

A PARTICIPAÇÃO DO LABORATÓRIO DE TEATRO DE

# FORMAS ANIMADAS

NA MONTAGEM DO ESPETÁCULO O GRANDE GOVERNADOR DA ILHA DOS LAGARTOS

“The Participation Of Animated Forms Of Theatre Lab In The Spectacle  
*The Big Governor Of The Lizards Island Composition*”

Francisco Guilherme de Oliveira Júnior\*  
Professor Assistente  
Escola de Música e Artes Cênicas  
Universidade Federal de Goiás

Saulo Germano Sales Dallago\*  
Professor Adjunto  
Escola de Música e Artes Cênicas  
Universidade Federal de Goiás

**RESUMO:** O presente trabalho apresenta o processo de criação de bonecos pelo Laboratório de Teatro de Formas Animadas – LATA, para o espetáculo O Grande Governador da Ilha dos Lagartos, texto original de Antônio José da Silva (1734), encenado por docentes e estudantes da Escola de Música e Artes Cênicas da Universidade Federal de Goiás - EMAC/UFG durante o IV Seminário Internacional de Musicologia (2014), bem como procedimentos sobre a interpretação voltada para a manipulação de bonecos. O processo relatado está vinculado aos objetivos do Projeto de Extensão e Cultura proposto pelo LATA, que englobam a pesquisa, a produção artística e acadêmica relacionada ao teatro de animação, linguagem caracterizada pela presença de objeto, ou corpo objetivado, imbuído da ideia de vida por meio de procedimentos e convenções cênicas. As experiências são relatadas pelo construtor dos bonecos, professor Francisco Guilherme, e pelo ator-protagonista da montagem, professor Saulo Dallago, acompanhadas por uma reflexão teórica sobre a interpretação/manipulação das formas animadas utilizadas no espetáculo.

**Palavras-chave:** Teatro de animação; teatro de bonecos; processo criativo; interpretação teatral.

**ABSTRACT:** The present work demonstrate the process of creating dolls by Animated Forms of Theatre Lab – LATA, tin for the show The Great Governor of the Lizards Island, original text of Antonio José da Silva (1734), staged by teachers and students of the School of Music and Performing Arts at the Federal University of Goiás - EMAC / UFG during the IV International Seminar of Musicology (2014), as well as procedures on the interpretation focused on the manipulation of puppets. The process described above is linked to the objectives of the Extension and Culture Project proposed by the LATA, which include research, artistic and academic production related to animation theater, language characterized by the presence of object or objectified body, imbued with the idea of life by through procedures and performing conventions. The experiments are reported by the puppets builder, professor Francisco Guilherme, and the assembly of actor-protagonist, professor Saulo Dallago, accompanied by a theoretical reflection on the interpretation / manipulation of animated shapes used in the spectacle.

**Keywords:** Animation theatre; theatre of puppets; creative process; theatrical interpretation.

O trabalho do ator, fundamentalmente, é um exercício artístico no qual o artista e seu “instrumento” são o mesmo: o corpo. Diferentemente de outras artes, nas quais o artista se relaciona com objetos para produção estética (câmeras na fotografia ou no audiovisual, pincéis, tinta e tela na pintura, instrumentos musicais na música, etc.), no teatro o ator, mesmo ao se relacionar com elementos externos (figurino, cenário e adereços), o faz no intuito de captanear a atenção dos fruidores da arte para si, para seu corpo e suas ações físicas. Segundo palavras de Vsevolod Meyerhold:

Toda arte é organização de um material. Para organizar seu material, o ator deve ter uma reserva colossal de meios técnicos. A dificuldade e a especificidade da arte do ator residem no fato do ator ser ao mesmo tempo material e organizador. A arte do ator é coisa sutil. O ator é a cada instante compositor (MEYERHOLD, 1989).

Entretanto, existe uma modalidade teatral na qual, embora o ator continue sendo o vetor principal para a criação espetacular, toda sua energia e foco estão voltadas não para si próprios, mas fundamentalmente para um objeto exterior: trata-se da modalidade de teatro de animação e, especificamente o que será abordado neste estudo, o teatro de bonecos.

