que cobre toda a cabeça do ator/manipulador (nos moldes de Otelo e Shylock) e as três filhas, Goneril, Regane e Cordélia, representadas por três bonecos de manipulação direta sustentados no ar

apenas por uma das mãos do manipulador que segura uma manopla fixa na parte de trás da cabeça do boneco. A outra mão do ator faz as vezes de mão do boneco.



Foto 33 – Manipulação direta – Foto de Gil Grossi - 2006

A nova composição mostra Goneril, Regane e Cordélia se compondo em lugares separados. As três se encontram e se cumprimentam cordialmente. Regane estende o seu braço e as convida para dançar. Goneril e Cordélia aceitam e as três dançam. Em uma pequena pausa, Goneril e Cordélia puxam o vestido de Regane, que ficou entre as duas, como se quisessem possuí-lo. Esta com um grito interrompe o ato e ordena que todas continuem dançando. Em uma nova pausa, Cordélia é que fica entre Goneril e Regane. Todos os vestidos são puxados ao mesmo tempo deixando a sensação de que uma quer tomar posse do que é da outra. Gritos e risos sarcásticos que são interrompidos pela presença do quarto ator que traz o trono do Rei Lear, ato que desperta maior interesse das filhas gananciosas. As três expulsam o quarto ator da cena e, novamente aos risos, ficam sozinhas com o trono. Porém o egoísmo volta a falar alto: Regane senta-se no trono e gargalha. Goneril a empurra para fora e assume seu lugar. Cordélia empurra Goneril e tem a mesma atitude de sentar no trono do pai. Regane e Goneril, ainda no chão, juntas se levantam e retiram Cordélia do trono com tal violência que as três caem no chão.

Reparemos que mesmo Cordélia toma o perfil cruel das irmãs. Distanciamos o olhar da narrativa original em favorecimento de nossa palavra síntese.

De repente a presença imponente de Lear, rei, pai, poderoso, acontece. A briga das filhas cessa e todas correm e se juntam em um canto. Encaram o rei que as repreende, fazendo-as olhar para baixo, em respeito ao pai que passa próximo. Lear assume seu lugar no trono. Todas as três filhas correm então para bajulá-lo: uma beija as mãos, outra beija um dos pés e outra acaricia seu manto real. Lear parece satisfeito, mas subitamente bate no rosto de Regane, chuta Cordélia e empurra Goneril para longe. Todas vão para o chão. Lear desce do trono, abre os braços como se fosse uma fortaleza inabalável. Porém as três filhas se olham e, ao som de uma tempestade atacam o pai, retirando seu manto real. O rei está descoberto, fraco, vulnerável.

Como citado anteriormente, os bonecos que representam as filhas de Lear tem um único ponto de apoio, a manopla da cabeça, o que obriga o ator/manipulador a sustentá-lo no ar o tempo todo, ato que oferece a possibilidade do estudo das articulações e musculaturas dos dois braços, principalmente onde podem ser selecionados pontos de apoio no restante do corpo que permitam a manutenção da qualidade do movimento do boneco. O corpo do ator/manipulador, neste caso, deve acompanhar ainda todos os movimentos do boneco nas diversas alterações de caráter que as personagens demonstram no decorrer da cena, levando em consideração que a estética de construção dos bonecos baseia-se no “tronco e cabeça” como estrutura básica, e tecido disforme para a composição do figurino. A ação do ator aqui é a ação do boneco.

A finalização dessa cena tem um detalhe bastante peculiar: as filhas de Lear se transformam nas bruxas de Macbeth. Como os bonecos têm o tecido disforme na composição do figurino, foi possível confeccionar e fixar por baixo dele uma cabeça esculpida em isopor, que num giro de cento e oitenta graus se revelava. E essa revelação, claro, é feita diante do público.



Foto 34 – Manipulação Direta – Foto de Juliana Coutinho - 2008

A cena seguia com as bruxas retirando, surpresas, de dentro de um caldeirão (na verdade a máscara de Lear de cabeça para baixo) uma criança recém-nascida. Com o bebê nas mãos, sumiam na penumbra. A opção pelo aparecimento das bruxas de Macbeth nesse momento revela a alma cruel das filhas de Lear, que com suas atitudes podem fazer nascer a intriga, a discórdia, o mal. A relação da crueldade das filhas para com o pai, com a das bruxas para com Macbeth (quando revelam seu destino) para nós é muito próxima.

2.3.11 “Ricardo III”

Soldados em fila observam um local de batalha. Na formação de suas tropas de ataque percebem que os inimigos estão misturados aos seus companheiros. Rapidamente trocam as posições e iniciam suas marchas rumo ao exército adversário. Encontram-se e acontece a primeira batalha que tem como resultado um dos soldados do exército vermelho morto. Todos observam a baixa e rapidamente voltam às

formações de marcha. Caminham novamente até o próximo campo de batalha. Lutam. Um soldado do exército azul agora cai morto. Todos observam. Batalham novamente e um a um os soldados vão caindo mortos, restando somente os comandantes. Uma última batalha entre eles culmina na morte de todos.

Os atores/manipuladores não têm mais o que fazer além de recolher os mortos. Vagarosamente realizam um ritual e todos eles são guardados nas caixas. Um quarto ator/manipulador ainda, com dois soldados mortos em mãos, depois de oferecer e encontrar recusa ao compartilhamento de sua dor pelos companheiros de cena, desce à plateia e aproxima a morte da condição quase passiva dos espectadores. É interrompido pelo fechar forte das caixas depois que todos os soldados foram “enterrados”.

Os bonecos soldados são praticamente bidimensionais, a não ser por um leve relevo da cabeça, esculpida em isopor e também por um leve relevo do corpo, constituído por papel *craft* amassado. Corpo e cabeça estão fixos em uma placa de madeira disforme.



Foto 35 – Manipulação Direta – Foto de Juliana Coutinho - 2008

Cada ator/manipulador carrega um soldado em cada uma de suas mãos e outro na cabeça, encaixado como um capacete, que representa o comandante. A cena tem de acontecer de forma frontal, no máximo em uma diagonal sutil, aproveitando os leves relevos dos bonecos. A coreografia estabelecida para a cena obedece a estrutura da confecção dos bonecos. O ator/manipulador se divide agora ritmicamente nos passos e ações da marcha de batalha e tecnicamente na manipulação. Novamente, todo corpo se envolve como nos bonecos das filhas de Lear: o movimento do corpo é o movimento do boneco.

A palavra síntese selecionada para esta cena, “maldade”, veio justamente do conjunto de atitudes de Ricardo III no decorrer do espetáculo. Uma personagem enérgica e ambígua, uma espécie de anti-herói trágico, magnífico manipulador, cru e exemplarmente eficaz, centrado em si próprio, alheado da compaixão ou do temor a qualquer entidade superior. Todas as ações da personagem foram aqui resumidas em uma única batalha onde não há escrúpulos, há o simples interesse em conquistar um objetivo: vencer. E é o que Ricardo III faz, não mede esforços para conquistar o que quer. Porém ele nunca age diretamente, usa os outros para obter os suas conquistas. Enviar soldados a uma batalha que é pessoal é um paralelo interessante entre a criação dessa cena e o caráter da personagem tema.

O fato de oferecer os mortos à plateia é justamente trazer ao espectador uma sensação da proximidade do mal, aqui representado pela morte.

2.3.12 “Titus Andronicus”

O bater forte das caixas após o “enterro dos soldados” curiosamente traz um ar de celebração. O clima sombrio do início e decorrer do espetáculo dá lugar à luz branca aberta e intensa. Os atores/manipuladores cantam felizes, vestem-se com capas e transformam as caixas pretas em uma mesa de jantar, onde acontecerá um “banquete”. As aspas são para revelar nossa palavra síntese, escolhida para retratar a carnificina de “Titus Andronicus”.

O público também nota agora mais claramente pela abertura da luz que quarenta e um dos quarenta e três bonecos que compunham o ambiente no começo do espetáculo desapareceram. O palco está quase vazio. Os dois únicos bonecos que sobraram são os soldados mortos que passearam pela plateia no final da cena anterior. Eles agora representam Demétrio e Quirón, filhos da rainha goda Tamora, responsáveis pelo estupro, corte de mãos e língua de Lavínia, filha do general Titus, que os mata e oferece sua carne em um banquete ao Imperador Saturnino e a agora Imperatriz Tamora.

