

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

INSTITUTO DE ARTES

ISABELA DE OLIVEIRA GRAEFF

CORPO'S EM CENA

(NO TEATRO DE ANIMAÇÃO);

POÉTICA DO MOVIMENTO

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, para obtenção do título de Mestrado em Artes.

Área de concentração: Artes Cênicas.

Orientador: Prof^a Dr^a Sara Pereira Lopes.

Campinas
2011

iii

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA
BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP**

G756c Graeff, Isabela de Oliveira.
Corpo's em cena (no teatro de animação); poética do movimento. / Isabela de Oliveira Graeff. – Campinas, SP: [s.n.], 2011.

Orientador: Sara Pereira Lopes.
Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Teatro. 2. Processo criativo. 3. Metodologia. 4. Educação - Estudo e ensino. I. Lopes, Sara Pereira. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

(em/ia)

Informações para Biblioteca Digital

Título em inglês: "Body's in scene(in the animation theatre); poetics of movement"

Palavras-chave em inglês (Keywords):

Theatre

Creation process

Methodology

Education - Study and teaching

Área de Concentração: Artes Cênicas

Titulação: Mestre em Artes

Banca examinadora:

Sara Pereira Lopes [Orientador]

Cassiano Sydow Quilici

Valmor Nini Beltrame

Data da Defesa: 08-07-2011

Programa de Pós-Graduação: Artes

Instituto de Artes
Comissão de Pós-Graduação

Defesa de Dissertação de Mestrado em Artes, apresentada pela Mestranda
Isabela de Oliveira Graeff - RA 870486 como parte dos requisitos para a
obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:



Profa. Dra. Sara Pereira Lopes
Presidente



Prof. Dr. Cassiano Sydow Quilici
Titular



Prof. Dr. Valmor Nini Beltrame
Titular

DEDICATÓRIA

Dedico esta dissertação à Beto Andreetta, fundador e diretor da Pia Fraus, por me apresentar este fazer artístico de forma intensa e sem fronteiras.

E nesta jornada presto minhas sinceras homenagens ao teatro de animação e ao artista falecido Beto Lima, fundador e diretor artístico da Pia Fraus, acreditando, desta forma, na perpetuação e disseminação dos saberes e conhecimentos acumulados nos ricos processos criativos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha querida orientadora Prof^a. Dra. Sara Pereira Lopes, que me recebeu de braços abertos no meu retorno ao lar, a universidade em que me formei há vinte anos, após intensa jornada na arte. Sempre atenta e pontual, nunca me mostrando o caminho já pronto, Sara Lopes, me fez enxergar o lento e fascinante trajeto desta dissertação que aos poucos foi traçando suas pegadas autônomas.

Agradeço ao Prof. Dr. Cassiano Sydow Quilici, à Prof^a. Dra. Veronica Fabrini Machado de Almeida e ao Prof. Dr. Valmor Nini Beltrame pelas valiosas sugestões.

Agradeço também, de coração, a Heloisa E. Frederico Guilherme Graeff, meus pais, que me acompanharam de perto, durante todo o processo, incentivando e ajudando muito.

Obrigada.

EPÍGRAFE



“Eis que num instante a luz se transforma em sangrenta nódoa por causa de um punhado de terra oferecido a um morto e de algumas palavras imprudentes que não soube calar. Embora haja os preferidos do infortúnio e os preferidos da sorte, uma verdade maior impõe sua verdade: Nada de grande é dado ao ser humano que não venha acompanhado da dor correspondente. Assim, não pisa demais teu inimigo porque é terrível quem chega ao fim do desespero e invencível aquele que não tem nada a perder”.

(texto do coro em off da peça: *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona da Pia Fraus)

RESUMO

Esta dissertação consiste na descrição e análise do processo de criação da peça *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona, realizado pela companhia Pia Fraus de teatro, em 2003, com minha participação como intérprete.

Nossa intenção foi sistematizar esse significativo processo criativo de elaboração de espetáculo teatral heterogêneo de animação, bem como os princípios metodológicos atuantes e as técnicas de manipulação utilizadas, no desejo de ampliar e ordenar estudos num campo artístico contemporâneo em crescente atuação nas artes cênicas.

Propomos como percurso deste estudo, a pré-formulação de uma pedagogia de aproximação do intérprete para a linguagem híbrida do teatro de animação contemporâneo, praticada pela Pia Fraus como forma de expressão artística.

Para finalizar nosso estudo, apontamos possíveis contribuições do exercício deste fazer artístico no processo de formação do intérprete.

Palavras-chaves: Teatro. Animação. Processo criativo. Metodologia. Pedagogia.

ABSTRACT

This dissertation deals with the description and analysis of the creative process of the play *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona, carried out by the Pia Fraus company, in 2003, with my active participation as an interpreter.

The aim was to systematize the significant creative process in the making of this heterogeneous theatrical puppet performance, as well as to show its methodological principles and the manipulation techniques used, looking forward to broadening and organizing studies on this contemporary artistic field that is now booming in the scenic arts.

Along the process of this study, we propose the pre-formulation of a pedagogy that puts the interpreter in contact with the hybrid language of the current puppet theatre, practiced by Pia Fraus, as a way of artistic expression.

Finally, we point out possible merits of this artistic training for the interpreter's development.

Keywords: Theatre. Animation. Creative process. Methodology. Pedagogy.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO: APRESENTAÇÃO DA DISSERTAÇÃO | 23 |
| 1.1. OBJETO, OBJETIVOS E JUSTIFICATIVA | 23 |
| 1.2. ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO | 24 |
| 1.3. APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA: PANORAMA PEDAGÓGICO | 26 |
| 1.4. PROPOSTA | 31 |
| 2. CAPÍTULO I: PANORAMA HISTÓRICO DO TEATRO DE ANIMAÇÃO E APRESENTAÇÃO DA COMPANHIA TEATRAL: PIA FRAUS | 33 |
| 2.1. APRESENTAÇÃO DO CAPÍTULO I | 34 |
| 2.2. PANORAMA HISTÓRICO DO TEATRO DE ANIMAÇÃO | 35 |
| 2.2.1. A supremacia da imagem | 37 |
| 2.2.2. O teatro multidisciplinar: a idéia do ‘teatro total’ | 37 |
| 2.2.3. Retorno à teatralidade: a marionete idealizada | 38 |
| 2.2.4. Do futurismo a Bauhaus | 38 |
| 2.2.5. Tadeusz Kantor, precursor do teatro de bonecos heterogêneo | 41 |
| 2.2.6. Vida e arte | 41 |
| 2.2.7. Teatro de bonecos e objetos ‘kantorianos’ | 42 |
| 2.2.8. Ética na ação estética de Kantor | 42 |
| 2.2.9. O corpo do ator | 43 |
| 2.2.10. Vida e morte: manequim X ator X ‘super-marionete’ | 43 |
| 2.2.11. A partir da marionete: o ator codificado | 45 |
| 2.2.12. Metamorfoses do boneco, segundo Henryk Jurkowski: do Boneco antropomorfo, para boneco dramático, para a imagem não figurativa ou a auto-destruição total do boneco? | 46 |
| 2.2.13. Teatro de animação contemporâneo | 49 |
| 2.2.14. O ator manipulador hoje | 50 |
| 2.3. APRESENTAÇÃO DA COMPANHIA PIA FRAUS DE TEATRO | 51 |
| 2.3.1. Crítica do espetáculo: <i>Flor de Obsessão</i> no jornal <i>The Herald</i> ... | 55 |

| | |
|--|-----------|
| 2.3.2. Tradução do texto | 55 |
| 2.3.3. Edições de revistas | 61 |
| 3. CAPÍTULO II: DESCRIÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO VIVENCIADO EM: <i>OLHOS VERMELHOS</i>, UM TRIBUTO À ANTÍGONA: <i>CORPO'S EM CENA</i> (NO TEATRO DE ANIMAÇÃO) | 63 |
| 3.1. APRESENTAÇÃO DO CAPÍTULO II | 64 |
| 3.2. DESCRIÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO DA PEÇA A PARTIR DA POÉTICA DA EXPANSÃO DOS CORPOS DO ESPETÁCULO: <i>CORPO'S EM CENA</i> (NO TEATRO DE ANIMAÇÃO) | 66 |
| 3.2.1. Nascimento do projeto | 66 |
| 3.2.2. Convite, para <i>Olhos Vermelhos</i> , meus olhos vermelhos | 67 |
| 3.2.3. Apropriando-me dos corpos do espetáculo | 67 |
| 3.2.4. Corpos do espetáculo: <i>corpo's em cena</i> (no teatro de animação) | 67 |
| 3.2.5. Primeiros passos: o caos da criação | 68 |
| 3.2.6. Criação dos corpos do espetáculo, <i>corpo's em cena</i> , gerados pelos corpos dos atores religados no: corpo do sentimento trágico..... | 68 |
| 3.2.7. Processo cronológico de construção dos corpos do espetáculo | 69 |
| 3.2.8. Sede de criação | 71 |
| 3.2.9. O corpo do ator e/ou corpo da música | 71 |
| 3.2.10. O corpo da voz | 72 |
| 3.2.11. Corpo da imagem: corpo do boneco/objeto/máscara, ou corpo do ator ou corpo da voz ou corpo do figurino? | 73 |
| 3.2.12. O corpo da morte: das imagens ou do criador? | 81 |
| 3.2.13. O corpo da luz: um abraço no corpo do tempo e corpo do espaço/instalação | 82 |
| 3.2.14. O corpo temático central: é terrível ceder e/no o corpo do espectador | 83 |
| 3.2.15. Percurso da/s vida/s do/s espetáculo/s: <i>Olhos Vermelhos</i> , um tributo à Antígona | 85 |

| | |
|--|-----|
| 3.3. ROTEIRO DA PEÇA: <i>OLHOS VERMELHOS</i> , UM TRIBUTO À ANTÍGONA | 87 |
| 4. CAPÍTULO III: PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS ATUANTES EM: <i>OLHOS VERMELHOS</i> , UM TRIBUTO À ANTÍGONA; POÉTICA DO MOVIMENTO E PROPOSTA PEDAGÓGICA | 89 |
| 4.1. APRESENTAÇÃO DO CAPÍTULO III | 90 |
| 4.2. RESUMO DOS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS UTILIZADOS NA ELABORAÇÃO DA PEÇA | 90 |
| 4.2.1. Primeira fase: pesquisa teórica | 90 |
| 4.2.2. Segunda fase: pesquisa prática: fase mais intuitiva | 91 |
| 4.2.3. Terceira fase: trabalho de mesa: dando forma consciente ao universo intuitivo desvendado | 94 |
| 4.2.4. Quarta fase: formalização da obra | 94 |
| 4.3. PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS ATUANTES NA PEÇA: <i>CULTURA COLETIVA</i> | 95 |
| 4.4. CULTURA HERDADA: ARTISTAS E ENCENADORES | 95 |
| 4.5. CULTURA DE GRUPO: <i>PIA FRAUS</i> | 105 |
| 4.5.1. Princípios metodológicos constitutivos da cultura de grupo da <i>Pia Fraus</i> , atuantes em <i>Olhos Vermelhos</i> , um tributo à Antígona | 106 |
| 4.6. CULTURA INDIVIDUAL: UM CORPO ATUANTE EM BUSCA DE PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS PESSOAIS DE PESQUISA: POÉTICA DO MOVIMENTO: O CIRCO INVISÍVEL, O CANTO LÍRICO, O TEATRO-FÍSICO, O TEATRO DE ANIMAÇÃO, O <i>SEITAI-HO</i> | 108 |
| 4.6.1. Cultura individual | 109 |
| 4.6.2. O circo invisível: o corpo em estado de risco e equilíbrio Precário | 110 |
| 4.6.3. O canto lírico: o movimento da voz na poética da ‘desrazão’ | 111 |
| 4.6.4. O teatro-físico: ‘tradução corporal do drama’ | 112 |
| 4.6.5. O teatro de animação: <i>poética da animação/corpos/movimento</i> | 114 |
| 4.6.6. O corpo do <i>seitai-ho</i> : (<i>sei</i> , equilíbrio; <i>tai</i> , corpo; <i>ho</i> , técnica) | 114 |
| 4.6.7. Entrevista concedida em dezembro de 2003 | 116 |
| 4.6.8. Termos presentes na entrevista | 118 |