A expressão *teatro de animação*, segundo Ana Maria Amaral (1997, p. 15) é utilizada

para referenciar um “gênero teatral que inclui bonecos, máscaras, objetos, formas ou sombras, representando o homem, o animal ou idéias abstratas”. Em todas estas modalidades, o ator é o responsável pela manipulação e animação da forma ou objeto escolhido, convertendo-se, então, de foco principal do espetáculo teatral, para uma espécie de emissor de signos que, não mais concentrados no próprio corpo do ator, passam a concentrar-se, através do corpo do ator e de suas ações físicas, no corpo material do objeto manipulado. Temos, então, o ator e sua gestualidade a serviço de um outro suporte, para que este suporte consiga transmitir os significados que, em primeira mão, nascem a partir do impulso humano por trás deste suporte.

A adaptação do Entremez<sup>1</sup> *O Grande Governador da Ilha dos Lagartos*, foi realizada pela Universidade Federal de Goiás em parceria com a Universidade Nova de Lisboa, durante o IV Simpósio Internacional de Musicologia promovido pela Escola de Música e Artes Cênicas, e envolveu docentes e estudantes dos cursos de Música, Artes Cênicas e de Direção de Arte. Inspirada na obra de Cervantes, foi a primeira ópera escrita por Antônio José da Silva para teatro de bonecos, de acordo com Oliveira (2010). A direção geral ficou a cargo do Professor Kleber Damaso Bueno (UFG). Kleber propôs uma dinâmica na ocupação do palco, que deveria

assumir diferentes configurações em cada cena, a partir do deslocamento coreografado de portas que serviriam como tapumes, tablados e mesa para os bonecos. Transições, assim como a manipulação dos bonecos, realizadas à vista do público. O foco dos bonecos e de seus animadores seria alternado entre os músicos, os cantores e os condutores das portas e objetos de cena. Para maioria dos envolvidos seria a primeira experiência com o teatro de animação.

Os bonecos, as máscaras e outros objetos de cena foram criados no Laboratório de Formas Animadas (LATA) por estudantes dos cursos de Artes Cênicas e de Direção de Arte sob coordenação do Prof. Francisco Guilherme. O tempo de dois meses, os recursos disponíveis para produção do espetáculo (bonecos e elementos de cenografia, figurino e ensaio), a ideia de uma manipulação à vista do público foram fatores que direcionaram a opção pela técnica de manipulação direta, onde os atores movimentam os bonecos segurando-os com as mãos, sem auxílio de fios ou outros mecanismos para acionar os movimentos. Colaboraram ainda para concepção dos bonecos: as informações contidas no texto sobre as personagens, as ações que estas deveriam realizar, o tempo de permanência em cena, o número de bonecos em contracenar, o número de atores envolvidos na montagem (embora seja habitual na

manipulação direta a presença de mais de um ator, o elenco reduzido exigiu uma manipulação solo, na maioria das cenas). Assim, foi traçado um perfil físico para cada boneco que espelhasse o comportamento das personagens, com corpos que se diferenciavam em tamanho, forma, cores e expressões faciais. Sancho Pança (Governador), possuía um corpo roliço, atarracado, onde se destacava a cabeça e a pança em detrimento dos demais membros, suas pernas só possuíam articulações nos pés e na altura dos quadris, em oposição ao boneco Meirinho (fusão do Oficial de Justiça com o Escrivão), personagem com quem dividia as cenas do início ao fim do espetáculo (audiências e banquete), ao qual conferimos um corpo esguio, longilíneo, de traços angulosos. Seus membros alongados permitiam movimentos amplos.

O Prof. Saulo Dallago, por ser o ator mais experiente do elenco, embora não tivesse experiência exatamente com teatro de bonecos, foi escolhido para interpretar o personagem Sancho Pança, o governador a que se refere o título do texto, herói principal da trama que permanece em cena durante todo o desenrolar da história. Ao ser apresentado ao boneco, um dos primeiros a ser construído, apresentou algumas dúvidas, principalmente no que diz respeito à questão da expressão facial do mesmo: diferentemente de atores humanos, bonecos,

geralmente, tem uma única máscara fixa o que, por um lado, crava uma personalidade com muita força mas, por outro, não permite que esta face possa ser o principal meio de expressão de intenções e emoções do boneco.