Porém a situação aqui em nada se aproxima ao texto original. Todos estão felizes com a antropofagia que na trama original é involuntária. Um dos atores manipuladores dá a honra do primeiro corte ao cadáver a outro, oferecendo uma faca. A cisão é muito aplaudida. Todos enfiam suas mãos nas entranhas dos dois mortos e retiram vísceras. Mostram as partes retiradas uns aos outros e num gesto coletivo, comem. E comem com grande satisfação como se estivessem provando da mais fina iguaria.



Fig. 36 – Banquete – Foto de Juliana Coutinho - 2008

Enfiam vorazes as mãos nos mortos e retiram mais vísceras. Comem com escândalo, até que toda “comida” acaba. Dois dos atores/manipuladores então, com sede de sangue, atacam seus companheiros, mordendo seus braços. Esse ato os leva a serem esfaqueados pelo mesmo instrumento que dividiu o jantar. Morrem. Um clima tenso toma conta do ambiente. As duas personagens restantes, um homem e uma mulher, aproximam-se escondendo as facas. Beijam-se enquanto no ar desenham com a outra mão a trajetória certa das facas que carregam: o ventre do outro. Esfaqueiam-se e morrem. A luz aberta, intensa e branca, vai sumindo vagarosamente. *Blackout*. Não resta nada, nem atores/manipuladores, nem bonecos, nem luz. O palco está vazio.

A peça “Titus Andronicus” revela no seu decorrer o caráter, os desejos mais profundos das personagens e a falta de escrúpulos para atingi-los. Isso fica bastante claro, por exemplo, na atitude de Tamora quando, após perceber que a recusa de Lavinia a ser imperatriz de Roma por amor que sentia a Bassiano, faz Saturnino ficar bastante abalado. Ela se aproveita da ingenuidade do recém-imperador e arditamente lhe dá conselhos para que a escolha ao cargo de imperatriz, jurando vingar a atitude da filha de Titus, saindo assim de sua condição de prisioneira para governante. Ainda diz a frase: “Roma! Estou incorporada a Roma!”, um gesto de “alegria”, mesmo depois de ver quase todo seu povo morto pelas mãos do general Titus.

Titus é patriota e respeita as leis e os costumes, tanto que recusa o cargo de imperador por serviços prestados para dá-lo ao filho mais velho do imperador morto, Saturnino. Sua passividade faz com que seus prisioneiros sejam libertos e que sejam os protagonistas dos assassinatos que acontecem. Somente quando sua filha é molestada e mutilada é que suas atitudes mudam.

O caráter universal das personagens de Shakespeare, também retratados em “Titus Andronicus”, aparece nessa cena-síntese: uma aparente cordialidade transformada absolutamente em atitudes de interesses pessoais, atitude que todo ser humano exercita e que pode ter diversas consequências.

Subitamente após o *blackout*, todos se levantam. Uma luz leve percorre o chão. Os atores/manipuladores retiram as capas, empurram as caixas para o lado e deixam o palco ainda mais livre. Frases soltas dos textos de Shakespeare são ouvidas em uma gravação: “Ah, Romeu, porque tinhas de ser Romeu?”, “Uma vez de posse desse sumo, procurarei o momento em que Titânia esteja adormecida”, “Ah, homem de fígado de leite, que só tem face para bofetões e cabeça para insultos...”, “Os mortos e os que dormem são pinturas, nada mais!”. Após essa última frase, todos os atores/manipuladores iluminam seus rostos, a mesma ação que tiveram no início do espetáculo. Logo após direcionam a luz a um último e pequeno boneco que ficou em cena no fundo do palco, um boneco sem braços e sem rosto, ainda em processo de construção.

Antes das luzes se apagarem, uma última frase se ouve: “somos feitos da mesma matéria de que são feitos os sonhos”.



Fig. 37 – Imagem Final – Foto de Juliana Coutinho - 2008

A morte (não literalmente) pode também significar renascimento, mudança de atitude, o recomeço do zero, do vazio, um abrir de espaços para um novo preencher da alma. Iluminar o rosto mostra o indivíduo comum, como todas as personagens de

Shakespeare, parecido com o pequeno boneco, a última imagem do espetáculo: a alma dos seres humanos, efêmera como os sonhos, sempre em construção.

Capítulo 3 O Ator e a Marionete

Todo o processo de edificação do espetáculo “100 Shakespeare” baseou-se em estudos de manipulação de bonecos e objetos, reinventados a partir de um olhar distanciado à técnica pura, opção que foi e é praticada em todas as criações da Pia Fraus Teatro. Mas esse caminho não é de mão única. Quero dizer que não cabe somente ao ator retrabalhar uma ou outra técnica de manipulação de modo a estabelecer uma relação mais aproximada com o seu público. “Cabe” também ao boneco, levando em consideração a opção estética de construção deste, mostrar ao ator quais podem ser os caminhos dessas reconfigurações técnicas e como esses caminhos podem levar o ator/manipulador a corporeidades distintas que promovam pesquisa e ampliação de repertório pessoal.

O objetivo maior, tanto na via de ida quanto de volta, é aflorar laços comunicativos entre ator e boneco, boneco e ator, ator/boneco e público, público e ator/boneco. Um caminho constante do circular de informações e sensações que deveria ser natural a quaisquer produções artísticas. Um caminho que é construído pela recusa à simples reprodução ou transformação básica de estímulos criativos (texto, roteiro, música, etc.) na criação cênica e pela busca constante de questionamentos, sejam estéticos ou técnicos. Questionar a própria técnica, ou mais amplamente a linguagem, é um caminho do exercício do pensamento.

Um dos pensadores fundamentais do século XX ao lado de Bertrand Russell e Michel Foucault, Martin Heidegger, filósofo alemão, proferiu uma conferência na Escola Superior Técnica de Munique, Alemanha, no ano de 1953, denominada “A Questão da Técnica”, onde disse:

“O questionar constrói um caminho. Por isso é aconselhável, sobretudo, atentar para o caminho e não permanecer preso a proposições e títulos particulares. O caminho é um caminho de pensamento. Todos os caminhos de pensamento, mais ou menos perceptíveis, passam de modo incomum pela linguagem” (HEIDEGGER, 1997, p. 41)

O sentido do *incomum* descrito tem a ver com o modo de utilizar a linguagem. Na verdade a linguagem, no sentido amplo da palavra, é comum e possui fronteiras delimitadas. Cabe ao artista lidar com a linguagem de modo incomum, ou seja, desmontá-la para entendê-la, e ultrapassar essas fronteiras para fazer que surjam outros sentidos à criação artística. Desde seu primeiro espetáculo, “O Vaqueiro e o Bicho Froxo”, a Beto & Beto e Cia, posteriormente batizada de Pia Fraus, procura atribuir diferentes sentidos às técnicas de manipulação de bonecos. Nesse trabalho, as personagens principais, dois bonecos de “luva” (ou fantoches), são apresentados e manipulados diante do público, sem a preocupação de ocultar o ator/manipulador. Um início bastante interessante que culminaria em um caminho de constantes questionamentos relacionados ao fazer “técnico”. Questionamentos que permitiriam uma livre relação para com a técnica.

O simples fato de reproduzir ou transformar um estímulo criativo, ou matriz de criação, não nos permite tomar contato com o que Heidegger chama de “*essência*” da técnica, que nada mais é do que o “*ser*” da técnica, o conjunto de tudo que foi pensado para que a própria técnica se estabelecesse. Sempre que reproduzimos fielmente uma técnica, nunca tomaremos contato direto com a sua essência. A essência da técnica não é algo técnico (instrumento) e vale pelo que a técnica é. Essa essência citada por Heidegger não é fixa e nem imutável. Ela tem a ver com um processo de revelação.