| | |
|---|------------|
| 4.7. PROPOSTA PEDAGÓGICA DE ENSINO: DIRETRIZES PARA O INTÉRPRETE NO TEATRO DE ANIMAÇÃO/ CORPOS/ MOVIMENTO | 119 |
| 4.7.1. Formas de atuação no teatro de animação contemporâneo: características híbridas | 120 |
| 4.7.2. <i>Workshop</i> de manipulação de bonecos / objetos / máscaras: <i>corpo´s em cena</i> | 121 |
| 4.7.3. Proposta pedagógica: o corpo na animação | 121 |
| 4.7.4. Considerações sobre o <i>workshop</i>: a poética da expansão e fragmentação dos corpos na poética do movimento/pausa/ movimento | 127 |
| 4.7.5. Curso de iniciação ao teatro de animação: o intérprete híbrido da Pia Fraus | 128 |
| 4.7.6. Proposta pedagógica: o ator híbrido | 128 |
| 4.7.7. Metodologia pedagógica: curso de longa duração | 129 |
| 4.7.8. Primeira etapa: apresentando as ferramentas desta arte | 129 |
| 4.7.9. Primeira fase: sensibilização do corpo do interprete para a animação | 129 |
| 4.7.10. Máscara neutra, expressiva e boneco: análise do movimento... 131 | 131 |
| 4.7.11. Segunda fase: embasamento teórico | 133 |
| 4.7.12. Terceira Fase: manipulando objetos e bonecos do acervo de boneco da Pia Fraus | 135 |
| 4.7.13. Quarta fase: estudo das técnicas diferenciadas de manipulação e atuação | 135 |
| 4.7.14. Quinta fase: recriando os espetáculos mais recentes da companhia | 136 |
| 4.7.15. Segunda Etapa: manipulando as ferramentas da arte | 137 |
| 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 139 |
| 5.1. CONSIDERAÇÕES FINAIS DO PROCESSO DESCRITIVO DA PEÇA: <i>OLHOS VERMELHOS, UM TRIBUTO À ANTÍGONA: UM PERCURSO DO ‘CORPO-SUBJETIVO’ AO ‘CORPO-OBJETIVO’</i>: OBJETO PEDAGÓGICO | 139 |

| | |
|--|-----|
| 5.2. TRAJETÓRIA DOS <i>CORPO'S EM CENA</i> (NO TEATRO DE ANIMAÇÃO); POÉTICA DO MOVIMENTO | 140 |
| 5.3. UM OLHAR, UMA PRÁTICA ESPECÍFICA: POSSÍVEIS CONTRIBUIÇÕES DO TEATRO DE ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEO NA FORMAÇÃO DO ATOR: CARACTERÍSTICAS HÍBRIDAS | 142 |
| 5.4. O INTÉRPRETE CONTEMPORÂNEO: FORMAS HÍBRIDAS DE ATUAÇÃO | 143 |
| 5.5. PALAVRAS FINAIS: A ORIGEM DO SABER: A PAIXÃO PELA ARTE | 144 |
| 6. REFERÊNCIAS | 145 |
| 7. BIBLIOGRAFIA | 149 |
| 8. LITERATURA DE APOIO | 153 |
| 9. REVISTAS DE TEATRO DE ANIMAÇÃO | 155 |
| 10. TESES | 157 |
| 11. ANEXOS | |
| 11.1. ANEXO I | |
| Filme: <i>Flor de obsessão, Olhos Vermelhos, Primeiras Rosas</i> | 161 |
| 11.2. ANEXO II | |
| Fotos: Pia Fraus apresenta: <i>Olhos Vermelhos</i> | 163 |

1. INTRODUÇÃO: APRESENTAÇÃO DA DISSERTAÇÃO

1.1. OBJETO, OBJETIVOS E JUSTIFICATIVA

Esta dissertação tem como objeto de análise a peça teatral, *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona, da renomada companhia Pia Fraus de teatro, cuja pesquisa de linguagem e heterogeneidade na forma de atuação a inserem no panorama contemporâneo do teatro de animação.

Ainda não se definiu uma terminologia que traduza a ampla forma da atuação, hibridação e fronteiras borradas nas artes deste fazer específico. Podemos encontrar: teatro de animação, teatro de formas animadas, teatro de bonecos, teatro heterogêneo, teatro de objetos, teatro de marionetes, entre outras. (Este assunto será exposto no capítulo I desta dissertação).

Optamos pela utilização da terminologia teatro de animação, pela abrangência do termo, que engloba, nas formas heterogêneas e fragmentadas do teatro contemporâneo, o ato da animação. O teatro de animação contemporâneo se apropria de variados meios de expressão como linguagem artística e integra, na expansão dos corpos cênicos, a presença atuante do corpo do ator que manipula e contracena com recursos de máscaras, bonecos, sombras, objetos, projeções, etc.

Contudo, as principais características do teatro de animação contemporâneo recorrem às origens do termo 'animar', ou seja, dar alma, vida, existência poética à forma materializada, na passagem do objeto inanimado ao animado. E pressupõe, na mediação da relação entre ator-animador e o público, a presença 'viva' da imagem materializada.

Curiosamente, as experimentações contemporâneas têm gerado hibridações, desmembramentos e fragmentações da linguagem da animação cada vez mais significativas, mas o harmonioso convívio entre tradição e modernidade coexiste, e tem favorecido o aprofundamento da pesquisa embasada em práticas milenares.

No decorrer da dissertação propomos uma terminologia própria, teatro de *animação/corpos/movimento*, com a finalidade de expor uma proposta pedagógica baseada na trajetória da mesma.

Através da descrição e sistematização do processo criativo da peça, *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona, buscamos atingir os objetivos desta dissertação, que são:

1. Revelar e organizar os princípios metodológicos da elaboração e construção do espetáculo, cujas principais matrizes de composição partiram das imagens materializadas.

2. Aprofundar os estudos das relações que se estabeleceram entre os corpos do espetáculo, sobretudo do manipulador e do boneco/objeto/máscara, a partir da poética da expansão dos corpos no teatro de *animação/corpos/movimento*.

3. Propor a sistematização de um *workshop* e a pré-formulação de uma pedagogia de ensino direcionada para a prática da linguagem heterogênea da Pia Fraus.

A justificativa desta dissertação está ancorada na escassa sistematização dos saberes empíricos que são acumulados nos ricos processos criativos dos grupos e companhias de teatro, que utilizam a animação como forma de expressão artística, e que se perdem com o tempo.

Assim, esta dissertação nasce do desejo de ampliar e ordenar estudos num campo artístico contemporâneo em crescente atuação nas artes cênicas.

1.2. ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

A estrutura da dissertação é apresentada em três capítulos:

1. Capítulo I: Panorama histórico do teatro de animação e apresentação da companhia Pia Fraus.

2. Capítulo II: Descrição do Processo Criativo da peça *Olhos Vermelhos*.

3. Capítulo III: Princípios Metodológicos Atuantes e Proposta Pedagógica.

No início de cada capítulo existe uma apresentação do assunto e da forma como este será desenvolvido, bem como as referências bibliográficas consultadas.

Assim sendo, no primeiro capítulo, para melhor entendimento da descrição do processo criativo da peça que se dará no capítulo seguinte, exibimos um breve panorama histórico do teatro contemporâneo de animação contendo as atuais re-definições terminológicas e o percurso do teatro de animação, dos artistas e encenadores do final do século XIX e início do século XX que se apropriaram deste fazer artístico. Apresentamos ainda neste capítulo, a trajetória artística da companhia Pia Fraus e suas ações culturais.

Descrevemos, no segundo capítulo, de forma mais poética, para que os conteúdos intuitivos de criação não se percam, o processo de elaboração da peça: *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona.

No terceiro capítulo, chegamos ao objetivo da dissertação, que é a sistematização dos princípios metodológicos de construção da peça e pré-formulação de uma proposta pedagógica de inserção de novos atores para a companhia Pia Fraus. Acreditamos que esta proposta pedagógica pode ser estendida a outras companhias e grupos que atuam com a linguagem do teatro de animação contemporâneo como forma de expressão artística e transformada, de acordo com as necessidades.

Diante do problema da incipiente inserção do teatro de animação nas grades curriculares das instituições de ensino superior de teatro, e conseqüente falta de profissionais que atuem com a linguagem do teatro de animação contemporâneo (este assunto será em seguida apresentado), proponho como considerações finais da dissertação, a reflexão das possíveis contribuições desta arte no processo de formação do ator.

1.3. APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA: PANORAMA PEDAGÓGICO

Segundo pesquisa apresentada por (BELTRAME E MORETI, 2009, p.9-11), a sistematização do teatro de animação no Brasil ocorre timidamente em algumas universidades do Brasil, especialmente nos programas de pós-graduação e doutorado.

Devido às já mencionadas heterogeneidade, hibridação e forma de ruptura de fronteiras nas artes, a apropriação do teatro de animação como expressão artística nos grupos e companhias de teatro tem causado crescente interesse, motivando novas pesquisas, e a inserção do gênero nos cursos de teatro de nível superior.

Pesquisas revelam que as disciplinas de animação não visam à formação de 'bonequeiros' ou encenadores, e sim constituem diversificadas formas de expressão artística, que contribuem para o processo de formação do ator.

Excetuando algumas instituições universitárias, a pesquisa neste campo de atuação ainda ocorre, na grande maioria das vezes, de forma empírica, dentro dos grupos e companhias de teatro de animação, cujo objetivo não é a sistematização dos saberes, e sim a criação e apresentação de espetáculos teatrais.

Existem algumas iniciativas isoladas de grupos, como por exemplo, a Escola Giramundo em Belo Horizonte e o Centro de Estudos e Práticas do Teatro de Animação em São Paulo, que promovem a reflexão oriunda de experimentações práticas com fins didáticos, direcionados à iniciação e pesquisa da linguagem.

Os incontestáveis resultados práticos artísticos, inovadores e diferenciados têm motivado pesquisas acadêmicas e uma maior e mais significativa inserção desta disciplina nas grades curriculares das escolas de ensino superior.