Sobre o rosto do boneco, Beltrame (2008) destaca a importância da manutenção, pelo ator-animador (nomenclatura usualmente utilizada para designar aquele que opera a forma animada), da relação frontal do boneco com a plateia:

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

O rosto do boneco Sancho Pança possuía uma expressão bastante significativa quanto à sua personalidade: boca entre-aberta, leve sorriso, olhos grandes e maçãs do rosto salientes, além de uma cabeça avantajada em relação ao restante do corpo. Tratava-se de um boneco de manipulação direta, que era animado sobre um balcão e sustentado com auxílio de um gancho (pegada), fixo atrás de sua cabeça. Com uma das mãos sustentava seu corpo e, com a outra, manipulava suas pernas e braços (todos os

outros bonecos do espetáculo também possuíam as mesmas características de manipulação e matérias de construção: foram confeccionados a partir de isopor com fitas de tecido compondo suas articulações, e todos possuíam também vestimentas, bem como cabelos confeccionados em diferentes materiais. Tinham uma média de 60 a 90cm de altura, em pé.

Os recursos materiais para confecção dos bonecos eram justos como nosso cronograma, e por isso utilizou-se materiais de baixa complexidade, como o isopor, colas (branca, para isopor e de silicone), retalhos de tecidos e materiais reaproveitados, o que influenciou, de alguma forma, a estética do espetáculo. Esta brevidade no cronograma aliada aos poucos recursos materiais gerou improvisos e a supressões no processo de construção dos bonecos e demais elementos de cena, felizmente, conduzindo, por vezes, à uma simplicidade salutar. Uma solução para o tempo escasso foi a criação de um boneco coringa, que assumia diferentes personagens ao longo das audiências com o Governador (O Suplicante, O Taverneiro, O que levou o coice). Foram elaboradas uma série de máscaras que eram sobrepostas sobre a cabeça do boneco e reveladas de acordo com a personagem a ser apresentada. Esta transição ocorria diante da plateia e incluía a subtração ou inclusão de figurino e adereços de cena.

Outra liberdade no processo de adaptação do texto e, de construção dos bonecos, foi a fusão literal do Médico e do Cirurgião, suas cabeças foram reunidas em um único corpo, gerando uma imagem ao mesmo tempo estranha e cômica. Estas personagens aparecem na última cena, durante um banquete oferecido ao Governador, e impedem que Sancho Pança coma ou beba os alimentos que vão sendo dispostos à mesa, à medida que um reprova a dieta recomendada pelo outro, pelos malefícios que esta poderá proporcionar ao convidado, de forma que a ação de um é complementada pela do outro.

A Mulher batizada como Aurora, foi inspirada na silhueta de Maria Antonieta, sua cabeça se destacava pela peruca branca, confeccionada com toucas descartáveis enrijecidas por cola branca e por seu vestido vermelho composto por um corpete e uma saia que alargava o seu quadril, como a moda de 1.700. No texto ela se dizia ludibriada por um homem que levou sua pureza e, no final da audiência tentava seduzir o Governador. O que gerou a ideia de esconder sobre sua saia duas crianças agarradas às suas pernas, para que ao final desta cena Sancho os descobrisse e tivesse mais uma razão para livrar-se de tal enroscada. O boneco “Aurora” era manipulado por atrizes, que em alguns momentos se revezavam no comando.

Ao longo dos ensaios, como as crianças estavam aparecendo constantemente, foi necessário aplicar uma renda na barra da saia para ocultá-los. O peso dos bonecos presos às pernas e o uso de articulações apenas entre as pernas e os quadris, assim como a saia larga proporcionavam uma forma de andar bem distinta da dos demais bonecos, com pequenos saltos.

O processo de construção era iniciado com desenhos básicos, que davam um vislumbre da aparência que almejada para os bonecos. Definidas suas dimensões, moldes em papel eram recortados para guiar o trabalho de esculpir as placas de isopor, sobrepostas em camadas conforme o volume desejado para o boneco. Para esculpir e modelar o isopor foram utilizados estiletes e lixas para. Posteriormente, cada parte esculpida foi revestida com camadas de papel e cola para garantir a integridade da modelagem e criar um suporte para pintura e outros tratamentos necessários, como a aplicação de vernizes e materiais diversos com finalidade de definir áreas de pele, figurino, cabelos, etc. Ao longo deste processo foram encontradas soluções diferentes para os procedimentos de esculpir, empapelar e unir as partes dos bonecos, percebeu-se, por exemplo, que seria mais prático criar os dedos e depois colá-los na mão do que modelar uma mão completa. Também chegou-se a diferentes proporções de cola e água de acordo