“E por isso nunca experimentaremos nossa relação para com a sua essência enquanto somente representarmos e propagarmos o que é técnico, satisfizemo-nos com a técnica ou escaparmos dela. Por todos os lados, permaneceremos, sem liberdade, atados a ela, mesmo que a neguemos ou a confinemos apaixonadamente. Mas de modo mais triste estamos entregues à técnica quando a consideramos como algo neutro...” (HEIDEGGER, 1997, p. 43)

Portanto o lidar com a essência da técnica significa um desmontar da estrutura da própria técnica para que sejam vivenciadas cada uma das pequenas partes de que ela é composta. E o mais importante, já que a técnica é um fazer humano (o estabelecer “fins” e empregar “meios”), é remontá-la sempre de modo diferente para

que não recusemos seu avanço. Caso contrário, ficaremos alheios ao seu movimento, o que forçadamente nos faria ser ainda mais fiéis a uma estrutura única, estagnada. Tudo se reduz em lidar de modo adequado com a técnica enquanto meio.

Esse desmontar e remontar técnico, que Heidegger chama de “*desabrigar*”, não acontece aleatoriamente: ele exige o fazer, exige o pesquisar, o trazer à tona. No sentido mais comum da palavra, *desabrigar* aqui pode significar o “fazer surgir”. Foi o que aconteceu na elaboração de uma das cenas-síntese do espetáculo tema dessa dissertação, “*Macbeth*”, onde o *desabrigar* não se restringiu somente ao fazer técnico, como também à matriz criativa, o texto dramático. Em relação à manipulação de bonecos e objetos há um detalhe muito particular, apesar de não estar aos olhos do público, já que essa cena é inteiramente representada com a técnica da luz negra: a troca constante de funções entre os atores/manipuladores. Uma verdadeira coreografia acontece para a fluidez da cena. O *desabrigar* inicia-se com um boneco que deve ser manipulado pela técnica do *bunraku* e que não é feito o tempo todo por três manipuladores. Um desmontar e remontar estrutural de acordo com as necessidades da própria cena. Além disso, a estética de construção do boneco (com canos de metal flexíveis no pescoço, braços e pernas) foi o que permitiu essa “ousadia”. Um exemplo bem claro dessas necessidades: o boneco (um menino) aparece em cima de um balcão com apenas um manipulador que o sustenta em pé pela manopla do tronco e faz movimentos com cabeça pela manopla fixada na parte de trás dela. Em dez segundos corridos da trilha sonora, outro manipulador, que saiu de uma ação anterior (cena de “*Romeu e Julieta*”) que consiste em guardar um boneco dentro de uma das caixas pretas, tem que estar a postos para movimentar as pernas do boneco, que precisa dar cinco passos para o lado esquerdo. Esses mesmos dois manipuladores correm de um lado para outro do balcão atrás do som do latido de um cachorro. Nesse momento, a coreografia exige dos atores/manipuladores uma postura corporal diferenciada, além da atenção ao movimento técnico do boneco: andando de costas, triste por não achar de onde vinham os latidos, o boneco/menino é mordido pelo cachorro que vinha na direção contrária. Nesse momento se assusta, salta e cai sentado. O salto é feito por apenas um ator/manipulador que, durante a ação, precisa se afastar um pouco do balcão. O

outro foi obrigado a soltar das pernas do boneco para que o cachorro, que estava do lado direito, pudesse correr para o lado esquerdo sem comprometer a regra básica do trabalho em luz negra que é a de um boneco não cruzar a frente do outro, pois fará com que o ator/manipulador também o faça, comprometendo uma convenção instaurada. Logo após a passagem do cachorro, o boneco se levanta e o ator/manipulador “dos pés” volta rapidamente a assumir sua posição para poder correr atrás do cachorro que foge para o lado esquerdo do balcão. Além disso, na sequência, há ainda um “desabrigar” técnico gritante quando dois atores/manipuladores seccionam completamente a manipulação do boneco menino: um fica com cabeça e perna esquerda, outro com braço direito e perna direita. A sustentação nesse momento é feita pela estrutura material de construção do boneco e pela manopla da cabeça. Esse tipo de opção jamais seria admitido na técnica tradicional. Quanto à matriz criativa da cena, a história de “Macbeth”, foi completamente desmontada, a exemplo do que deve ser feito com a técnica para que se descubra sua essência. E a essência para a equipe de criação naquele momento, estava na palavra “vingança”, iniciada pela morte dos filhos de Macduff. Optamos por mostrar um menino que observa e se relaciona com coisas que surgem ao seu redor, como qualquer criança faria. Alheio aos acontecimentos e perigos que essas coisas possam lhe trazer, mantém o mesmo olhar curioso para a espada que acaba por mata-lo. Duas variações do “desabrigar” descrito por Heidegger (“...no desabrigar se fundamenta todo o produzir” – idem, p. 53) que proporcionam novas sensações ao espectador, além da expansão corpórea e de raciocínio dos atores/manipuladores.

O desabrigar para a construção de algo recolhe primeiramente o aspecto e a matéria (a matriz criativa e o boneco) desse algo até a coisa finalizada. O essencial não é o fazer e nem empregar meios desse fazer e sim “levar à frente” (não deixar estagnar), o “fazer surgir”, que é o que dá suporte a todo o resto.

“A técnica se essencializa no âmbito onde acontece o desabrigar e o desocultamento...” (HEIDEGGER, 1997, p. 55)

Por esses aspectos apresentados podemos entender que a técnica deve ser vista como aspecto processual e não aplicativo. Por mais que sua estrutura de

elaboração culmine em um estabelecer de fronteiras, elas podem e devem ser ultrapassadas a favor do engrandecimento da arte.

O aspecto processual não é nada além do que conhecemos como estruturas que servem de suporte para que algo aconteça. É dessa maneira que a técnica deve ser vista, como meio para o “fazer surgir”. Porém temos que tomar cuidado, pois o desabrigar (que é o trazer elementos identificáveis para a criação à tona) não está simplesmente ligado à manipulação do meio técnico. Todos os elementos técnicos estão em contribuição, agem em conjunto, no intuito de que algo apareça, porém o artista, nesse caso o ator/manipulador, não pode vir à criação com sua consciência tão presente, com estruturas de pensamento pré-determinadas. Desse modo a reação imediata da criação é espantar o devir. O ator/manipulador deve primordialmente ouvir o seu material, principalmente o material que proporciona a criação: seu corpo. Esse primeiro ouvir corresponde a um treinamento-base regado para que seja mantido um mínimo de estado de prontidão que permita oferecer melhores possibilidades de expressão. Mais especificamente falando, e no caso do espetáculo “100 Shakespeare”, o ator/ manipulador deve observar a construção estética de cada boneco, vivenciar o que cada uma delas proporciona ao seu raciocínio em um primeiro contato visual, e através dos diferentes relevos, formas, tamanhos e texturas, entender qual a relação da prontidão corporal com esses novos elementos e só a partir daí confrontar as informações de cada técnica de manipulação específica destinada a cada boneco. Deve observar, além disso, quais outras corporeidades são afloradas a partir das relações com as diferentes formas e diferentes conceitos de movimento direcionados por cada técnica. Somente dessa maneira haverá movimento, uma modernização constante da técnica, sem que sejam deixados de lado os preceitos de sua elaboração.

A modernização da técnica não significa uma transformação absoluta: significa um “desabrigar desafiante”, algo na técnica moderna que a diferencia da técnica em si.

“O que é técnica moderna? Também ela é um desabrigar. Somente quando deixamos repousar o olhar sobre este traço fundamental, mostrar-se-á a nós a novidade <Neuartige> da técnica moderna.” (HEIDEGGER, 1997, p. 57)

“O desabrigar imperante na técnica moderna é um desafiar <Herausfordern>, que estabelece, para a natureza, a exigência de fornecer energia suscetível de ser extraída e armazenada enquanto tal.” (HEIDEGGER, 1997, p. 57)

Em relação à técnica moderna a ideia do desabrigar permanece, mas de outro modo. Interroga-se a natureza de forma incisiva, como descrito na passagem acima. A técnica moderna preza a possibilidade de movimento (sim, a estagnação é prejudicial). A natureza em si, bem como a natureza do homem, é composta de um sistema de informações, de forças calculáveis. A partir desse conceito há a possibilidade de manipulá-la de acordo com as necessidades. Se fizermos um paralelo em relação à postura do ator quando em um processo de criação, consideraremos a “natureza” como sua estrutura física, que deve ser interrogada por agentes internos (pensamento, raciocínio) e externos (como o boneco, por exemplo) a ponto de fornecer, dentro de seus limites, diversas leituras cênicas a partir de uma matriz criativa. Corpo e mente agem em conjunto.