Cintia Regina de Abreu e Felisberto Sabino da Costa (2009, p.125-136), no artigo: A Presença do Teatro de Animação nas instituições de ensino superior investigam procedimentos pedagógicos e conteúdos ministrados nas

disciplinas que abordam o teatro de animação em escolas de ensino superior no Brasil, chegando a importantes questionamentos como:

“Algumas questões se colocam de imediato quanto às competências e habilidades que se podem almejar: as instituições superiores de teatro buscam, nas disciplinas que trabalham a animação, a formação de bonequeiros ou titeriteiros? Ou são formados atores e encenadores que buscam na animação a sua forma de expressão artística? A tônica é a informação sobre uma linguagem ou gênero teatral destinada ao artista-pedagogo? Ou a ‘especialização’ num determinado gênero de teatro inserido na formação do ator, do encenador ou do professor? Neste último caso, as escolas provêem uma fundamentação artística, cabendo ao teatro de animação trabalhar a sua especificidade. Vale ressaltar que nessas escolas não há habilitações que contemplem esse campo” (ABREU E COSTA, 2009, p.127.).

O artigo em questão realiza uma análise recente dos programas de oito instituições de ensino, a partir de um indicativo de crescimento revelado no edital para professor de Teatro de Formas Animadas no curso de Artes Cênicas da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

As instituições analisadas são:

- São Paulo: Universidade de São Paulo (USP); Universidade Estadual de São Paulo (UNESP); Universidade de Campinas (UNICAMP); Faculdade Paulista de Artes (FPA); Universidade de Sorocaba (Uniso).
- Santa Catarina: Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC).
- Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).
- Distrito Federal: Universidade de Brasília (UnB).
- Maranhão: Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

Do rastreamento dos programas das disciplinas:

“... percebe-se que o teatro de animação abre-se para várias possibilidades nas artes cênicas, enfocando a atuação, a encenação e a pedagogia, entre outras,

constituindo, em alguns casos, o microcosmo condensado de um curso ou de uma habilitação no formato de uma disciplina, desenvolvida, geralmente, em um ou dois semestres” (Ibid.,p.127.).

O mesmo artigo revela, ainda, um panorama incipiente dos conteúdos ministrados nas disciplinas, que na grande maioria, após sucinta abordagem histórica, acabam por dar ênfase à experimentação prática de confecção de bonecos, objetos ou máscaras, a alguns exercícios de manipulação e à criação de pequenas cenas visando à animação e/ou pedagogia.

Porém, diversos são os aspectos pedagógicos que o teatro de animação suscita.

“Nessa perspectiva, descortinam-se outras implicações: anima-se, movimenta-se ou manipula-se um objeto? Trata-se de interpretação, atuação ou representação com objeto? Subjazem, para além das terminologias, questões de ordem conceitual que determinam o perfil programático nessa escolha” (Ibid., p.129.).

Como considerações finais do artigo as seguintes indagações são levantadas:

“A inserção da disciplina em escolas de teatro propicia, dada a sua multiplicidade, um espaço de criação que reflita sobre a teoria e a prática da cena, buscando formas de realização de inter ou transdisciplinaridade. Em alguns casos, os preconceitos entranhados ou o desconhecimento das potencialidades desse fazer artístico geram parcerias nem sempre frutíferas. Nesse sentido, é necessário o alicerce teórico e prático específico da linguagem, bem como fomentar a percepção de um teatro que dialoga com a cena e a sociedade contemporâneas. Em parte, isso já acontece, mas é preciso mais!” (Ibid., p.136.).

Diante deste estudo, podemos constatar que o teatro de animação no Brasil, está situado num campo artístico de atuação e prática, atuante no mercado de trabalho. Mas no campo da academia, apesar dos crescentes estudos na área e seus múltiplos aspectos híbridos que propiciam a inter ou

transdisciplinaridade, o teatro de animação encontra-se em fase de inserção, sistematização e avaliação nos cursos superiores.

Os grupos e companhias em geral não sistematizam seus saberes, que são elaborados de forma discursiva empírica, acumulando os conhecimentos adquiridos nos processos criativos de seus espetáculos por um período restrito. E em geral, os cursos de artes cênicas não oferecem a disciplina teatro de animação nas suas grades curriculares, e quando o fazem é de forma reduzida.

Os atores formados pelas instituições de ensino superior em artes acabam esbarrando de forma bastante superficial, numa área de conhecimento que abarca múltiplos aspectos, deixando um mercado de trabalho, crescente e atuante, carente de profissionais habilitados.

Tradicionalmente, as ricas ferramentas desta arte eram transmitidas de pai para filho. Esta forma de transmissão, pouco comum, ainda acontece, por exemplo, no teatro de Mamulengo, como é chamado em Pernambuco e no Distrito Federal, também conhecido com outros nomes e particularidades em outros estados do nordeste do país.

Contudo, a forma mais usual de transmissão dos saberes, ocorre de fato, nos grupos e companhias de teatro, de indivíduo artista para indivíduo aprendiz.

O teatro de animação apresentava estrutura bastante codificada e homogênea, o que facilitava a forma de transmissão dos saberes. Ao adentrar as artes cênicas e pictóricas, no final do século XIX e início do século XX, sofreu profundas metamorfoses estruturais, tornando-se um gênero heterogêneo, que exige formas mais amplas de transmissão dos conhecimentos.

A apropriação criativa desta linguagem contemporânea fragmentada requer do artista novos caminhos e buscas, que vão além de questões técnicas específicas e da habilidade de manipulação da imagem materializada.

A explosão do teatro de animação contemporâneo recorre à relativização da forma da manipulação do boneco metamorfoseado, acrescido

das diversas ferramentas artísticas herdadas de um arcabouço de saberes adquiridos na hibridação da linguagem.

Descortinam-se questões cruciais que vão além da diversidade técnica dos tipos de manipulação, tais como: a composição da dramaturgia da imagem, a presença atuante do ator-manipulador, que gera infinitos jogos nas relações que se estabelecem entre o corpo do ator, o corpo do boneco, objeto, máscara, projeções, sombras, etc., o corpo da cena (luz, figurino, sonoplastia, etc.) e o corpo do espectador atuante.

A transmissão do saber deve considerar esses múltiplos aspectos geradores da valorização da potencialidade do artista criador, quanto à sua capacidade criativa de manipular as diversas ferramentas inerentes a este fazer artístico, o que sugere amplo e detalhado processo de formação dos novos profissionais de teatro.

Tenho observado, contudo, que na maioria das vezes a transmissão do saber é realizada exclusivamente dentro dos grupos e companhias, que se limitam à restrita aquisição de habilidades técnicas específicas para suprir as urgências do mercado de trabalho e a falta de profissionais habilitados. Neste contexto avassalador, o intérprete criador vai se tornando raridade.

Podemos arriscar distinguir pelo menos duas formas de produção artística no teatro de animação contemporâneo no Brasil: grupos de teatro animação e companhias de teatro animação.

Os grupos de teatro de animação, em geral, trabalham de forma mais estável, com pouco fluxo de novos integrantes. Os conhecimentos técnicos e artísticos adquiridos nesta forma de produção permanecem restritos a um pequeno número de integrantes.

As companhias de teatro que se apropriam da linguagem da animação como forma de expressão artística ou de teatro de animação, muitas vezes trabalham com alto fluxo de novos integrantes. Em geral os novos integrantes são jovens artistas formados em cursos superiores de teatro, com pouca ou nenhuma bagagem artística neste fazer específico, e que adentram as companhias para rapidamente cumprir uma necessidade de sobrevivência mercadológica imediatista.

Estes aprendizes, jovens recém-formados, têm restrito conhecimento do panorama histórico do teatro de animação e de suas possibilidades de atuação. Esta falta de conhecimentos das ferramentas artísticas gera, em curto espaço de tempo, ‘copistas’ da linguagem da companhia, o que reduz a possibilidade de uma apropriação criativa da mesma, num fazer artístico que pressupõe do intérprete diversas especificidades e, sobretudo, criatividade no seu manuseio. Os crescentes estudos oriundos dos programas de pós-graduação e doutorado de algumas universidades do País vêm aos poucos fomentando formas de disseminação dos saberes. Um bom exemplo é a publicação da revista Teatro de Formas Animadas Contemporâneo: *Móin-Móin* (está será referida no capítulo I da dissertação), entre outras publicações e traduções sobre o assunto.

Devido à atuação crescente desta forma artística, manifestada nos festivais nacionais e internacionais de teatro de animação, teatro de formas animadas e de teatro de objetos entre outros, podemos detectar a urgência da inclusão desta disciplina nas universidades de ensino superior de teatro no Brasil, bem como da formação de profissionais que manipulem a linguagem através de cursos de longa duração, com espaços reflexivos das práticas teatrais, exposição e sistematização de processos criativos.

Como constata Cintia Regina de Abreu e Felisberto Sabino da Costa (*Ibid.*, p.136) no artigo anteriormente exposto. *“Em parte, isso já acontece, mas é preciso mais!”*

1.4. PROPOSTA

Constatando a importância do diálogo entre academia e os grupos e companhias de teatro que utilizam este gênero como forma de expressão artística, e defendendo maior e significativa inserção desta disciplina nas grades curriculares dos cursos superiores de teatro no Brasil, sugerimos uma proposta pedagógica de aproximação do intérprete na linguagem da animação e indicamos as possíveis contribuições deste fazer específico para o processo de formação do ator.

2. CAPÍTULO I: PANORAMA HISTÓRICO DO TEATRO DE ANIMAÇÃO E APRESENTAÇÃO DA COMPANHIA TEATRAL PIA FRAUS

*“Ó, Senhor!
concede-me
este instante
único e raro
leve como um sopro
invisível como um buraco negro
que permite criar no INFINITO
algo
que considera ser
FINITO
Como a morte
A obra de arte”*

(KANTOR, 2008, p.259)

2.1. APRESENTAÇÃO DO CAPÍTULO I

Proponho, no capítulo I desta dissertação, um breve estudo elucidativo do universo contemporâneo do teatro de animação, através dos artigos publicados na revista *Móin-Móin* de teatro e do livro: *Métamorphoses: La Marionnette au XX Siécle* (JURKOWSKI, 2000).

A revista *Móin-Móin* de teatro é publicada anualmente em Jaraguá do Sul, Santa Catarina, pela Sociedade Cultura Artística de Jaraguá do Sul-SCAR - Universidade do Estado de Santa Catarina-UDESC, editada pelo professor Valmor Nini Beltrame, da UDESC e pelo diretor teatral Gilmar Moretti (SCAR). É a única revista brasileira que divulga os estudos e idéias do campo do teatro de animação, teatro de bonecos, teatro de sombras e teatro de máscaras, e investiga valores como perda de fronteiras entre as artes, características híbridas, tradição e modernidade, entre outros, bem como os “... recursos indispensáveis à materialidade de uma nova visualidade espetacular, como que expressa à fusão de teatro, cinema, artes plásticas e música num único e indistinto evento cênico” (RAMOS, 2008, p. 45).

O livro: *Métamorphoses: La Marionnette au XX Siécle* de Henryk Jurkowski, apresenta as metamorfoses do teatro de bonecos, ocorridas nos últimos cem anos. Expõe a questão como um fenômeno cultural singular, digno de estudos mais profundos, do modernismo ao pós-modernismo quando a arte contemporânea sofreu profundas transformações ao longo do século XX. Como resultado de uma série de ações e investigações iniciadas por grandes artistas, portadores de idéias inovadoras, a arte da marionete ganha reconhecimento, enriquecendo suas formas de atuação e paradoxalmente, colocando em risco sua própria existência.

“O boneco primeiro afirma sua própria existência, descobre e analisa seus meios de expressão, depois conclui seu ciclo abandonando-se ou se auto-destruindo em proveito de figuras animadas, de objetos ou de atores.” (JURKOWSKI, 2000, p.05).