com o tipo de papel aplicado no revestimento, etc. Na pintura foram aplicadas tinta acrílica, pva e verniz fosco, com intuito de reduzir os reflexos das luzes que seriam utilizadas no palco. Em alguns casos o uso excessivo de verniz fosco alterou a tonalidade da “maquiagem dos bonecos” deixando-a pálida e levemente acinzentadas, o que não obteve um bom efeito sob a luz teatral. A pintura realçou as formas esculpidas e sugeriu outros volumes, por meio do contraste de luz e sombra. Para complementar o efeito da maquiagem, foram aplicados olhos de acrílico, barbas postiças, sobrancelhas e cabelos. Os penteados foram criados com materiais diversos, como ataduras, penas, lã e toucas descartáveis, gerando movimentos e texturas distintas.

O figurino além de vestir os bonecos, em alguns casos era parte de sua estrutura, reforçando as articulações e realçando partes de seus corpos. A palheta de cores e os padrões dos tecidos usados nos figurinos foi um ajuste entre os retalhos disponíveis no Laboratório e o que fora concebido para cada personagem. A moda segunda metade do Século XVIII foi tomada como referência, contudo não houve um preciosismo na reconstituição dos trajes. O mais significativo, além da caracterização das personagens, era a mobilidade que o figurino permitiria ao boneco (o caimento dos tecidos aliado ao corte das roupas afetou a movimentação

dos bonecos, limitando, reduzindo sua amplitude e ou alterando o seu eixo gravitacional). O uso de adereços junto ao corpo dos bonecos também trouxe efeitos similares. Ao longo dos ensaios ocorreram verdadeiras cirurgias, amputou-se partes das pernas para redução da estatura do boneco adequando-a à altura do ator animador e ao balcão sobre o qual o objeto era manipulado. Articulações foram suprimidas e esferas de chumbo e outros materiais não cadastrados na ANVISA foram implantados, para acentuar o peso nos pés e reabilitar o movimento de caminhar do boneco, sua vista foi operada (sua maquiagem foi retocada), para corrigir estrabismos e outros males que afetavam sua visão e dificultavam a definição do foco. Reparos e ajustes forem realizados em cada boneco de acordo com as demandas apontadas pelos atores e pela direção ou percebidas pelos construtores.

O cenário do espetáculo, concebido pelo professor Kleber, consistia em três portas de madeira, cada uma sobre dois cavaletes, que mudavam de disposição conforme a cena a ser representada. Elas viravam balcões sobre os quais os bonecos eram manipulados e onde eram fixados objetos de cena. Uma das orientações que tivemos foi para que, neste caminhar, mantivéssemos ao máximo possível o eixo do boneco, tentando fazer com que o mesmo não perdesse o aspecto humano neste caminhar.

Logo no início dos ensaios, os atores-animadores testaram o caminhar dos bonecos para que todos pudessem descobrir diversas formas de fazê-los andar, o mais natural possível e claro, encontrar a melhor dentre elas. No que diz respeito a manutenção do eixo do boneco, Valmor Beltrame diz:

Consiste em respeitar a estrutura corporal e sua coerência com a coluna vertebral do ser humano, ou obedecer à postura animal quando a personagem é dessa origem. É importante aproximar o boneco da forma “natural” da personagem que representa. Exige observar a posição das pernas, coluna vertebral, verticalidade do corpo do boneco quando se trata de boneco do tipo antropomorfo. Quando o ator-animador não mantém o eixo corporal do boneco, colabora para a perda da credibilidade da personagem em cena porque evidencia que está sendo manipulada (BELTRAME, 2008).