3.1 Criação de personagens: identidade e alteridade

A alteridade pode ser entendida como uma transformação pessoal através da relação com o outro. Cada ser humano é diferente, cada um possui uma identidade bastante específica. E cada ser humano experimenta mudanças na sua identidade quando se relaciona com outro ser humano. Não que sejam mudanças de grandes proporções a ponto de haver uma quebra na estrutura de seu caráter, mas o reconhecimento de si na identidade do outro, através de outro pensamento, transforma. É como se houvesse um distanciamento de si, uma análise externa a partir de olhares externos.

Nos processos de criação artística, identidade e alteridade caminham juntas na elaboração de personagens: a construção da identidade de uma personagem, que tem de ser feita de maneira individual em um primeiro momento considerando a trama na qual ela está inserida, é mais completa quando a edificação de seu caráter é colocada próxima da edificação do caráter de uma ou mais personagens que estão

envolvidas na mesma trama. O inter cruzamento dos seres pode revelar diversas facetas dessas personagens ao espectador. Dois bons exemplos dessa proximidade reveladora dentro do processo de criação do espetáculo “100 Shakespeare” estão nas cenas-síntese de “Otelo” e “Rei Lear”. Em “Otelo”, Desdêmona aparece em um primeiro momento absolutamente individual, onde ela é quem controla as ações. Ali uma das facetas de seu caráter é revelada: uma personagem dominadora e que sabe muito bem o que quer. Tanto que ela impede que os atores/manipuladores a beijem como gostariam de beijar no início da cena.

Quando Desdêmona percebe a presença de outra personagem diferente, alheio à ação que desenvolve com os atores/manipuladores, e que esta outra personagem fisicamente a interessa, muda completamente de postura assumindo uma posição um pouco mais recatada e menos controladora (postura que faz com que os atores/manipuladores assumam sua função primordial e praticamente sumam, apesar de estarem aparentes, do foco de atenção do espectador). Por meio dessas atitudes o conquista. Novamente quando longe da presença de Otelo, retoma seu caráter principal (ou seria original?) e comanda uma cena de sexo coletivo com os atores/manipuladores que se estende ainda à plateia, momento em que ela calmamente desce do palco, escolhe um espectador e sem deixar que se manifeste, obriga-o a praticar-lhe sexo oral. Depois disso volta-se ainda a Otelo e, dissimulada como quando o conquistou, tenta explicar o que não fez (já que a narrativa neste caso é baseada nos devaneios de Otelo provocados pelo ciúme). Otelo então, como na trama original, mata-a.

Na cena-síntese de “Rei Lear” tentamos traduzir o caráter das herdeiras do trono por meio da palavra “poder”. A identidade das filhas já é bastante duvidosa pela amostra do próprio relacionamento entre elas: em um primeiro momento existe cordialidade, mas rapidamente, pela tensão encabeçada pela conquista do trono, é substituída por gestos gananciosos, representados pela ação de tentar rasgar o vestido uma da outra. Quando a cena se estabelece, ainda antes de Lear aparecer, fica clara que a identidade de cada uma delas se transforma pela alteridade. Quando Lear entra essa transformação fica ainda mais evidente: há um gestual de bajulação absurda,

referência à primeira cena da trama original. Aí se mostra a identidade maquiavélica das personagens.

Sabemos que a fixidez da identidade de uma pessoa não é constante porque os seres humanos são naturalmente mutáveis. E é justamente essa maleabilidade que permite o reforço da própria identidade quando colocada em tensão com o outro. Na criação artística podemos optar entre o que é mais importante reconhecer para a elaboração da personagem: a heterogeneidade radical do outro (a personagem) ou pontes de ressonância com nossa identidade. Devemos também ficar atentos às implicações de uma coisa e de outra, pois podem trazer informações distintas que certamente culminarão em criações diferenciadas.

3.2 A alteridade na busca da identidade da personagem/boneco

Penso se a denominação do título acima é correta. Será que o boneco enquanto opção estética de construção, pela sua forma física, já não denota um caminho para uma identidade? Quando olhamos para o rosto de um boneco não visualizamos estados emocionais que podem vir a ser traços de caráter? Até que ponto a alteridade pode ajudar a construir a identidade de um boneco?

Sinto que a construção da identidade da personagem/boneco passa por três fases distintas. A primeira delas, como já citado, fica por conta da expressão facial e física que o boneco naturalmente tem a partir de sua elaboração estética, a segunda vem da alteridade entre ator/manipulador e boneco, onde o físico do boneco entra em tensão com o físico do ator/manipulador aliado ainda com as regras das técnicas de manipulação, e a terceira vem da alteridade entre as personagens/bonecos inseridas em uma narrativa comum. Tentarei ampliar o pensamento em cada uma das fases.

3.2.1 Identidade pré-concebida: colaborações estéticas

No processo de construção do espetáculo “100 Shakespeare” os bonecos usados nos ensaios faziam parte do acervo da Pia Fraus, todos criados por Beto Lima. O restante foi criado pelo ator e artista plástico Sidnei Caria. Em relação às identidades das personagens é interessante observar dois fatos: o primeiro verte sobre os bonecos do acervo, para os quais nós, atores/manipuladores, determinamos uma prévia identidade quando julgamos terem semelhanças físicas com as personagens que foram elencadas para serem protagonistas das nossas cenas/sínteses. A partir desses apontamentos conseguimos separar parte do acervo que deveria ser usado. Uma máscara de látex seria Rei Cláudio; o fantasma do Rei Hamlet, um boneco bunraku sem cabeça que seria Hamlet; quatro cabeças soltas, uma para Rosencrantz, outra para Ofélia, outra que faria o papel de Hamlet e uma caveira que representaria Yorik; um suporte de metal com uma cabeça que representaria o Rei Hamlet antes da morte; o frei e um membro de cada família dos Montéquios e Capuletos, bonecos de manipulação direta; dois pequenos bonecos de látex de 15 centímetros que representariam Romeu e Julieta; um boneco bunraku menino, filho de Macduff; dois bustos com cabeça, Macbeth e Macduff; Desdêmona, uma boneca bunraku de 1,75m; as três filhas de Lear, manipulação direta, e os soldados de Ricardo III, quase bidimensionais, também de manipulação direta.

O restante do elenco foi construído: máscaras inteiriças de Shylock, Otelo e Lear, os devedores de Shylock, o corpo de baile da valsa de Otelo e Desdêmona; máscaras e acessórios de Titânia. A diferença entre o elencar o existente e construir o inexistente está na identificação visual no primeiro caso, na construção mais direcionada no segundo, pois já tínhamos nesse momento as cenas-síntese elaboradas. Apesar da diferença de idade entre os bonecos, as estéticas de construção de Beto Lima e Sidnei Caria conversaram bem e se integraram na elaboração de uma linha coesa de imagens.

3.2.2 Ator/manipulador e boneco: a alteridade na construção da identidade da personagem

Como dito acima, o boneco, por sua constituição estética, pode carregar consigo rascunhos de uma identidade. Porém ela verdadeiramente se completa quando colocamos em ação conjunta a corporeidade do ator e a técnica de manipulação correspondente. Nas mãos do ator/manipulador quando em processo de criação de suas personagens, o boneco é *a priori* um material pictórico que pode funcionar como um estopim psicofísico. Esse estopim detona primeiramente os caminhos que o corpo do ator/manipulador deve seguir para fisicalizar a sensação obtida pela observação à expressão facial e corporal do boneco. Neste momento também deve entender, de acordo com a concepção da cena na qual a personagem está inserida, se essa fisicalização da imagem facial do boneco se mantém durante toda a cena ou se o corpo do ator deve trabalhar no intuito de transformá-la, dando assim ao espectador caminhos para que possa acompanhar com mais propriedade as intenções narrativas.