O autor do livro propõe as seguintes terminologias e definições:

“Esse teatro de bonecos homogêneo não é nada mais do que um teatro de bonecos não contaminado por outros meios de expressão. Ele possui todas as condições para desenvolver seu próprio estilo, sem medo de perder seu público” (Ibid.,p.48).

Já o contemporâneo:

“...teatro de bonecos heterogêneo é aquele no qual o boneco deixa de ser o elemento dominante. Ele não é mais do que um componente entre outros, como o ator animador à vista, o ator mascarado, os objetos e os acessórios de todos os gêneros” (Ibid., p.08).

No Brasil, a partir de 1970 o teatro de animação deixa de ser uma arte apenas destinada às crianças ou um teatro de bonecos popular. Adentra o teatro adulto como expressão heterogênea e multidisciplinar, alçando ousados vãos artísticos e reconhecimento nacional e internacional.

Neste contexto cênico híbrido, transcultural e interdisciplinar podemos situar a companhia paulistana de teatro Pia Fraus, cuja pesquisa de linguagem e heterogeneidade na forma de atuação a inserem no panorama contemporâneo mundial do teatro de animação.

Por isso, neste capítulo I faço breve apresentação dessa companhia de teatro, cujo processo criativo foi vivenciado por mim como intérprete da peça: *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona. A mesma será descrita no capítulo II e analisada no capítulo III.

2.2. PANORAMA HISTÓRICO DO TEATRO DE ANIMAÇÃO

No final do século XIX e início do século XX, devido à profundas transformações sociais, políticas e científicas criou-se a necessidade de se pensar o ‘novo homem’ em outros parâmetros, mais abstratos e subjetivos.

A marionete foi considerada pelas vanguardas européias:

“... a forma mais adequada para expressar a nova linguagem artística originada a partir da crise da representação teatral e pictórica, símbolo de uma crise maior dos valores, à qual tentaram responder os movimentos de vanguarda no início do ‘século breve’. Iniciava-se, assim, uma parceria entre pintura e teatro, em que a marionete, com sua linguagem artística, sintética e abstrata, representou o terreno de encontro ideal” (ERULI, 2008, p.13).

Artistas e encenadores se encantaram e ainda se encantam com a tradicional marionete e seus possíveis desdobramentos. Devido à heterogeneidade da forma de atuação da marionete e sua inserção nos diversos campos das artes, sua nomenclatura vem sofrendo constantes alterações. Podemos encontrar: teatro de animação, teatro de bonecos, teatro de formas animadas e teatro de objetos, entre outras.

Na introdução da revista *Móin-Móin* Valmor Níni Beltrame e Gilmar Antônio Moretti apresentam:

“Recente estudo de Jorge Dubatti enumera expressões que remetem a concepções diferenciadas para refletir sobre as práticas situadas em fronteiras borradas nos diversos campos artísticos. Destacam-se terminologias como: limiaridade, hibridação, contaminação, fronteiras, complexidade, transversalidade. Isso demonstra a pluralidade no modo como as discussões são abordadas e a complexidade da temática, o que enriquece ainda mais tais reflexões” (BELTRAME E MORETTI, 2008, p.10).*

**DUBATTI, Jorge. Títeres en la Argentina: cambios conceptuales en la postdictadura. In Revista Móin-Móin N.5, 2007.*

Seguem outros termos como: transculturalismo, mestiçagem, interdisciplinaridade, heterogeneidade, situando o tema das relações entre as artes sob enfoques diferenciados.

Segundo o artigo: *A marionete no espírito das vanguardas histórias (uma desculpa para falar de Tadeusz Kantor)* de Wagner Cintra da Universidade Estadual Paulista (UNESP), publicado na revista *Móin-Móin*:

“A arte do século XX configura-se e se desenvolve através do choque de diferentes domínios artísticos, em que suas funções e formas, constantemente, se entrecruzam e se distanciam, se provocam e se contaminam” (CINTRA, 2006, p.203).

2.2.1. A supremacia da imagem

A vanguarda artística do século XX reduz o texto e a literatura em proveito da imagem, do objeto, do gesto e do jogo, em benefício do sensível, como forma de interpenetração das artes plásticas no teatro.

Nas artes cênicas, as marionetes e as máscaras ganham sentido revigorado e domínio do espetáculo dramático. Tornam-se, progressivamente uma nova linguagem plástica, subjetiva, simultaneamente abstrata e concreta, e, sobretudo sintética.

2.2.2. O teatro multidisciplinar: a idéia do ‘teatro total’

Na virada do século XX, Adolphe Appia elaborou a idéia do *‘teatro total’*. O teatro seria então, a única forma de arte que poderia unir outras formas artísticas, renunciando com isso, o teatro multidisciplinar. De forma semelhante a Adolphe Appia, Craig e Tadeusz Kantor também propunham um *‘teatro total’*.

Craig via a necessidade da existência de um artista *‘mestre’* de fora da cena para coordenar os múltiplos elementos cênicos.

“Uma vez que o ‘performer’ não pode ser separado das suas imperfeições pessoais, a precisão artística exigida por Craig só é possível se o ‘corpo’ permanecer como um aspecto interno da atuação enquanto é controlado do exterior pelo diretor como um mestre-bonequeiro de um ‘corpo técnico’ dentro do processo como uma ‘super marionete’” (DUNDJEROVIC, 2008, p.163).

Tadeusz Kantor em seus espetáculos atuava como um *‘maestro’* regendo sua sinfonia viva de atores, objetos, manequins, como um *‘mestre-*

bonequeiro' manipulando os fios de uma 'super-marionete', ou seja, os elementos atuantes que compõem o espetáculo teatral ou a *performance*.

2.2.3. Retorno à teatralidade: a marionete idealizada

A situação do teatro no início do século XX revelava um cenário de inquietudes e transformações. Artificialismos na linguagem autoral, na maquiagem, nos figurinos, nos cenários, conviviam em desarmonia, com a atuação realista e oralidade 'natural' dos atores.

A vanguarda em desacordo com este cenário decadente propunha um retorno à teatralidade, onde a marionete, com sua natureza artificial e teatral, seria bem-vinda, inclusive como modelo ideal de atuação para o ator.

“Como são as marionetes, os atores deveriam estar travestidos de uma maneira que não se pudesse mais os reconhecer. As expressões seriam totalmente dependentes da máscara, fosse enquanto objeto material, ou fosse como sugestão para o rosto do ator. Nesse sentido, a palavra seria substituída pelo movimento, no lugar da fisionomia a máscara, a figura humana seria substituída pela escultura, e finalmente, a ação seria substituída pela imagem” (CINTRA, 2006, p. 204).

2.2.4. Do futurismo a Bauhaus

A vanguarda reivindicava uma estética não-realista. A não utilização de elementos reais ou naturais resgatava a potencialidade da teatralidade diluída num realismo imperioso.

Os futuristas, entre 1911 e início dos anos 20, foram os pioneiros, na elaboração de um teatro mais autônomo, antinaturalista, antiliterário e antipsicológico, aberto ao improviso, à abstração, ao gesto, à presença cênica das marionetes e à presença ativa do público no espetáculo.

Depois foi a vez dos dadaístas 'tudo é arte', que propunham reação aos paradigmas da arte oficial, estabelecendo atitude radical diante da vida e da arte, negando as instituições e o poder do mercado.

Podemos dizer que foi o início de um teatro como expressão de uma realidade mais individualizada, que rompe com a lógica realista, iniciando uma nova realidade, própria do artista que a cria.

Os surrealistas procuram ir além da mera reprodução da realidade, acreditando que toda expressão deve referir-se a um modelo interno, não condicionado por modelos culturais. Utilizam técnicas de associações livres, colagens, hipnoses e escrita automática, para liberar o potencial criativo do artista, acreditando na experiência onírica como ferramenta da elaboração artística, o mundo sendo apreendido através dos sentidos, da percepção do instinto e do subconsciente.

Assim, romperam com os limites da consciência e conquistaram o inconsciente, num desprezo pela lógica e pelo pensamento racional. Antonin Artaud foi, nas artes cênicas, o idealizador da criação de uma 'poesia', para os sentidos.

O surrealismo, portanto, foi a grande revolução do século XX, pois definiu o papel da arte e da liberdade de criação através do inconsciente.

Surge, por volta de 1915, o construtivismo, que estabeleceu revolução estética e filosófica nas artes, com objetivo de transformar a sociedade.

No teatro, os artistas plásticos queriam fazer da cena um lugar de experimentação e laboratório da 'vida futura'. Podemos, neste contexto histórico, situar Meierhold na Rússia. Este importante encenador elaborou para o teatro novas formas plásticas. Propôs um método eficaz de representação para o ator: a biomecânica, baseada na eficácia e síntese do movimento. Este grande pesquisador, apaixonado pelas marionetes, por vezes recorreu aos seus encantos, leveza e sutileza para ensinar a seus discípulos a arte do movimento.

*“Pelos movimentos quase imperceptíveis de seis dedos,
ele empresta sua alma ao pequeno corpo branco e
dourado da feérica princesa que ganha vida.
E ela se anima pela respiração dele.
Ela vibra e estremece.*

Levanta os braços para o céu, num movimento hipnótico e parece flutuar diante dos olhos fascinados dos seguidores do grande mestre” (PICON-VALIN, 2007, p. 129. Apud. EISENSTEIN) .

Fora da Rússia, o construtivismo se une ao teatro. A Bauhaus, torna-se um local de reflexão, onde se desenvolve o uso de bonecos e objetos como expressão teatral. Artistas como Paul Klee, Calder, Fernand Leger e Oskar Schlermmer, marcados pelo teatro de marionetes de Heinric Von Kleist, fizeram seus experimentos no teatro da Bauhaus.

Importantes estudos para a arte do ator foram desenvolvidos neste período, como os estudos da escritura de um corpo do ator impessoal e abstrato, movimentando-se de forma humana, não-natural e não-mecânica, no espaço cênico, como parte integrante da obra de arte.

“Ele (o ator) caminha pela geometria de seus gestos, ritmos musicais que se alinham aos volumes da cena” (CINTRA, 2006, p. 211).

Tadeusz Kantor, também realiza estudos sobre abstração (composição abstrata), utilizando princípios semelhantes aos de Schlermmer, suprimindo a expressão emocional do ator, como propunha Edward Gordon Craig.

Craig desenvolve a teoria da ‘super-marionete’, uma criação artificial da idealização da perfeição do ator, não sujeito aos estados emocionais. Assim sendo, o ator deveria adquirir as virtudes ideais da marionete guiado por um método científico.

“Ora, não tenho necessidade de dizer que em qualquer Arte entra uma parte de cálculo e que o ator que a despreza nunca será senão um ator incompleto. Só a natureza não basta para criar a obra de arte. Não é dado às árvores, às montanhas, aos rios criar obras de arte, porque senão tudo que os rodeia teria uma forma perfeita e definida. Mas é um poder que pertence ao homem e que ele adquiriu pela sua inteligência e pela sua vontade” (CRAIG, s/d. p.45).

Marcel Duchamp traz para a arte os objetos prontos, os *ready-made*, arrancados da vida e apresentados como objetos artísticos, um dos principais elementos para o Teatro de Tadeusz Kantor e o contemporâneo teatro de objetos.

2.2.5. Tadeusz Kantor, precursor do teatro de bonecos heterogêneo

Segundo Henryk Jurkowski (JURKOWSKI, 2000), o teatro de bonecos, ao eliminar ou reduzir o texto dos espetáculos, reaproxima-se do 'teatro plástico', nas fronteiras do teatro de atores e das artes plásticas.