Após diversos testes com a caminhada, vieram os exercícios para desenvolver o olhar do boneco. Para que, em cena, pudessemos demonstrar as relações estabelecidas, o boneco que estivesse com a voz (o foco na cena), deveria procurar olhar mais em direção a plateia e, os demais, virarem seu olhar para este boneco falante. Isto faria com que o público percebesse melhor onde estava o foco da cena. No início, acontecia um erro bastante comum em atores sem experiência de manipulação, ao invés de fazer com que o boneco olhasse determinado objeto em cena, era o ator que direcionava o olhar para

tal objeto, ou que passava a contracenar com o personagem, deixando seu boneco em segundo plano. Valmor Beltrame discorre um pouco mais sobre o destaque em relação a ação de olhar do boneco:

Olhar adquire importância fundamental quando o boneco, antes do início de determinadas ações, olha para o ponto exato de deslocamento. A precisão do seu olhar indica ao espectador o que deve ser observado. Isso exige um amplo e definido movimento da cabeça, para dar a clara sensação de que o boneco olha. Este princípio também se realiza quando o ator-animador percebe a importância da inclinação da cabeça do boneco direcionada ligeiramente para frente. Essa inclinação elimina uma dificuldade presente na prática de muitos bonequeiros iniciantes que, sem perceber esse princípio, animam o boneco com o olhar direcionado para o fundo da sala e numa altura que impede que o boneco olhe para o público. O olhar pode ser diferenciado conforme a velocidade e a intensidade do movimento do boneco, e apresenta qualidades diferentes para cada situação (BELTRAME, 2008).

Fazer com que o boneco se tornasse o prolongamento das ações do ator foi o maior desafio. Primeiramente porque era preciso acostumar-se com a manipulação, o peso do boneco, suas articulações, formato, etc. Em segundo, havia a intenção de movimentá-los sempre de uma forma “natural”, fazendo com que seus movimentos fossem semelhantes, na medida do possível, aos movimentos humanos, respeitando-se adequações necessárias,

impostas pela estrutura do boneco e pela técnica de manipulação. E, por último, fazer com que o boneco agisse em cena e “não” os atores-manipuladores ou, pelo menos, que a ação dos atores chamasse o mínimo de atenção, para que esta fosse concentrada no boneco.

Pensando sobre a importância em deslocar as ações e energia do corpo do próprio ator corpo para o corpo do boneco, o Prof. Saulo Dallago propôs um exercício aos alunos e colegas de cena, na tentativa de aperfeiçoar esta relação. Com base no que propõe Michael Chekhov (2003) no livro *Para o Ator*, quando o teórico russo descreve alguns exercícios que tem como foco a sensibilização do movimento do intérprete, o Professor solicitou aos alunos que se movimentassem livremente pelo espaço, primeiro apenas caminhado, e depois executando gestos amplos, como levantar coisas pesadas, puxar, empurrar, etc. Ao final de cada movimento, os atores deveriam imaginar que a movimentação continuaria – como se, ao parar fisicamente, o corpo ainda emitisse raios no espaço, irradiando uma energia na direção da qual o movimento foi executado. Os atores deveriam imaginar que o centro gerador da energia estava localizado no centro do abdômen, perpassando o corpo e chegando até a parte do mesmo que iria irradiar. Chutar uma bola, lançar uma pedra, atirar um chapéu com a movimentação da cabeça, dar

uma joelhada no ar – não importa o movimento que executassem, o importante era imaginar que ao finalizá-los eles se prolongam, que o corpo emitisse raios de luz no espaço que iriam além do final do movimento. Após estes movimentos mais amplos, os atores passaram a perfazer uma movimentação de gestos corriqueiros, com gestualidade mínima, cotidiana, de ações do dia-a-dia (escovar os dentes dirigir um automóvel, passar roupas, cozinhar, etc), mas mantendo a qualidade da irradiação.

Ao final deste exercício, o Prof. Saulo Dallago explicou a todos que, em cena, na manipulação dos bonecos, o que estava sendo pedido aos atores era algo muito semelhante ao proposto por esta vivência – que a energia do corpo do ator se prolongasse para além dele, irradiasse para fora dos limites de sua fisicalidade e, assim, pudesse se instalar em outro objeto, exterior a ele, mas que contivesse a sua energia, gerada através do impulso. Assim, por mais que toda movimentação do boneco partisse do corpo do ator manipulador, sua execução deveria estar fora dele, fazendo com que a fisicalidade do boneco absorvesse a movimentação, e que a presença do ator fosse minimizada em cena, maximizando a gestualidade do boneco. Esta experimentação foi bastante importante para que todos compreendessem melhor a forma de se relacionar com o boneco, mantendo o próprio



corpo do ator o mais neutro possível, para que o corpo da forma animada ganhasse destaque.