Um exemplo bem claro na concepção do espetáculo “100 Shakespeare” está na elaboração da cena-síntese de “O Mercador de Veneza”, feita em duas versões, tendo sido a primeira descartada porque não contemplava o processo narrativo não linear, opção de trabalho da Pia Fraus Teatro. Com a segunda versão, reduzimos para um o número de personagens que cada ator/manipulador representava durante a cena, justamente na tentativa de fazer com que o público pudesse, por meio da melhor compreensão das particularidades de cada personagem, acompanhar a linha de ação da pequena história, apesar dela ter sido concebida sem o compromisso da formação dessa linha de ação. O boneco que manipulo tem a orelha cortada por Shylock no final da cena. Ao analisar sua identidade pela imagem de seus traços físicos, percebi uma personagem tímida e recatada, por ser bastante feia, e que sofre pela condição social que se encontra. Vale ressaltar que este boneco foi confeccionado após termos elaborado o trajeto da cena-síntese, o que já o direcionou ao universo que queríamos mostrar.



Fig. 38 – Boneco de Manipulação Direta em “O Mercador de Veneza” – Foto de Juliana Coutinho

A “construção do inexistente”, relatada no final do item 3.2.1 deste capítulo se exemplifica aqui. Logicamente as ações de manipulação foram criadas a partir dessas informações. Decidido então que a personagem é tímida e que sofre por suas condições sociais voltei minha atenção à técnica de manipulação que seria empregada para que por meio dela pudesse selecionar uma partitura de ações que levassem ao espectador as minhas sensações. Neste caso estava lidando com uma das infinitas possibilidades do que no universo do teatro de animação chamamos de manipulação direta:

Toda manipulação é, na verdade, direta porque envolve algum artifício para que o boneco ou objeto tenha vida, seja ele a mão do ator, fio ou vara. Esse artifício pode ser aparente, como no caso do ventriloquismo, onde o manipulador se relaciona diretamente com o boneco, o marote, onde parte do corpo do manipulador é também parte do boneco, ou oculto, como nos casos do Bunraku, onde originalmente os manipuladores estão vestidos inteiramente de preto, luva ou vara onde há uma empanada (espécie de anteparo com uma abertura grande no alto) onde o manipulador mostra o boneco sem que seja visto. Alguns consideram a manipulação direta apenas quando há uma relação concreta entre o objeto manipulado e o manipulador ou quando tudo acontece à vista da plateia sem a preocupação de esconder quem manipula. (Capítulo 1 deste trabalho, item 1.1.3)

Ainda mais especificamente, o boneco que manipulo nessa cena tem apenas um ponto de apoio situado na manopla fixa na parte de trás da cabeça. A estrutura geral do boneco é composta apenas por cabeça (com pescoço maleável feito de cano metal flexível) e tronco coberto por um figurino longo (algo parecido com um sobretudo), e que permite ao manipulador usar seu braço como se fosse o braço do boneco. A construção da identidade da personagem iniciada pela sensação que sua expressão facial causou se estende agora à estrutura física do ator/manipulador. A alteridade no complemento da identidade. A ação que para mim transmitiria sua timidez baseou-se na própria palavra: uma personagem que dificilmente exterioriza seus sentimentos, a não ser em situações de desespero como a “financeira” em que se encontra. Se há essa dificuldade, quer dizer que a personagem “guarda para si” tudo que sente. Então, o gesto do “guardar para si” foi representado pela mão apoiada no peito. Porém essa mão nunca pode estar em repouso: toda estrutura muscular está totalmente tonificada e a óssea sugere uma leve distância entre os dedos na tentativa de transmitir ao espectador o “guardar para si”. Este é somente o primeiro momento da aparição da personagem e um dos mais importantes: o boneco é apresentado ao público, e faz-se o primeiro contato visual. Para o ator/manipulador é o momento em que sua personagem se estabelece, em que mostra rapidamente quem ela é, onde dá-se o princípio de suas ações.

No decorrer da cena o que deveria ficar claro é o desespero em que a personagem se encontra devido a sua situação financeira. Vendo em Shylock um porto seguro, a primeira ação da personagem é a de deixar transparente “o que” precisa e “o porquê” precisa. Construí então uma frase que serviu de estímulo para as ações físicas: – “Preciso de dinheiro, estou desesperado”. A partir dela selecionei três movimentos simples, e assim eles deveriam ser, pois na mesma cena estão duas outras personagens com os mesmos interesses. A simplicidade da ação gera limpeza cênica. A primeira ação foi a de chamar a atenção de Shylock para o problema. Usando o dedo indicador, “cutucava” constantemente seu ombro. Quando conseguia essa atenção, partia para a segunda ação que consistia em esticar o braço com a palma da mão voltada para cima e mexer todos os dedos, num ato que representava o “pedir”. Antes

que Shylock voltasse sua atenção à outra personagem, executava a terceira ação colocando a mão na lateral esquerda da cabeça, balançando-a de um lado para o outro. Esta para mim representava o desespero. A pequena sequência se repetia constantemente até o judeu interrompê-la com uma forte batida no balcão.

Vale ressaltar que durante toda a cena achei prudente manter o boneco em uma posição bem à frente do meu rosto de modo que ficasse “escondido” mesmo estando completamente aparente. Dessa maneira é possível fazer com que o foco de atenção do espectador seja direcionado para as ações executadas pelo boneco e não pelo ator/manipulador. Dessa maneira o espectador consegue enxergar a personagem.

A partir daí iniciamos uma segunda etapa de ações em que a estrutura de criação das partituras físicas obedeceu à mesma regra da anterior. “Surpresa” e “Medo” foram duas palavras elencadas para dar o *start* aos movimentos. A primeira delas provocou o levar da mão do boneco para o canto esquerdo da boca quando Shylock faz revelar um facão, instrumento que usará para cobrar as dívidas de seus devedores. Um triangular constante com a plateia e com as outras personagens completam a sensação de surpresa que neste caso é mútua. O “medo” aparece a partir do momento que Shylock corta o nariz de outra personagem que se encontra na mesma situação. A mão esquerda completamente tensionada e com a palma voltada para o público é colocada ao lado do tronco do boneco alternando de posição para o peito até que chega sua vez de pagar a dívida: o judeu aciona seu facão e com ele corta a orelha da personagem. Sem emitir absolutamente nenhum som tive que buscar transmitir uma dor absurda. Com a mão esquerda no local da orelha cortada e meu tronco colado ao tronco do boneco, curvei-me para frente tomando cuidado para deixar o rosto do boneco à vista do espectador. A expressão fixa de timidez do início da cena transformou-se em uma expressão de horror, dor, pela ação do meu corpo.

A personagem que interpreto na cena-síntese de “Rei Lear” é Goneril, uma das filhas. Como já dito na descrição da cena (item 2.3.10 deste trabalho), optamos por padronizar a linha de criação das personagens, pautadas pela palavra “poder”, para que fosse respeitado nosso preceito da não proximidade a trama original e da não linearidade da narrativa recriada.

Nesta cena, todos os bonecos são de manipulação direta, iguais aos bonecos de “O Mercador de Veneza” citados acima, e com os mesmos recursos de manipulação: cabeça e tronco coberto por, nesse caso, um vestido e um único ponto de apoio situado na manopla fixa na parte de trás da cabeça. A diferença entre os dois bonecos é que o que perde a orelha pelas mãos de Shylock veio do “construir o inexistente”, bonecos feitos quando as linhas de ação das cenas-síntese já estavam definidas, ou seja, sua confecção foi baseada em conceitos já determinados, e a boneca destinada para ser a filha de Lear fazia parte do “elencar o existente”, acervo da Pia Fraus, material que se aproximava esteticamente ao conceito da cena. Essa adaptação ficou por conta da criatividade dos atores/manipuladores. Exemplo disso é que a boneca que me foi destinada tem uma expressão facial muito suave, diferente da linha de ação definida para as três filhas, pautada na palavra “poder”. Tive então que recorrer a outros subterfúgios que respeitassem nosso ponto de partida: diferentes eixos corporais que pudessem trazer variações de personalidade da personagem, suavidade e tonificação da musculatura dos braços e mãos e, por sorte, sonorização de algumas ações que aqui nos foram permitidas. No começo da cena todas essas informações estavam presentes: tiro a boneca de seu suporte com muita suavidade e a observo por alguns segundos. Viro-a de costas para mim, apoiando-a em meu tronco enquanto o braço esquerdo procura se apropriar da manga longa esquerda de seu vestido, num ato de integração ator/manipulador e boneco. Ainda, suavemente faço-a virar para o público, na intenção primeira de estabelecer o boneco.