Nos anos 70, surge o 'teatro plástico', cujas pesquisas teatrais baseavam-se em soluções plásticas, onde a obra era inteiramente concebida por um artista plástico, escultor ou pintor. Todos os elementos do espetáculo deveriam ser objetos submetidos à composição do mesmo.

Importante observar que o teatro de bonecos que se aproxima das artes plásticas, não tem a mesma origem que o teatro estritamente plástico.

Na revolução das artes dramáticas e pictóricas, as barreiras entre as diferentes disciplinas artísticas foram rompidas. Artistas de outras disciplinas adentram o teatro e transformam o panorama contemporâneo das artes cênicas e do teatro de animação.

Esse foi o caso do artista plástico Tadeusz Kantor, criador de um teatro autônomo, individual, informal, antes de praticar um teatro do impossível, enfim o Teatro da Morte.

2.2.6. Vida e Arte

Para Kantor, a arte só fazia sentido enquanto manifestação 'preciosa' da vida.

“Considero a vida e a criação como uma viagem no tempo físico e interior na qual a esperança é dada sem cessar por meio de encontros inesperados, provações, confusões, retornos, buscas da estrada certa. E a esperança não é um motor qualquer. Persuadir-se e persuadir os outros de que nos orientamos de acordo com

uma linha conseqüente, conhecida, seria um pedantismo fatal para a criação. A linha é um traço” (KANTOR, 2008, p. 100).

2.2.7. Teatro de bonecos e objetos ‘kantorianos’

Kantor praticou a interpenetração das diferentes disciplinas artísticas (música, as artes plásticas, a literatura, o teatro), e se referiu ao teatro de bonecos como ‘objetos-manequins’ inertes. Também elaborou uma espécie de composição de objetos encontrados, da qual o texto da peça e o ator faziam parte integrante. Estes objetos atuavam na realidade expressa pela esfera do domínio da invenção, da iniciativa, do mental e dos valores estéticos. Presentes na realidade do terreno da ficção imagética, eles modificavam completamente suas funções originais, *“permitindo uma existência autônoma, de dilatação e desenvolvimento livre e sem objetivos” (Ibid., p. 136).*

Na relação com o artista criador, os objetos subtraídos de sua função e finalidade, privados de motivos e de conseqüências, adquiriram existência artística autônoma, beirando a inutilidade: a obra de arte *“... objeto sempre me interessou. Eu me dei conta que somente ele é inapreensível e inacessível” (Ibid., p. 52).*

2.2.8. Ética na ação estética de Kantor

Kantor tinha sua própria leitura sobre o teatro que era praticado na época:

“O teatro atual, apesar do aparecimento esporádico de talentos reais e do caráter sério de que se embandeiraram seus representantes oficiais, está morto, é acadêmico. Ele faz uso no melhor dos casos, de excitantes que o empurram progressivamente para o ridículo, para a brincadeira de estilos passados, para a chatice, para acabar em um círculo de interesses particulares” (Ibid., p. 61).

Ele propunha a não-hierarquização dos elementos que compõem o espetáculo teatral; prática bastante comum no atual teatro de animação. Ator,

objeto, texto, manequim, cenário, música etc. eram apenas elementos de composição da obra de arte.

2.2.9. O corpo do Ator

*“O Ator
retrato nu do homem,
exposição a toda venalidade,
silhueta elástica, ...”
(Ibid., p. 138).*

O ator em seu teatro não deveria representar nenhum papel, nem criar nenhum personagem, permanecendo *“antes de tudo ele mesmo, um ator carregado de toda essa fascinante bagagem de suas predisposições e de suas destinações”* (Ibid., p. 136).

Desta forma, o ator foi redimensionado como parte de um todo, cumprindo função bastante específica. Situado entre a vida e a morte, seu objetivo era a ‘anulação de seus sentimentos’ e de sua presença corpórea.

O corpo do ator e seu movimento deveriam ‘justificar’ cada ação, forma e linha da estrutura da cena, para a justa composição abstrata do movimento.

2.2.10. Vida e Morte: manequim X ator X ‘super-marionete’

Para Kantor, o ator vivo se opunha ao manequim e portanto, à ‘super-marionete’, sendo apenas um elemento da realidade que deveria se situar entre a morte e a vida.

“Eu não penso que um manequim (ou uma figura de cera) possa substituir, como o queriam Kleist e Craig, o ator vivo. Seria fácil e além do mais ingênuo. Eu me esforço por determinar os motivos e a destinação dessa entidade insólita surgida inopinadamente em meus pensamentos e em minhas idéias. Sua aparição se combina com esta convicção cada vez mais forte em mim de que a vida só pode ser expressa na arte pela falta de vida e o recurso à morte, por meio das aparências, da vacuidade, da

ausência de qualquer mensagem. Em meu teatro um manequim deve tornar-se um modelo que encarna e transmite um profundo sentimento da morte e da condição dos mortos - um modelo para o ator vivo” (JURKOWSKI, 2000, p.100. Apud. KANTOR, 1976, p. 10).

Segundo Henry Jurkowski, Tadeusz Kantor tinha objetivo diferente porém próximo dos ‘bonequeiros’. Antecipando diversas práticas do atual teatro de animação, sendo pouco restringi-lo ao mundo do ‘teatro plástico’ ou do ‘artista plástico do teatro’, ou do ‘teatro de bonecos’.

Em *A Máquina do Amor e da Morte*, peça realizada em 1987, o artista retoma *A Morte de Tintagiles* de Maeterlinck, espetáculo de bonecos montado na sua juventude. Aí surge o germe de todas as suas máquinas e manequins, e a diversidade dos meios de expressão do teatro de animação contemporâneo.

Embora Tadeusz Kantor não tenha pertencido a nenhum movimento específico, estabeleceu um rico diálogo com sua época. Foi profundamente marcado pela vanguarda, representando uma síntese desses movimentos e propondo na sua atuação artística, profundas transformações estéticas e éticas no panorama das artes cênicas e plásticas. *“A evolução é uma adaptação constante do artista à sua época, até o final de suas forças intelectuais (ai de mim!)” (KANTOR, 2008. p 101).*

Todos os movimentos de vanguarda do início do século XX, o Dadaísmo, Surrealismo, Construtivismo e a Bauhaus, propunham a ruptura com a tradição, para criar novas formas de expressão artísticas próprias, influenciando os movimentos da segunda metade do século passado.

Tadeuzs Kantor foi profundamente marcado pela vanguarda, representando uma síntese desses movimentos:

“Nesse sentido, ele se aproxima dos dadaístas que se empenharam em destruir os conceitos de coerência e homogeneidade. No Surrealismo, ele encontra um mundo complexo, enigmático e repleto de tensões e imagens que se justapõem. A imagem abstrata, um mundo fechado, dinâmico, repleto de tensões e energia, trata-se de um universo próprio que existe por si mesmo e cuja esfera

das formas abstratas penetram no subconsciente. Esta estrutura apresenta, sem dúvida, uma estrutura metafísica semelhante àquela de algumas tendências da Bauhaus” (CINTRA, 2006, p.214 e 215).

2.2.11. A partir da marionete: o ator codificado

No final do século XIX e início do século XX, a marionete é idealizada pelos movimentos artísticos da vanguarda europeia. Nas artes cênicas, passa a ser referência de busca por uma nova teatralidade e modelo ideal de atuação.

Segundo Wagner Cintra (CINTRA, 2006, p.214): *“A partir da reinterpretação da marionete decorre o pensamento de se codificar o ator”*. Somente desta forma se atingiria a tão almejada ‘teatralidade pura’.

Tadeusz Kantor segue os procedimentos de Craig, influenciado pelos pensamentos de Kleist e Maeterlinck: a marionete como símbolo de um teatro anti-realista.

O manequim kantoriano, inerte, torna-se um modelo do inevitável estado de corrupção da matéria humana, um modelo para o ator não emocional, não excessivo. O ator, portanto, assume a aparência do manequim, da morte e o manequim assume a aparência da vida.

Seu teatro só faz sentido, quando a vida é levada às últimas conseqüências, onde todos os conceitos perdem a sua significação e o artista se torna livre, independente e autônomo.

CREDO

“Não se olha uma peça de teatro como um quadro, pelas emoções estéticas que ela proporciona, mas a gente a vê concretamente. Eu não tenho cânones estéticos, não me sinto ligado a nenhuma época do passado, elas me são desconhecidas e não me interessam. Sinto-me apenas profundamente engajado em relação à época em que vivo e às pessoas que vivem ao meu lado. Creio que um todo pode conter lado a lado barbárie e sutileza, tragicidade e riso grosseiro, que um todo nasce

de contrastes e que quanto mais esses contrastes são importantes, mais esse todo é palpável, concreto, vivo”
(KANTOR, 2008, p. 01).

Tadeusz Kantor, precursor do teatro de animação contemporâneo, opta pela transformação perpétua, pela autonomia e liberdade de não pertencer a nenhum movimento artístico, e de viver a obra de arte profundamente.

2.2.12. Metamorfoses do boneco, segundo Henryk Jurkowski: do boneco antropomorfo, para boneco dramático, para a imagem não figurativa ou a auto-destruição total do boneco?

Para Henryk Jurkowski, o boneco, na sua origem, não estava ligado a nenhum estilo ou corrente artística. Como gênero ‘neutro’, ele simplesmente estava à disposição dos artistas. Oriundo das artes populares, do circo, dos espetáculos de variedades, entre outros, o boneco ganha prestígio.

Num primeiro momento transforma-se, segundo o autor, de ‘boneco-antropomorfo’ em ‘boneco-dramático’, caracterizando perfeitamente o repertório dramático do teatro homogêneo, em oposição aos espetáculos tradicionais e populares de bonecos do circo, das variedades ou do cabaré.

Como dito anteriormente, o ‘boneco-dramático’ conquista o espaço das artes cênicas e das artes plásticas, sublimando sua existência como ‘sujeito-fictício’, adentrando os campos das artes ‘nobres’, cativando artistas como Maurice Maeterlinck, Alfred Jarry, Edward Gordon Craig, entre outros, que buscavam novas formas na arte, como reação ao realismo. Depois foi a vez dos futuristas, expressionistas e dadaístas, e neste processo de metamorfose, o teatro de bonecos submete-se às leis da arte, da criação, da inovação e da originalidade.

As mudanças não terminam por aí; o ‘boneco-dramático’ domina a cena durante muitas décadas, estabelece algumas convenções próprias ao teatro homogêneo, tais como:

- O boneco é um substituto do personagem dramático.

- Suas ações físicas e vocais provêm de um bonequeiro totalmente oculto.

Após as reformas no campo teatral sob a influência de Adolphe Appia, Craig, Antonin Artaud e Bertold Brecht, um novo olhar se descortina.

“Submetido a uma análise artística, a uma crítica de sua natureza artificial, o boneco revela todas as fraquezas enquanto ser figurativo numa época em que domina a arte abstrata e a subjetividade, tanto sobre o plano psicológico como sobre o plano semântico” (JURKOWSKI, 2000, p. 09).

Nos anos 50, Grotovski e outros artistas abrem a via à subjetividade na representação teatral, o que perdura até os dias de hoje no dito pós-modernismo.