Esta “neutralidade” do ator-manipulador também é abordada por Beltrame (2008), sendo compreendida como uma espécie de predisposição do ator-animador para estar a serviço da forma animada, tentando tornar-se “invisível” em cena, atenuando a própria presença física como forma de valorizar a do boneco. Neste sentido, orienta para que caretas, suspiros e olhares sejam eliminados, além de chamar a atenção para uma preocupação por parte do ator em economizar gestos, evidenciando as ações do boneco. Para ele, este estar neutro consiste em trabalhar com a noção de consciência de estar em cena, exigindo movimentos comedidos, discretos, mas que sejam suficientes para que se remeta o foco das atenções ao boneco presente na cena ao invés de a seu animador. Se os gestos do ator-bonequeiro e sua presença forem mais eloquentes que os do boneco, um duplo foco será estabelecido, “roubando” a atenção que deveria estar toda na forma animada e, portanto, desvalorizando a cena. Ainda no que diz respeito a manipulação do boneco, na constituição de sua gestualidade, os atores procuraram manter uma economia gestual, pautada por um movimento claro, preciso, sem floreios, com início, meio e fim.

O boneco, com foco na cena (foco determinado principalmente pela fala), deveria ter uma movimentação mais expansiva em relação aos demais bonecos/personagens com quem contracenava. Apesar deste movimento expansivo, ainda o ator ainda deveria considerar a economia de gestos, cada movimento deveria ser coerente com o texto e a situação proposta na cena. Movimentos desnecessários gerariam ruído no discurso e contribuiriam de forma negativa para visão do boneco como ser vivo.

Mesmo na arte da interpretação teatral não voltada para formas animadas, a questão da economia gestual foi vastamente abordada por diversos autores. Inspirado nos procedimentos do teatro oriental, onde cada gesto carrega uma gama de significados e, por isso mesmo, estes gestos devem ser sempre executados de forma simples e bem definida, muitos teatrólogos ocidentais buscaram, em suas representações, trabalhar com este foco. Dentre eles, o russo Vsevolod Meyerhold que, nos enunciados sobre seu método de treinamento físico do ator intitulado Biomecânica, afirma que “não se deve dar liberdade aos movimentos. É preciso respeitar uma grande economia de movimento” (MEYERHOLD, 1989).

Aliás, se observados os novos procedimentos instaurados pelo drama

simbolista no início do século XX, e as realizações cênicas derivadas destes, ficara evidente que a questão da economia gestual, em contraposição ao “excesso de gestualidade” das representações naturalistas, era uma prática bastante utilizada para demarcar este tipo de teatro, que buscava afirmar-se exatamente como um teatro de ações simbólicas, densas, expressivas e extra-cotidianas. Sobre a direção do texto *Hedda Gabler*, do dramaturgo norueguês Henrik Ibsen, realizada por Meyerhold nos palcos russos em 1906, o estudioso Angelo Maria Ripellino conta que:

Em *Hedda Gabler* cada intérprete devia emprestar à sua personagem um constante comportamento estatuário [...] Estando o fundo muito próximo ao prosccênio, o espaço de ação resultava estreito e os atores viam-se obrigados a cuidar minuciosamente da precisão do gesto, da eloquência pictórica do porte. Mais do que representar, passavam de pose em pose como modelos, rodavam a cabeça sem virar o busco, deslizavam com passos felpados, como sobre o feltro de uma floresta, com uma gravidade pela qual as paixões e os afãs mal transpareciam, desafiando-se em fracas vibrações, em sobressaltos, em rebarbas de tédio (RIPELLINO, 1996, p. 110).

Não é foco deste trabalho adentrar questões históricas sobre as relações entre o movimento simbolista e o teatro de formas animadas mas, aberto o parênteses pela temática da economia gestual, é fundamental lembrar que grandes teóricos ligados a este movimento

artístico, como o dramaturgo belga Maurice Maeterlinck e o encenador inglês Edward Gordon Craig defenderam o uso, no teatro, de máscaras, figuras de cera ou esculpidas, marionetes ou sombras, tendo o segundo inclusive desenvolvido uma importante ideia que balizaria inúmeras práticas corporais do ator ao longo do século XX inspirado na técnica do teatro de bonecos: o conceito de ator como “supermarionete”, renunciando à personificação e à representação e buscando, como meta, uma nova forma, através do gesto simbólico, tornando-se figura inanimada, não mais competindo com a vida, mas buscando ultrapassá-la (CARLSON, 1997).