Fig. 39 – Integração ator/boneco em “Rei Lear” – foto de Juliana Coutinho - 2008

Ao perceber as irmãs, delicadamente levanto o vestido com o braço esquerdo e caminho para cumprimentar Cordélia, que está no canto esquerdo do palco. Dou passagem para que ela cumprimente Regane e posteriormente faço o mesmo. Nós três então, também suavemente cumprimentamos a plateia. Depois de uma dança amistosa é que as personalidades verdadeiras se revelam: eixos corporais vão do alto para o médio e as mãos delicadas tencionam-se para agarrar e rasgar o vestido da outra. Essas diferentes ações são completadas por triangulações constantes com a plateia e por intervenções sonoras vindas dos atores/manipuladores. Dois diferentes momentos onde a alteridade entre ator/manipulador e bonecos (muito distintos entre si) complementa a identidade da personagem.

3.2.3 Alteridades em jogo: um caminho para o fortalecimento (ou descobrimento) da identidade

Em “100 Shakespeare” a identidade das personagens que realizam as ações das nove cenas-síntese não é revelada prontamente. Muito pelo contrário: elas aparecem gradativamente diante dos olhos do espectador, da mesma maneira que as

narrativas vão ficando claras (ou não) conforme as relações entre as personagens se estabelecem. O mais importante para a equipe de criação deste trabalho é que as palavras selecionadas para representar cada espetáculo retratado se transformassem em sensações que pudessem servir de base para a criação das personagens/bonecos e que essas sensações provocassem algum sentimento no espectador (alegria, tristeza, ódio, repulsa, nojo, enjôo, compaixão, etc.).

Falemos agora da relação entre as personagens/boneco do espetáculo “100 Shakespeare” e de como a transformação do “eu” pelo “outro” acontece. O momento que resume bem essa circunstância é a cena-síntese de “Hamlet”:

“(...) surge em um balcão um boneco sem cabeça manipulado pela técnica do bunraku. Espalhadas no balcão estão quatro diferentes cabeças. O boneco sem cabeça é Hamlet, desorientado, cego, sem saber o que fazer em relação às revelações do espectro de seu pai, revelações que colocam o seu tio, agora Rei, como autor do assassinato. Ele não sabe se o espectro lhe diz ou não a verdade. O boneco ao tatear o chão encontra uma cabeça. Ao vesti-la acha uma carta que revela algo que o incomoda (uma referência a Rosencrantz quando lê a carta enviada pelo Rei Cláudio que ordena a morte de Hamlet). Sufocado pela informação retira a cabeça e “respira aliviado”. A segunda cabeça que encontra é de uma mulher apaixonada que sofre por ter perdido um alguém muito querido (Ofélia enlouquecida após a morte do pai). Também não aguenta e retira a cabeça. A terceira que encontra é a sua própria. Ao vesti-la consegue enxergar a cena do assassinato de seu pai que é realizada nos mesmos moldes da primeira aparição do Rei Cláudio: a máscara no quadril. A diferença agora é que o Rei Hamlet também está em cena, representado por outro boneco. Hamlet vê o tio colocar veneno no ouvido de seu pai. Sabendo agora como agir, segura a quarta cabeça nas mãos, a caveira de Yorick, o bobo da corte que conheceu na infância”. (Descrição da cena de “Hamlet”, do espetáculo “100 Shakespeare”, item 2.3.4 deste trabalho.)

“Hamlet” é a primeira cena-síntese do espetáculo. Quando a luz acende revela um balcão e um boneco sem cabeça sentado em um banco. Três atores/manipuladores estão em seu comando. Não há ainda nenhuma identidade aparente para o boneco. Não há possibilidade de saber quem ele é. As únicas informações que o público consegue ter nesse momento são: ele está cego (pois tateia

o ar na busca de encontrar algo) e decide caminhar para tentar saber onde está. Essas caminhadas quase o fazem cair do balcão por duas vezes. Na última caminhada acaba por bater o pé em algo que está no chão. Mesmo demonstrando estar assustado, procura por meio do tato saber em que bateu. Rapidamente descobre que é uma cabeça solta. Esse fato fica claro para o público porque depois de sentir a cabeça que está no chão leva as mãos acima de seu pescoço e percebe que não há nada acima dele. Vagarosamente então, pega a cabeça do chão e com ela completa seu corpo.



Fig. 40 – Rosencrantz em cena de “Hamlet” – Foto de Juliana Coutinho - 2008

Essa primeira cabeça pertence a Rosencrantz. Obviamente essa informação foi pertinente a nós no processo de criação dessa cena-síntese e de maneira nenhuma chegaria a ser clara ao espectador, a não ser que fosse um bom conhecedor do universo e das obras de Shakespeare, pois logo na sequência o boneco acha uma carta e se surpreende com seu conteúdo. Mas nunca foi nossa intenção fazer com que essa informação fosse clara. Muito pelo contrário: gostaríamos que o espectador percebesse simplesmente que o conteúdo da carta incomodava de maneira intensa aquela personagem/boneco que apareceu depois que aquela cabeça foi integrada ao corpo. A alteridade, transformação do “eu” através da relação com o “outro”, neste caso vivenciada pela ciência da ação que esse “outro” deveria ter, faz o boneco quase

sufocar. Em um impulso, retira aquela cabeça com violência. Mesmo voltando a ficar cego e sem um caminho claro a seguir, respira aliviado.

Parece-nos que o boneco “Hamlet sem cabeça” até esse momento não possui para o espectador uma identificação específica dentro do universo das personagens de Shakespeare. E realmente é mais interessante que o público fique mais ligado às sensações que a cena proporciona do que propriamente a tentar descobrir quem é quem.

Ao repousar a cabeça de Rosencrantz no chão o “boneco sem cabeça” encontra outro objeto que parece ser outra cabeça. Dessa vez procura analisar com o tato “a quem” poderia pertencer. Sem nenhuma conclusão aparente a traz para o colo e só depois a encaixa, arriscando-se a exteriorizar as sensações daquela personagem. O espectador percebe que é uma cabeça feminina, pois, além da estética de construção, a primeira ação que acontece é um som que denota desespero, como se alguém descobrisse algo marcante e que estava oculto.



Fig. 41 – Ofélia em cena de “Hamlet” – Foto de Juliana Coutinho - 2008

Esse som é feito por uma atriz/manipuladora. Para o elenco, a cabeça encontrada é de Ofélia e o desespero aflora pela morte de seu pai e pelas atitudes

“loucas” de Hamlet, que age como se nunca a tivesse amado. Novamente o espectador não identifica claramente a personagem, mas acompanha as imagens e situações que acontecem. E essas imagens podem se aproximar de sensações pessoais. O boneco retira em desespero novamente a cabeça por não suportar o que ela proporciona.

A alteridade entre personagens/bonecos se faz clara a partir daqui: Hamlet (que para o público ainda não é Hamlet), por meio da identidade de outras personagens/bonecos, acaba por vivenciar e transformar a sua própria identidade, levando-o a tomar atitudes que, como na trama original, fazem vir à tona o assassino de seu pai.

A partir dessas duas vivências e da retirada de si da cabeça de Ofélia, Hamlet percebe uma terceira cabeça. Quando a coloca, entende que esta é a sua cabeça original e ali completa sua busca.



Fig. 42 – “Hamlet” – Foto de Juliana Coutinho - 2008

Nesse momento uma forte imagem surge, imagem que recria o assassinato de seu pai: um boneco de eixo de metal e cabeça de isopor, construído para ter luzes

independentes (este boneco ilumina toda esta cena) representa o Rei Hamlet, no exato momento em que é morto por seu irmão Cláudio. Hamlet agora, transformado pela vivência da identidade de outros, entende que caminhos deve seguir para vingar a morte de seu pai.