Este modelo de teatro homogêneo dos anos 50 e 60 mostra-se extremamente limitador. Aos poucos, cede espaço para uma nova etapa: a aparição do teatro heterogêneo, com o ator à vista, o ator mascarado, a inserção do objeto como sujeito e a introdução de acessórios de todos os gêneros, melhor traduzindo os amplos e diversificados anseios artísticos e manifestações por um retorno à teatralidade sufocada pelas regras do realismo em voga.

As práticas de Obraztsov no seu Teatro Central de Bonecos de Moscou tiveram um importante papel. Logo, outros reformadores como Meierhold, Artaud e Barba formularam propostas mais radicais e inovadoras, transformando o panorama das artes cênicas, consagrando a metamorfose do boneco e afirmando a heterogeneidade do gênero da marionete.

O ‘boneco-dramático’ sofre profundas transformações, metamorfoseando-se de ‘boneco-sujeito fictício’, para ‘objeto-sujeito fictício’, capaz de interpretar um papel dramático. Devido à inserção de outras formas de atuação, como objetos, imagens, projeções, manequins, etc., na busca de um boneco não figurativo, seu aspecto antropomorfo praticamente desaparece e, segundo Jurkowski, praticamente se auto-destrói.

O autor aponta que todas estas transformações pós Segunda Guerra Mundial, mais o enaltecimento do individualismo e subjetivismo levaram

os artistas a revelar suas obras, seus processos criativos, seus anseios e dúvidas, contribuindo e acelerando a metamorfose da história do teatro de bonecos no século XX.

“O teatro de marionetes adota sem reservas idéias modernas das quais as mais importantes são a artificialidade da arte e o papel preponderante do sujeito criador. O teatro de marionetes se distancia do drama aristotélico, preferindo outros gêneros literários, em particular a forma do teatro épico. Ele faz o mesmo com a ficção da arte dramática, que ele substitui por uma apresentação dos processos de criação, conduzindo ao jogo da realidade e da ilusão. Ele considera a marionete de outro modo, como um ator material, e a situa entre as coisas e os objetos. Ele inscreve o animador de marionetes na escritura do espetáculo e experimenta o personagem dramático, resultando na atomização de sua imagem e na sua decomposição” (Ibid.,p.153).

Como conclusão das suas análises, Jurkowski, defende que o século XX foi o da metamorfose do teatro de marionetes.

Neste jogo incessante entre inovações e convenções:

*“... os jovens artistas trazem idéias inovadoras e colocam em jogo novos conceitos. O objeto e a matéria se impõem e abrem novos caminhos à arte da marionete. Não se deveria falar antes da arte de um ator ‘impessoal’ ou ‘não-pessoal’ que da arte da marionete? E desta perspectiva, como a metamorfose do teatro de marionetes acompanha a desta arte? Como este teatro se inscreve no pensamento teórico de nossa época dita ‘pós-moderna’?”
“Será o fim do teatro de marionete enquanto gênero teatral propriamente dito?” (Ibid.,p.153).*

São questões ainda sem resposta. O que podemos constatar é que o teatro de marionetes clássico coexiste e oferece forças regenerativas para o teatro de animação como meio de expressão variada, para o teatro de objetos, e para o teatro que fala de si mesmo, praticados no pós-modernismo.

Desta forma, tudo já foi criado e transformado, tradição e modernidade dialogam no mesmo espaço e tempo contemporâneo.

“No entanto, o inevitável acontece; as marionetes abrem seus teatros a novas idéias de vanguarda. Eles (os artistas) têm então conseguido manter a presença do teatro de marionetes na marcha da arte do espetáculo artístico, mas este teatro não tem mais a ver com aquele que lhes havia seduzido no começo do século. Eis todo o paradoxo!” (Ibid.,p.158).

Após aproximadamente trinta anos, as observações apontadas por Jurkowski, para o teatro de animação contemporâneo, persistem e têm sido ampliadas no que se refere à profusão de formas animadas, à inserção da multimídia e ao jogo estabelecido na ampla relação ator-manipulador e boneco/máscara/objeto.

2.2.13. Teatro de animação contemporâneo

Segundo o artigo de Piragibe (2007, p.189-204), o teatro de animação contemporâneo caracteriza-se por *“uma vastidão gigantesca, abrangendo diferentes culturas, inúmeras linguagens e estilos plásticos, variadas estruturas de apresentação e construção dramática” (Ibid., 2007, p.192).*

“Todos esses diferentes tempos traduzidos em estilos espetaculares participam da construção da idéia de presente ao integrarem-se ao que podemos considerar como sendo o panorama contemporâneo de teatro de animação” (Ibid., 2007, p.192).

O autor apresenta a dificuldade de se definir limites conceituais para as amplas possibilidades e manifestações do teatro de animação contemporâneo.

Este, contraditoriamente, pede uma reinvenção, seguida por uma redefinição (inclusive terminológica), *“cuja re-definição se faz em grande parte a partir da afirmação e da potencialização de fundamentos encontráveis em muitas das suas manifestações mais tradicionais e de seus formatos mais ortodoxos” (Ibid., p.193).*

Tais fundamentos são:

1- Composição dramática, que combina elementos literários e performáticos.

2- Estrutura do espetáculo, composta por estímulos visuais e pela integração da *performance* ao espaço e à audiência.

3- Utilização da paródia, do abstrato e do fantástico.

4- A não hierarquia dos elementos plástico-visuais, dramático-ficcional e performáticos na construção de espetáculos.

2.2.14. O ator manipulador hoje

Como considerações finais de seu artigo, Mário Piragibe ressalta que após cem anos de celebração da marionete como ator ideal, podemos hoje identificar um movimento crescente de busca pela integração do ator no teatro de bonecos e objetos. Portanto, tal movimento visa romper com o estado de neutralidade do 'ator-bonequeiro', e propõe múltiplas interações entre ele e as imagens materializadas.

O autor arrisca afirmar que talvez seja esta a principal característica da experimentação sobre a linguagem do teatro de animação contemporâneo. O ator-animador aparente passa a atuar com os bonecos e objetos e com o conjunto de elementos constitutivos do espetáculo teatral. E na ampla exploração desta relação o público passa a ser atuante e de certa forma co-autor da *performance* teatral. Assim, o ator no teatro de animação contemporâneo caracteriza-se por "*desempenhar livre e radicalmente uma vocação antiga*" (*Ibid.*,p.201).

O autor finaliza seu artigo concluindo que: o teatro de animação contemporâneo, com tantas formas híbridas de expressão, ocupa um espaço contraditório, integrando-se ao conceito amplo da arte teatral e outras diferentes artes, deixando de ser apenas teatro de animação, para tornar-se: "*Um lugar de possibilidades criativas que, na maior parte das vezes, professa seu serviço apaixonado à alegria*" (*Ibid.*,p.203).

2.3. APRESENTAÇÃO DA COMPANHIA PIA FRAUS DE TEATRO

A companhia Pia Fraus vem há vinte e sete anos desenvolvendo respeitável trajetória no teatro contemporâneo de animação, estabelecendo diálogo com diversas fontes de pesquisa como a dança, a música, o teatro-físico, o teatro heterogêneo de animação, o circo, o cinema, as artes plásticas, convidando artistas e encenadores de diversas áreas para dirigir e participar dos processos criativos, aprimorando e expandindo com isso, suas formas de atuação, linguagem cênica e técnicas de manipulação.

Foi fundada em 1984, por Beto Andreetta e Beto Lima. Deste então os 'Betos' seguiram juntos por muitos anos, plantando o rico germe de uma linguagem teatral visual.

Com a companhia então denominada, *Beto & Beto cia* (um de seus primeiros nomes), fizeram diversas peças, entre elas *O Vaqueiro e o Bicho Froxo*, que mais se destacou.

Posteriormente, em 1989, Domingos Montagner integra a companhia, trazendo a linguagem universal do circo e a comicidade do palhaço, até hoje explorada em seus espetáculos.

Entre 1990 e 1993, o espetáculo *O Vaqueiro e o Bicho Froxo* foi apresentado em diversos festivais no Brasil, na Índia e na Europa, iniciando reconhecida carreira internacional para a companhia. Esta trouxe aos integrantes da mesma, o contato com outros grupos internacionais que pesquisavam tanto a heterogeneidade da linguagem contemporânea do teatro de animação como as estéticas clássicas do tradicional teatro de bonecos, definindo a linguagem autônoma da companhia Pia Fraus e seus princípios metodológicos de pesquisa.

Beto Andreetta confere o seguinte relato para a revista, *Vinte e cinco anos com PIA FraUs*,:

“Em cada lugar do mundo, o teatro de bonecos tem uma partitura, um estilo e as formas clássicas peculiares do gênero. No Brasil, por exemplo, o mamulengo é uma forma clássica, tem seus mestres fortes e tem público.

Fomos incorporando vários traços estilísticos do que aprendíamos. Ir para o exterior foi perceber que, ao fazer um teatro sem texto, a linguagem pode ser universal” (COSTA E CHAIB, 2009, p.09).

Este espetáculo, em 1997, é re-dirigido por Naum Alves de Souza que integra a presença de Domingos como intérprete na nova montagem.

Anterior a este fato, em 1991, Domingos sugere o nome definitivo da companhia, Pia Fraus, agora não mais composta somente pelos ‘Betos’, mas pelo novo trio que permanece junto por onze anos consecutivos.

Assim o nome em latim: Pia Fraus, significa, ‘contar uma mentira com boas intenções’. *Pia* vem de ‘piedade’, ‘benevolência’ e *Fraus*, de ‘fraude’, ‘engano’, nome universal que sugere amplos significados poéticos, como a essência da arte de representar ou dar vida, ‘anima’, gerar verossimilhança na ação de manipular bonecos, objetos e máscaras e assim por diante. Tal característica que o nome da companhia provoca, de múltiplos significados e subjetividade temática, pode perfeitamente se expandir para os espetáculos da companhia que conduzem o público à livre interpretação da obra de arte.

Liberdade, subjetividade e autonomia são fundamentos da eficiência e produtividade da companhia.

Em uma entrevista igualmente conferida para a revista, *Vinte e cinco anos com PIA FraUs*, Domingos relata:

“Nós três formamos um grupo eficiente e produtivo durante 11 anos. Tenho muito orgulho disso. Acho que foi um trabalho inovador. Tínhamos bastante inquietude, íamos a muitos festivais internacionais e nacionais de teatro de bonecos e conhecíamos o panorama do que se fazia. Procurávamos renovar o ambiente de bonecos. Falhamos em algumas peças, temos méritos em outras, mas havia a vontade de trazer o boneco para o teatro adulto. Assim como o circo, o boneco não tem uma linguagem só para crianças. A gente inventava manipulações, almas diferentes para bonecos grandes, pequenos, da nossa altura, de mão, para uma só. Da nossa relação com o boneco criamos uma linguagem, e a Pia Fraus continua fazendo isso, que é muito legal” (COSTA E CHAIB, 2009, p.09).

O grupo estabeleceu, desde o início, importantes diferenciais como: a valorização da relação do interprete na atuação com bonecos, objetos e máscaras, criatividade na elaboração dos mesmos, a não linearidade na construção de uma dramaturgia imagética, bem como a inserção da linguagem contemporânea do teatro de animação no teatro adulto. Com isso, tem conquistado reconhecimento do público e da crítica pela originalidade e ineditismo.

Outra importante característica do grupo é a abertura para novas parcerias, sem perda de identidade e linguagem do grupo, garantindo com isso, renovação, crescimento e originalidade.