Em relação a economia gestual do ator-animador, na busca da ênfase das ações executadas, Beltrame (2008) afirma que é preciso ter em mente que cada movimento é uma frase:

Trabalhar com essa noção supõe ultrapassar a ideia de movimentar aleatoriamente ou sacudir o boneco em cena. Implica em dissecar os movimentos, dando a “pontuação” adequada, incluindo “ponto” e “vírgulas”. Cada ação tem seus movimentos realizados numa seqüência que implica em finalizá-las para depois iniciar o movimento subsequente. Remete à necessidade de cuidar da finalização de cada gesto ou ação. Ajuda a definir os diferentes ritmos presentes em cada ação. Binômios como ação-reação, imobilidade-movimento, silêncio-ruído, podem ser referências importantes para o ator-animador realizar esse trabalho (BELTRAME, 2008).

Era trabalho dos atores animadores nesta montagem tornar a relação com o boneco a mais orgânica possível. Diferentemente dos já citados teóricos simbolistas, que buscavam no corpo do ator humano uma movimentação semelhante à dos bonecos, o objetivo maior era o de que, no corpo não humano destes bonecos, os atores pudessem soprar uma centelha de humano, animando-os e fornecendo-lhes corpo, voz e personalidade. Nesse sentido, o professor Kleber orientou também para que, ao falar, os atores buscassem fazer com que a voz “saísse da boca do boneco”, ou seja, que procurassem projetar as vozes a partir do corpo do boneco, para que ele fosse o emissor das palavras e frases do texto, imprimindo na máscara do objeto a intenção e o subtexto elaborados pelos atores-animadores, a partir do entendimento das relações propostas pela peça.

Ao longo dos ensaios, os atores acostumaram-se com os bonecos, adaptando-se a eles e acompanhando suas adaptações, ao como cada boneco como objeto se transformava sobre a manipulação dos atores. A compreensão da estrutura e funcionamento do boneco permitiu o aperfeiçoando da manipulação e o estabelecimento de relações entre os diferentes bonecos, de acordo com as cenas propostas. A organicidade tão almejada foi surgindo e crescendo pouco a pouco, a cada nova cena

marcada, a cada novo gesto proposto, a cada olhar do boneco direcionado para o público ou para algum acontecimento da cena, cena esta sempre proposta pela direção do Professor Kleber e, posteriormente, devidamente orientada nas questões relativas à manipulação de formas animadas pelo Prof. Francisco Guilherme. Segundo Paulo Balardim (2013) a interação entre atores e os objetos animados afeta a ambos os corpos,

[...]a interpretação do ator é reelaborada a partir de uma relação íntima com o objeto e seu entorno, que envolve aspectos físicos e psicológicos e que permite um diálogo do ator com o objeto e/ou espaço e também a estruturação de um novo corpo, dotado de específicos e próprios significantes, amalgamado pela simbiose do corpo do ator em relação com os demais elementos através da ação (BALARDIM, 2013, p. 34)

O ator no teatro de bonecos deve estar atento ao que o boneco enquanto objeto plástico, dotado de uma materialidade e de uma espacialidade, traz consigo e compreender como sua presença e ações agem sobre o objeto animado, gerando novos significados, compondo novas relações. Neste sentido, Valmor Nini Beltrame (2001), enfatiza a necessidade do ator bonequeiro estabelecer um constante diálogo entre os materiais, a forma, a confecção, a animação e a interpretação.