3.3 A neutralidade e o invisível na interpretação com bonecos

Da mesma maneira que os encenadores citados no primeiro capítulo deste trabalho, que negavam interpretações realistas e buscavam elementos que pudessem colaborar no treinamento do ator ou na elaboração da espetacularidade (cada um em seu tempo e a sua maneira), com a semelhança de usarem ou se referirem à marionete como meio de criação artística na busca por resultados que ultrapassassem principalmente a expressão individual do ator, esse espetáculo da Pia Fraus também buscou ser uma produção de expressão direta, sem rodeios, não sustentada por uma narrativa linear, baseada nas sensações dos atores/manipuladores em relação às obras de Shakespeare e em como essas sensações, apoiadas pela manipulação de bonecos e objetos, poderiam ultrapassar as fronteiras do palco e trazer o espectador para os sentimentos das imagens criadas.

Aliás, o termo “ultrapassar de fronteiras” é uma característica da Pia Fraus desde os primeiros espetáculos. A mistura de linguagens artísticas em suas narrativas é constante e caminha junto com a reinvenção das técnicas de manipulação de bonecos e objetos. Uma dessas reinvenções está centrada no manipulador. Se pensarmos no bunraku tradicional, mesmo o mais experiente dos manipuladores chamado de “titereiro-chefe” (Omo-zukai), o único que aparece com o rosto descoberto, mantém uma neutralidade facial e corporal e direciona toda sua energia na busca de movimentos precisos do boneco. Uma neutralidade que requer muito tempo de treinamento. Ao contrário disso, a Pia Fraus busca uma integração constante entre ator e boneco e ousa dizer que essa integração necessita também de um treinamento intenso. O ator que trabalha com boneco, a quem chamo de ator/manipulador (pois

deve trazer toda sua experiência adquirida para jogar com o elemento extracorporal) deve exercitar a “neutralidade expressiva”.

Mas o que ela significa? Como um ator/manipulador pode ser neutro e expressivo ao mesmo tempo?

Neutralidade expressiva nesse caso refere-se a um estado de prontidão corporal do ator/manipulador a ponto de não se preocupar em esconder-se completamente da plateia porque suas ações são tão focadas na busca da expressividade do boneco e, conseqüentemente, na comunicação com o espectador que ele naturalmente desaparece. E reaparece quando necessário. O saber controlar sua energia em contribuição à qualidade dos movimentos que realiza é o que potencializa a expressividade do boneco. Um exemplo claro dessa neutralidade expressiva dentro do espetáculo “100 Shakespeare”, momento em que os atores/manipuladores fazem uso do controle corporal total a favor do “aparecer e desaparecer” diante dos espectadores, é no início da cena-síntese de “Otelo”. A primeira informação que o espectador recebe é o surgir de uma boneca de 1,75m, trazida pelo ar por três atores/manipuladores até pousar no centro do palco, onde tranquilamente ajeita seus cabelos. Nesse momento o espectador vê a boneca. Os atores/manipuladores fazem sua função primordial que é o ato de manipular. Estão aparentes, mas invisíveis aos olhos do espectador. Após a boneca, que representa Desdêmona, levantar voo e pousar levemente deitada de lado em cima de um balcão preto ao fundo do palco, uma outra relação começa a acontecer: os atores/manipuladores interagem diretamente com ela, tentando beijá-la.



Fig. 43 – “Otelo” – Foto de Juliana Coutinho

Aqui o público enxerga quatro personagens em ação mesmo estando os atores/manipuladores coordenando todos os movimentos da boneca. Eles agora apareceram. Diante da presença de Otelo, Desdêmona se desinteressa pelos atores/manipuladores e aceita um convite para dançar. Os atores/manipuladores mudam sua postura, voltam a manipular a boneca e mesmo estando presentes, desaparecem.

Não há truque. Há estudo detalhado do movimento do boneco e dos limites de ação dos atores/manipuladores. Há uma profunda integração do elenco, todos respiram na mesma cadência. Há principalmente a neutralidade expressiva como canal de comunicação entre a espetacularidade e o espectador.

E o que seria o “invisível” na manipulação de bonecos?

Peter Brook afirmou que:

“Todas as religiões afirmam que o invisível é visível todo o tempo. E aqui está o problema. O ensinamento religioso – incluindo o Zen – afirma que o visível-invisível não pode ser visto automaticamente – ele pode ser visto somente sob certas condições. Essas condições podem envolver certos estados ou graus de

entendimento. Em qualquer caso, a compreensão da visibilidade do invisível requer um trabalho que dura a vida toda. A arte sagrada é útil para isso e, assim, chegamos a definição de teatro sagrado. Um teatro sagrado não somente apresenta o invisível, mas oferece também as condições que fazem com que sua percepção se torne possível.” (BROOK apud BONFITTO, 2009, pp. 197-198)

A citação de Peter Brook está aqui somente para que rapidamente falemos sobre onde está ou como é possível enxergar o invisível dentro deste gênero. Mais especificamente ainda com o foco de atenção às cenas-síntese criadas para a composição do espetáculo “100 Shakespeare”.

O invisível é aquilo que não se vê, mas que é passível de percepção. O ator/manipulador quando é expressivamente neutro pode se tornar invisível diante do espectador, se esse for o seu objetivo. O invisível no teatro de animação está no espaço existente entre o ator/manipulador e o boneco, espaço este que é destinado à transmissão das ações de um para outro. Cabe ao ator/manipulador entender em que momentos deve diminuir ou aumentar esse espaço, oferecendo assim ao espectador a possibilidade de maior ou menor visualização do “invisível”. O ator/manipulador, através de treinamentos técnico e físico constantes, é quem dá condições dessa percepção se tornar possível.

Considerações Finais

É possível perceber hoje o crescimento mundial que o Teatro de Animação obteve e o quanto essa linguagem tem servido como estudo, base ou referência para diversas experiências do meio artístico, seja no teatro, na dança, artes plásticas ou música. O “animar o inanimado”, o dar vida, ânima, à forma ou ao objeto, ao simulacro humano, gera encantamento. A Pia Fraus Teatro esteve desde sempre com os receptores ligados e abertos para receber influências de tudo que pudesse gerar poesia. E o boneco é poético por si.

Para que o boneco ou objeto possa ser animado é preciso necessariamente a presença do ator/manipulador. Nos processos criativos da Pia Fraus, o ator/manipulador nunca foi simplesmente um reproduzidor técnico e sim um colaborador artístico, participante ativo em todas as fases das produções de modo a engrandecer a criação com seus apontamentos. E a liberdade dada para esses apontamentos se estende às variações das técnicas de manipulação, dramaturgia da cena e até à confecção de novos bonecos, ações já praticadas pela companhia com olhar diferenciado desde seus primórdios. Nesse sentido o espetáculo “100 Shakespeare” é um excelente exemplo: alicerçado pelos estímulos dados pela coordenação artística da companhia, foi cuidadosamente edificado pelos atores/manipuladores com presteza e vagar de modo a deixar as intenções dessa construção bastante claras ao espectador.

Essa liberdade de sugestões é claro, trouxe consigo desafios: a amplitude de ideias em relação à construção estética dos bonecos aliada às variações das técnicas de manipulação, fez com que o corpo do ator/manipulador se desdobrasse na busca de ações expressivas. O espetáculo “100 Shakespeare” propôs pelo menos 12 variações técnicas entre bunraku, manipulação direta, objetos e vara, e fez com que os corpos dos atores/manipuladores se voltassem a uma análise interna estrutural (muscular e óssea) para que pudessem vivenciar a técnica pura de manipulação e só assim se permitir o mergulho ao desconhecido.