Assim, em parceria com outros artistas como: Ana Mondini, Carla Candioto, Francisco Medeiros, Hugo Possolo, Oswaldo Gabrieli, entre outros, os 'Betos' e Domingos, criaram juntos os seguintes espetáculos:

- *Olho da Rua*, 1990, espetáculo adulto e sem texto da companhia, com direção e concepção da Pia Fraus.

Até aquele momento a companhia trabalhava com espetáculos infantis, abordando a arte popular brasileira de forma contemporânea. Os artistas da companhia, influenciados pelo contato com outros grupos europeus de teatro de bonecos no início dos anos 90, deram um importante passo. Elaboraram o primeiro espetáculo da companhia, com temática urbana, aprofundando a forma não linear da construção da dramaturgia cênica, calcada na força da imagem poética.

De 1993 até o final de 1995, a companhia Pia Fraus trabalhou em parceria com o grupo XPTO, sob a direção de Oswaldo Gabrieli. Oswaldo tinha recém re-dirigido o espetáculo *Olho da Rua*, que após curta temporada, foi apresentado na Suécia. Convidou então a Pia Fraus para uma co-produção do espetáculo *Babel Bum*.

Em co-produção com o grupo XPTO, a Pia Fraus realizou outro espetáculo, *Aquelarre 2000 - La Luna* e a remontagem de *Coquetel Clown*. Fizeram várias viagens internacionais apresentando estes espetáculos. Contudo, a relação de trabalho com o grupo XPTO foi interrompida.

A companhia, retornando às pesquisas de grupo, dá asas a um grande sonho adormecido, Nelson Rodrigues e encena:

- *Flor de Obsessão*, 1996, espetáculo adulto que foi um verdadeiro marco histórico em sua trajetória, consolidando a linguagem universal heterogênea de teatro de animação. Com este espetáculo, “*que mostra a força dramática das imagens que as palavras de Nelson Rodrigues constroem, a partir do eixo considerado central na obra do autor - a oposição complementar entre sexo e morte, tema que aparece de tantas maneiras em seus textos.*” (parte do release do espetáculo), a companhia participa de diversos festivais nacionais e internacionais, ganhando importantes prêmios.

Figura 1



Fotos do espetáculo: *Flor de Obsessão*

2.3.1. Crítica do espetáculo: *Flor de Obsessão* no jornal *The Herald*

Edimburgo/Escócia, 22/08/97

Flor de obsessão, ST BRIDE'S

MARY BRENNAN

“GLOOM, and an unsettling mood of malaise seeps on stage - exotic, acrid, like holy incense and sweaty sex. This is not the mood, the territory, we usually associate with puppets - but the highly-gifted and imaginative Pia Fraus company from Brazil use their extraordinary puppets to explore the erotic fantasies and obsessions that humanity prefers to keep hidden. Culling dark and graphic images from the controversial writings of Nelson Rodriguez, the three men slip themselves, and their cunningly elaborate puppets, in and out of shadowy encounters with sex, religion, and death. Masks, torsos are animated one moment - discarded like husks the next. A man is suddenly dangling aloft, himself a puppet, his body - his orifices - open to the avid, probing attentions of little figures reveling the role reversal. And yet, bit by bit, everything returns to the closet or is swept under the table - our three men end as they started, formally normal with all the deviant urges and compulsions out of sight. Very, very, strange but brilliant in its wayward inspiration.”

2.3.2. Tradução do texto

“MELANCOLIA, e um clima perturbador invadem o palco – exótico, ácido, como incenso sacro ou sexo suado.

Este não é o clima, o território que usualmente associamos com bonecos – mas a altamente dotada e imaginativa companhia brasileira Pia Fraus usa seus extraordinários bonecos para explorar fantasias eróticas e obsessões que a humanidade prefere ocultar.

Delineando imagens sombrias e explícitas inspiradas na polêmica obra de Nelson Rodrigues, os três homens e seus bonecos habilmente elaborados esgueiram-se por sombrios encontros com sexualidade, religião e morte.

Máscaras e torsos são animados em um momento – descartados como bagaço no seguinte. Um homem está subitamente balançando no ar, ele próprio um boneco, seu corpo – seus orifícios – expostos ao olhar ávido de pequenas criaturas, numa inversão de papéis.

Não obstante, passo a passo, tudo é recolocado no armário ou varrido para debaixo da mesa – os três homens terminam como começaram: aparentemente normais, com desejos e compulsões perversas resguardados.

Muito, muito estranho, contudo brilhante em sua aguda inspiração.”

(Tradução: Heloisa E.G.O. Graeff)

A partir desta crítica do jornal *The Harold*, que premiou o grupo com o *Angel Award*, a Pia Fraus consolida carreira nacional e internacional e elabora diversificados espetáculos inseridos no contexto contemporâneo do teatro de animação. Sem se prender a um gênero específico, a companhia trafega em seus espetáculos, do popular ao clássico, do infantil ao adulto, da rua ao palco, do espetacular ao sagrado.

Outros espetáculos criados e produzidos pelo trio:

- *Gigantes de Ar*, 1998, direção de Carla Candiotto e Pia Fraus, espetáculo de rua ou palco que faz alusão ao universo lúdico, com enormes animais infláveis e teatro de fantoches. Este espetáculo foi criado a partir de um evento espetacular;

- *Sinfonia Circense*, 1996, show circense musical, destinado a todas as idades, realizado em parceria com Acrobático Fratelli e Orquestra Experimental de Repertório;

- *Éonoé, uma Cosmogonia*, 1998, novamente com a direção de Francisco Medeiros e texto de José Rubens Siqueira, espetáculo adulto heterogêneo que mescla a linguagem do circo, da dança, do teatro-físico e do teatro plástico;

- *O Malefício da Mariposa*, 1998, concepção e direção de Anie Welter e Pia Fraus, espetáculo infanto-juvenil, agraciado com diversos prêmios, com texto de Federico García Lorca (sua primeira peça), tradução de José

Rubens Siqueira. O projeto (realizado pelo SESC de São Paulo) tinha um palco-caminhão que percorreu 28 cidades do estado de São Paulo;

- *Navegadores*, 1999, criação coletiva do grupo Pia Fraus, espetáculo concebido para uma piscina, com criação de esplendorosas imagens poéticas, enormes bonecos infláveis, contrastando com delicada manipulação aquática. Do poético a comicidade do palhaço e ousadas acrobacias aéreas o espetáculo foi um sucesso;

- *Frankenstein*, 2000, criação coletiva do grupo Pia Fraus, espetáculo adulto baseado na clássica obra de Mary Shelley, com detalhada pesquisa de criação de bonecos e construção de dramaturgia visual;

A última produção do trio foi:

- *Farsa Quixotesca*, 2000, direção e dramaturgia de Hugo Possolo (parceria que ainda perdura), espetáculo 'farsesco' adulto baseada na clássica obra de Cervantes. Do lírico ao grotesco, este espetáculo fez brilhante carreira nacional e internacional.

Neste período, o criativo trio se desfaz e Domingos cria sua própria companhia, La Mínima.

Os 'Betos' novamente em dupla retomam princípios que os uniram e criam vários espetáculos e projetos, entre eles:

- *Bichos do Brasil*, 2001, espetáculo infantil dirigido pelos 'Betos' e Hugo Possolo. Este espetáculo de danças brasileiras e manipulação de criativos bonecos inspirados na fauna brasileira, retoma a pesquisa do popular, revista pela experiência adquirida. Ainda faz parte do repertório da companhia e tem encantado platéias do mundo inteiro, realizando inúmeras apresentações.

Neste próspero momento, a companhia torna-se ainda mais aberta para novas parcerias, e devido à necessidade de expansão, gerada pela demanda de apresentações dos vários espetáculos em repertório, convida diversos atores, circenses e bailarinos para atuar. Cria-se com isso uma nova gestão, cuja identidade não está mais arraigada nos intérpretes que compunham o grupo até então, e sim na autonomia da linguagem estética estabelecida.

Neste período, a companhia Pia Fraus, em parceria com o grupo Parlapatões, sob direção de Hugo Possolo e Raul Barreto e com o grupo La Mínima, sob direção de Domingos Montagner e Fernando Sampaio, realiza o projeto itinerante:

- *Pano de Roda*, 2002, projeto que percorreu várias cidades de diversos Estados do Brasil, espetáculo composto por esquetes do repertório de cada um dos três grupos envolvidos. Nos moldes do espírito do cabaré moderno, o espetáculo era apresentado dentro de um círculo formado por painéis pintados com cenas dos espetáculos dos três grupos, sugerindo um circo sem lona. Genuinamente plantavam um sonho maior de ter um 'circo brasileiro', com linguagem contemporânea, e boas condições financeiras de sobrevivência da estrutura física e dos artistas envolvidos.

Após este projeto itinerante, o grupo segue sua trajetória e cria entre outros espetáculos:

- *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona, 2003, espetáculo adulto, direção de Ione de Medeiros, concepção de Beto Andreetta e Beto Lima, a partir do texto de Sófocles, originalmente concebido para espaço alternativo, uma instalação de artes plásticas.

Em janeiro de 2005, Beto Lima, membro fundador, ator, diretor e criador da rica linguagem plástica da companhia, subitamente falece, deixando muita saudade e vida nos seus imortais bonecos, objetos e máscaras que ressurgem de tempos em tempos nos espetáculos da companhia com força implacável.

Beto Andreetta, dando continuidade à história da companhia, concebe a partir do acervo de bonecos e máscaras (construídos por Beto Lima), em homenagem à morte de seu parceiro de anos de trabalho, o espetáculo:

- *100 Shakespeare*, 2006, espetáculo adulto inspirado no universo poético das peças do dramaturgo William Shakespeare, com direção de Wanderley Pires que passa então a dirigir vários outros espetáculos da companhia.

Desde então, Beto Andreetta vem concebendo diversos espetáculos como:

- *Hércules*, 2006, direção de Beto Andreetta e dramaturgia de Hugo Possolo, grandioso espetáculo de rua, inspirado no carnaval brasileiro, tráfegando entre o erudito e o popular;

- *As Aventuras de Bambolina*, 2008, espetáculo infantil bastante premiado, direção de Beto Andreetta e Sidnei Caria, baseado no livro homônimo de Michele Iacocca. Importante destacar esta parceria com Sidnei Caria, ator, diretor e artista plástico da companhia de teatro Maracujá, atualmente, um dos importantes criadores de arte e bonecos da Pia Fraus.

- *Bichos do Mundo*, 2009, show musical infantil, concepção e letras de música, Beto Andreetta, direção de Carla Candiotto.

- *Primeiras Rosas*, 2009, espetáculo adulto que parte do sonho de dar vida/imagem/movimento a quatro histórias da belíssima e consagrada obra de Guimarães Rosa.

Beto Andreetta, em comemoração aos 25 anos da companhia, idealiza e concebe o espetáculo, *Primeiras Rosas*, originalmente concebido para o teatro do Sesi da Paulista. Este reúne quatro contos das *Primeiras Histórias* de Guimarães Rosa, quatro diretores e quatro técnicas distintas de animação: manipulação direta, técnica de aproximação entre linguagem cinematográfica e o teatro de animação, teatro de sombras e miniaturização de bonecos com utilização de projeção ao vivo.