Após cerca de quarenta dias de ensaios,

o espetáculo estreou no dia quatro de junho de 2014, como parte da programação do IV Simpósio Internacional de Musicologia, organizado pela EMAC/UFG e Centro de Estudos de Educação Musical da Universidade Federal do Rio de Janeiro, na cidade de Pirenópolis/GO. Embora todos tenham compreensão de que a montagem carece ainda de mais ensaios e apresentações para amadurecer, ficou evidente, já na estreia, que os atores conseguiram demonstrar para a plateia uma efetiva relação orgânica com os bonecos, percepção corroborada principalmente através dos *feed backs* positivos que o elenco recebeu, principalmente nos quesitos de relação de transferência de atenção dos atores para os bonecos e de impressão de vida e personalidade aos mesmos. A arte de manipulação, sempre aliada às técnicas relativas à confecção material dos bonecos, exige concentração e dedicação, e uma vez compreendidas suas especificidades, proporciona uma experiência enriquecedora do ponto de vista artístico e pedagógico, principalmente em nosso caso particular onde, através da realização de um espetáculo, alunos e professores puderam compartilhar experiências, aprenderem uns com os outros no dia-a-dia de ensaios e trabalhar em uníssono na realização de uma montagem teatral.

## NOTAS

<sup>1</sup> O espetáculo original deste *entremez* de Antônio José da Silva estreou em Portugal, em outubro de 1733, como parte do espetáculo *Vida do Grande D. Quixote de La Mancha e do Gordo Sancho Pança*.

## REFERÊNCIAS

BALARDIM, Paulo Cesar. Desdobramentos do ator, do objeto e do espaço. Tese (doutorado) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Artes, Doutorado em Teatro, Florianópolis:[S.N.], 2013.

BELTRAME, Valmor Nini. Princípios técnicos do trabalho do ator-animador. Artigo virtual retirado do livro Teatro de bonecos: distintos olhares sobre teoria e prática. Florianópolis: UDESC, 2008, pg 25. Disponível em: <http://teatrodeanimacao.wordpress.com/revista-eletronica/principios-tecnicos-do-trabalho-do-ator-animador-por-valmor-nini-beltrame/>. Acesso: 20/06/2014.

BELTRAME, Valmor Nini. Animar o Inanimado: a formação profissional no teatro de bonecos. Tese (Doutorado em Artes). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo: São Paulo:[S.N.], 2001.

CHEKHOV, Michael. Para o ator. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

MEYERHOLD, Vsevolod. Enunciados sobre a biomecânica. Artigo virtual retirado da revista *Buffoneries*, nº 18-19 - Exercise (s) - Le Siècle Stanislavski, Lectoure, 1989, pág. 215-219. Tradução de Roberto Mallet. Disponível em [http://www.grupotempo.com.br/tex\\_biomecanica.html](http://www.grupotempo.com.br/tex_biomecanica.html). Acesso: 20/06/2014.

OLIVEIRA, José Luís de. O teatro de bonifrates em Antônio José da Silva, o Judeu. Dissertação de mestrado em ciências da cultura - especialização em cultura e artes. Vila Real: Universidade de Trás-Os-Montes e Alto Douro, 2010.

---

\* FRANCISCO GUILHERME DE OLIVEIRA JÚNIOR é mestre em Educação pela Universidade de Brasília, com a dissertação “A Materialidade no Teatro de Animação”, especialista em Arte, Educação e Tecnologias Contemporâneas, pela Universidade de Brasília, e licenciado em Educação Artística com habilitação em Artes Cênicas, pelo Instituto de Arte da Universidade de Brasília. É professor assistente da Escola de Música e Artes Cênicas da Universidade Federal de Goiás, onde coordena os laboratórios de Teatro de Formas Animadas e de Máscaras e Meios Expressivos. Foi professor de Artes Cênicas na Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, no período de 2004 a 2011, onde exerceu o cargo de Vice-Diretor da Escola Parque, no período de 2009 a 2011.

\* SAULO GERMANO SALES DALLAGO possui graduação em Artes Cênicas pela Universidade Federal de Goiás (2004), Mestrado em História pela Universidade Federal de Goiás (2007) e Doutorado em História também pela Universidade Federal de Goiás (2012). É professor adjunto da Escola de Música e Artes Cênicas da Universidade Federal de Goiás, atuando nos cursos de Direção de Arte e Artes Cênicas (Bacharelado e Licenciatura). Atualmente exerce a coordenação do curso de bacharelado em Artes Cênicas da UFG. Atuou como professor convidado na Universidade Estadual Vale do Acaraú (2007 a 2010) e é ator do programa Teatro na Empresa, junto ao SESI, desde 2004, tendo exercido a coordenação do referido programa entre 2005 e 2010.