“Mas o que está oculto e sempre se oculta é o que liberta, isto é o mistério.”
(HEIDEGGER, 1997, p. 75)

Oskar Schlemmer, criador definitivo do Teatro da Bauhaus (já existente, de maneira informal, antes dele), é também associado historicamente à dança moderna; muito embora não fosse coreógrafo de formação, seu nome tem importância equivalente aos de Rudolf Laban e Mary Wigman. Schlemmer absorveu suas ideias sobre a cena principalmente de Kleist. O texto “*Sobre o Teatro de Marionetes*” questiona a superioridade do dançarino humano em relação aos fantoches e marionetes, defendendo a ideia de que os movimentos desses últimos teriam muito a ensinar à dança.

Em 1922, Schlemmer estreou no Teatro Municipal de Jena (terceira maior cidade do estado de Turíngia, Alemanha), seu *Balé Triádico*, espécie de síntese de suas ideias em teatro. Ele explorava a situação do corpo humano inserido em “lugares incomuns”. Sendo assim, seus figurinos buscavam extrair novas possibilidades perceptivas do corpo do ator-dançarino. Máscaras e aparatos de cena muitas vezes restringiam o livre movimento, exigindo novas posturas diante da atuação e do corpo. O mesmo princípio adotado pela Pia Fraus e seus diferentes bonecos na busca do exercício da expressividade.

Com o olhar a essa análise corporal interna que o ator/manipulador deve praticar para se aventurar em lugares desconhecidos do universo das técnicas de manipulação de bonecos e objetos, deve ficar claro que essa prática nada mais é que um treinamento baseado na ampliação dos limites expressivos através de um estudo detalhado de suas articulações e musculatura. Esse trabalho-base primeiro gera reconhecimento de seu instrumento e território de ação e proporciona ao boneco movimentações delimitadas, limpas, com começo, meio e fim, ações e reações condizentes com a estrutura narrativa na qual a personagem está inserida. Isso é o que se pode chamar de “qualidade de movimento”. Claro que tudo isso tem que também estar aliado a um treinamento de manipulação de bonecos bastante estruturado e já direcionado à variação técnica pretendida.

A opção em citar encenadores que fizeram da “marionete” (termo comum entre eles) referência de seu pensamento artístico é pautada em simples apontamentos históricos com o intuito de deixar o leitor deste trabalho minimamente informado sobre a

importância que o boneco adquiriu a partir dos últimos anos do século XIX, onde servia como referência para o comportamento do ator em cena ou como opção de gênero artístico, ou ainda, de outra maneira, pelo fascínio da marionetização do trabalho do ator e experimentações em torno da humanização de objetos.

Quanto à recriação de personagens “já existentes” (conhecidas por nós, personagens de Shakespeare) por meio dos bonecos, construídos ou reutilizados do acervo, a concepção do espetáculo “100 Shakespeare” trouxe a possibilidade de uso constante da alteridade enquanto instrumento. E foi a pesquisa dessa tensão entre ator/manipulador e boneco na construção da identidade da personagem que permitiu o engrandecimento da formação do ator/manipulador.

Bibliografia

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

ANDREETTA, Beto. In COSTA, Monica Rodrigues; CHAIB, Lúcia. "Vinte e Cinco Anos com Pia Fraus". São Paulo: Corprint, 2009.

APPIA, Adolf. "Teatro, Arte Viva".

<http://www.academia.edu/4462420/APPIA_A_Obra_de_Arte_Viva> Acesso em junho/julho 2011.

BARBA, Eugênio; SAVARESE, Nicolai. El Arte Secreto Del Actor. "Dicionário de Antropología Teatral". Segunda Edição. Ciudad de Mexico: Pórtico de la Ciudad de Mexico, 2009.

BELTRAME, Valmor Nini. O ator e a marionete.

<<http://kinokaos.net/tfc/Reuniao%20gt%202005/anais%20cd/00/valmor%20beltrame.pdf>> Acesso em junho/julho 2011.

_____. A Marionetização do Ator. "Revista Móin Móin" 1. Jaraguá do Sul-SC: UDESC, 2005.

BERTHOLD, Margot. "História Mundial do Teatro". São Paulo: Perspectiva, 2006.

BONFITTO, Matteo. "A Cinética do Invisível". São Paulo: Perspectiva, 2009.

CANDIDO, Antonio; ROSENFELD, Anatol, PRADO, Décio de Almeida, GOMES, Paulo Emílio Sales. "A Personagem de Ficção". São Paulo: Perspectiva, 2007. (Coleção Debates).

CRAIG, Edward Gordon. "Revista Sala Preta". Volume 1. Edição n. 12, 2012 Seção Sala Aberta. Artigo 2, O ator e a supermarionete (versão integral). Trad. Almir Ribeiro. <<http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57551/60595>> Acesso em junho/julho 2011.

GIROUX, Sakae M.; SUZUKI, Tae. “Bunraku: um teatro de bonecos”. São Paulo: Perspectiva, 1991. (Coleção Debates Teatro).

GROTOWSKI, Jerzy. O Performer. “Em busca de um teatro pobre”. São Paulo: civilização Brasileira, 1971.

GUINSBURG, Jacó; LIMA, Mariangela Alves de. “Dicionário do Teatro Brasileiro – Temas, Formas e Conceitos”. São Paulo: Perspectiva, 2006.

HEIDEGGER, Martin. A Questão da Técnica. “Cadernos de Tradução” 2. São Paulo: Departamento de Filosofia da USP, 1997.

KANTOR, Tadeusz. “O Teatro da Morte”. São Paulo: Perspectiva, 2008. (Coleção Estudos Teatro).

KLEIST, Heinrich Von. Sobre o Teatro de Marionetes. 1998. “Revista da USP”, 1993. <<http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25982/27713>> Acesso em junho/julho 2011.

KUSANO, Darci. “Os Teatros Bunraku e Kabuki: uma visada barroca”. São Paulo: Perspectiva, 1993. (Coleção Estudos).

ORSINI, Humberto. “Antologia de La Dirección Teatral”. Caracas, Venezuela: El Perro y la Rana, 2010. (Colecion Entrada Libre, Série Teoría e Crítica).

PARENTE, José. O Papel do Ator no Teatro de Animação. “Revista Móin Móin” 1. Jaraguá do Sul-SC: UDESC, 2005.

PIA FRAUS, Companhia de Teatro. “Bonecaria – Panorama do Teatro de Animação na cidade de São Paulo”. São Paulo: Corprint, 2011.

PROENÇA, Graça. “História da Arte”. São Paulo: Ática, 1997.

ROSENFELD, Anatol. “O Teatro Épico”. São Paulo: Perspectiva, 2000. (Coleção Debates).

ROUBINE, Jean Jacques. “A Linguagem da Encenação Teatral”. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

VALLIN, Beatrice Picon. “O Treinamento do Ator em Meyerhold”. Apostila confeccionada para uso em sala de aula. [s.l.], [s.n.], [199?].

Sites

Fundação Japão: <http://www.fjisp.org.br/index.htm>

Google Livros: <http://books.google.com.br>

Fotos

CALDEIRA, Zeca; PAQUITO. Manipulação direta em “Bichos do Brasil”, Pia Fraus. 2011. 1 fotografia.

COUTINHO, Juliana. “100 Shakespeare”, Pia Fraus. 2008. 21 fotografias.

DORONETO, Luiz. “100 Shakespeare”, Pia Fraus. 2006. 1 fotografia.

GROSSI, Gil. “O Vaqueiro e o Bicho Froxo”, Pia Fraus. 1984. 1 fotografia.

_____. “Olhos Vermelhos”, Pia Fraus. 2003. 1 fotografia.

_____. “100 Shakespeare”, Pia Fraus. 2006. 2 fotografias.

MERCÚRIO, Sérgio. “El Titereiro de Banfield”, [s.n.]. 2004. 1 fotografia.

MILAN, Milene. “Darwin BR”, Companhia Buzum. 2010. 1 fotografia.

PAQUITO. “Primeiras Rosas”, Pia Fraus. 2009. 1 fotografia.

Boneco Gigante, Companhia Royal de Luxe, Paris, França. <<http://www.royal-de-luxe.com/fr/>> Acesso em junho/julho 2011.

Atores das imagens do espetáculo “100 Shakespeare”

Camila Ivo, Fabio Caniatto, Josafá Filho e Sidnei Caria.