O conto *Seqüência* foi dirigido por Wanderley Piras (Cia da Tribo - São Paulo), *A Terceira Margem do Rio*, por Miguel Vellinho (PeQuod - Rio de Janeiro), *As Margens da Alegria*, por Alexandre Fávera (Cia Lumbra - Porto Alegre) e *O Cavalo que Bebia Cerveja*, por Carlos Lagoeiro (Teatro Munganga - Holanda);

- *Filhotes da Amazônia*, 2009, espetáculo infantil, direção de Adriana Telg e Wanderley Piras.

Concomitante à trajetória da companhia Pia Fraus, Beto Andreetta fortalece parceria com o grupo Parlapatões. Ambos os grupos, patrocinados pela Companhia de Concessões Rodoviárias - CCR realizam ousado projeto de

ter um 'circo brasileiro', o Circo Roda Brasil, com estrutura diferenciada e linguagem artística heterogênea e autônoma.

Elaboram nesta parceria os seguintes espetáculos de circo:

- *Stapafurdyo*, 2006, direção de Hugo Possolo, espetáculo heterogêneo de circo concebido para lona de circo, com poéticos animais infláveis;

- *Oceano*, 2008, concepção de Beto Andretta, Hugo Possolo e Raul Barreto, direção e roteiro de Hugo Possolo. Este segundo espetáculo de circo apresenta além de números circenses, esquetes cômicas com a marcante presença da imagética linguagem visual da Pia Fraus, com utilização de recursos de ilusão, efeitos especiais, projeções e uso de bonecos infláveis.

Em 2010, Pia Fraus e Parlapatões estrearam um novo espetáculo de circo, *DNA*, desta vez, concebido para teatro.

Podemos observar um fenômeno inédito no atual panorama do circo brasileiro, que é a inserção do heterogêneo teatro de animação no 'novo circo'. Este termo designa entre outros significados, um circo heterogêneo praticado por artistas circenses formados em escolas de circo e não mais como antes: uma arte tradicionalmente transmitida de pais para filhos, restrita somente às famílias circenses. Outra peculiaridade do 'novo circo' é a ausência de animais no picadeiro, presença marcante no circo tradicional.

Desta forma, a companhia Pia Fraus, em parceria com o grupo Parlapatões, realiza um projeto ousado e pioneiro, transformando o panorama do circo tradicional, em um moderno espetáculo de 'circo brasileiro' com qualidade e inovação, contando com a presença de atores, bailarinos, circenses, músicos e com a inserção de diversas linguagens artísticas com o diferencial do heterogêneo teatro de animação.

Como parte do Programa Municipal de Fomento ao Teatro 2010, com o projeto inscrito: *Pia Fraus depois dos 25 anos*, a companhia apresenta o espetáculo *Darwin* num ônibus-teatro.

Ainda em 2010, a companhia Pia Fraus expande suas fronteiras artísticas para a dança, realizando co-produção com o balé da cidade de São Paulo:

- *Terra Papagallis*, 2010, espetáculo de dança para o público infantil, direção cênica de Adriana Telg e Wanderley Piras.

“Realizar uma criação para um elenco de tão alto nível faz a nossa pesquisa principal, a relação intérprete/boneco, avançar a um patamar não imaginado”. (texto escrito por Beto Andreetta para o ‘release’ do espetáculo: *Terra Papagallis*)

Já foram visitados pelo grupo: Argentina, Uruguai, Colômbia, Chile, Bolívia, Venezuela, Estados Unidos, Espanha, Portugal, Itália, Suécia, França, Inglaterra, Escócia, Índia, Holanda, Eslovênia, Equador, República Tcheca e Timor Leste.

2.3.3. Edições de revistas

Entre outras atuações culturais, a Pia Fraus tem se dedicado às publicações de revistas de teatro de animação.

A primeira revista: *Vinte e cinco anos com PIA FraUs*, realizada por meio do projeto *Pia Fraus 25 anos entre os Clássicos e a Rua*, contemplado pelo Programa Municipal de Fomento ao Teatro para a Cidade de São Paulo, editada no ano de 2009, apresenta a trajetória da companhia Pia Fraus.

E a segunda revista: *Bonecaria – Panorama do teatro de animação na cidade de São Paulo*, realizada por meio do projeto *Pia Fraus depois dos 25 anos*, contemplado pelo Programa Municipal de Fomento ao Teatro para a Cidade de São Paulo, recém editada, expõe 14 grupos paulistanos de teatro de animação.

Na apresentação desta edição, encontramos o seguinte relato:

“Quem são os grupos que trabalham com teatro de animação em São Paulo? Foi essa pergunta que nos colocamos ao sermos contemplados com a XVII edição do Programa Municipal de Fomento ao Teatro para a Cidade de São Paulo, com o projeto Pia Fraus depois dos 25...Propusemo-nos uma viagem de reconhecimento pela ‘bonecaria’ paulistana, buscando registrar suas realizações e levar ao público o que está acontecendo atualmente na ‘cena dos bonecos’ da cidade.

Descobrimos que a paixão de nossa cidade pelos bonecos é grande...São muitos os grupos que trabalham com essa linguagem atualmente em São Paulo. Também percebemos que há muitos grupos que apenas 'flertam' com ela, sem estabelecê-la como sua pesquisa principal. Mas o boneco está aí, firme e forte na capital paulistana!"
(IVO E MORETZ, 2011, p.7 e 8).

Os grupos apresentados são:

- Cia. Articularte
- Bonecos Urbanos
- Cia. Buzum
- Caixa de Imagens
- O Casulo – BonecObjeto
- Cia. da Tribo
- Cia. Circo de Bonecos
- Cia. Imago
- Maracujá Laboratório de Artes
- Morpheus Teatro
- Cia. Ópera na Mata
- Grupo Sobrevento
- Cia. Truks
- Pia Fraus

**3. CAPÍTULO II: DESCRIÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO VIVENCIADO EM:
OLHOS VERMELHOS, UM TRIBUTO À ANTÍGONA: CORPO'S EM CENA
(NO TEATRO DE ANIMAÇÃO)**

*“Na obra de arte aplica-se amiúde
o método do ‘apagamento’,
da esfumação de um certo papel.
Isto dá uma sugestiva sensação emocional.
Não é apenas uma questão
de procura do vazio e do ‘silêncio’.
É antes de tudo uma
‘decisão’,
um ‘gesto’,
que tem em si algo
de ‘secreto’,
de ‘oculto’.
Montar um modo de ação tal
que esse ato de apagamento se torne
‘visível’, manifesto.
(KANTOR, 2008, p.94)*

3.1. APRESENTAÇÃO DO CAPÍTULO II

No capítulo II, descrevo um processo criativo da montagem teatral da peça *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona, vivenciada em 2003 com a companhia de teatro Pia Fraus.

Este processo artístico mesclou linguagens específicas de teatro-físico, dança, música, teatro de animação e *performance* em espaço alternativo: uma instalação de artes plásticas concebida para o espetáculo. Romperam-se, com isso, as fronteiras das artes, estabelecendo diálogo entre teatro tradicional e teatro contemporâneo.

Segundo Caried Astles da *Central School of Speech and Drama de Londres – Inglaterra*, no teatro de bonecos contemporâneo, houve uma alteração do corpo estrutural do boneco, da sua figura unificada.

“..., o corpo do boneco tem sido substituído por um corpo multiplamente articulado, criado a partir de diferentes fontes, que geram seu próprio significado. Com isso quero dizer que a figura unificada do boneco tem sido substituída em muitos casos por sombras, projeções e tecnologia multimídia; por objetos; por matéria e por ação cênica animada que criam sua própria percepção do ‘corpo’ do boneco” (ASTLES, 2008, p.53).

Em *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona, os corpos: do boneco e do ‘bonequeiro’ (ator-manipulador), sofrem perda ou alteração dos corpos tradicionais. Assim, o corpo do boneco, desestrutura sua forma humana realista, fragmenta-se em partes de um corpo simbólico ou assume a forma de objeto símbolo de uma idéia ou estado psíquico da personagem. O corpo do ‘bonequeiro’ (ator/manipulador), tradicionalmente oculto em espaço restrito, conquista no teatro de animação contemporâneo o espaço cênico, visibilidade e atuação dramática. Na peça, este corpo presente e atuante, em jogo dual entre ator e manipulador, alterna função de simples manipulador, a ator dramático, bailarino e músico; passa a dialogar com os corpos do amplo espaço cênico.

Portanto, ambos os corpos, boneco e 'bonequeiro' (ator/manipulador) rompem/expandem as fronteiras dos espaços/corpos restritos, da forma humana estruturada/realista e do espaço físico tradicional, para contracenar com todos os corpos do espetáculo: *corpo's em cena* (no teatro de animação).

Baseado nesta poética da expansão dos corpos restritos: boneco e 'bonequeiro' (ator/manipulador) estruturo esta descrição de processo criativo, subdividindo poética e simbolicamente os corpos do espetáculo: *corpo's em cena* (no teatro de animação), que compõem a construção/elaboração da peça.

Pelo caráter intuitivo que regeu o processo criativo me apropriarei de várias vozes: depoimentos, entrevistas, críticas e palestras.

Pretendo, através desses recursos, melhor aproximar o leitor desta experiência teatral, que reflete a expansão e importante inserção do teatro de bonecos heterogêneo no panorama contemporâneo das artes cênicas no Brasil.

Essa constante transformação/movimento da tradicional linguagem do teatro de bonecos e amplitude de atuação nas artes vem, como já foi mencionado, gerando constantes alterações na nomenclatura. Peço a licença poética/jogo, para criar uma nomenclatura própria para esta descrição: teatro de *animação/corpos/movimento*. Aproximo estas três terminologias: *animação, corpos e movimento*, pela abrangência dos significados das palavras agregadas, reflexos de minha trajetória de intérprete, neste fazer teatral específico.

O primeiro termo das três terminologias é *animação*. *Animação* vem de *anima*: que significa força vital, vida, alma, etc. No caso específico do teatro de bonecos, o termo empregado é mais amplo, pois pressupõe dar vida simbólica, tanto aos bonecos, como também aos objetos e máscaras, através do ato de animar, manipular. A princípio, os bonecos/objetos/máscaras não têm vida própria: são inanimados, mas, simbolicamente, ganham vida própria, através do corpo do manipulador. Aí reside a graça e beleza do ofício do *bonequeiro* (ator/manipulador): gerar verossimilhança na simplicidade do ato presente, do jogo concedido pela tríade '*bonequeiro*' (ator/manipulador),

boneco/objeto/máscara e espectador. Uma vez estabelecido o jogo poético, nasce o segundo termo acoplado: *corpos*. Este, no plural, sugere duplo significado simbólico: *corpo I*: matéria física/espiritual humana que anima outro corpo, o *corpo II*: matéria física dos bonecos, objetos e máscaras. Esta pluralidade em jogo transporta-nos para a poética da vida, ou seja: o *movimento*, terceiro e último termo associado. *Movimento* possui múltiplos significados: impulso da paixão, deslocamento, agitação, ato de mover, variante em certas quantidades; remete a vida, dança, ação/pausa, espaço/tempo, desvenda a poética de minha busca como intérprete: *corpo's em cena* (no teatro de animação); poética do movimento.

3.2. DESCRIÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO DA PEÇA A PARTIR DA POÉTICA DOS CORPOS DO ESPETÁCULO: *CORPO'S EM CENA* (NO TEATRO DE ANIMAÇÃO)

“A cada grande transformação das relações entre os seres humanos, o teatro é colocado contra a parede, obrigando-o a reinventar-se ou a deixar de existir. Até hoje ele se reinventou, registrando e mesmo colaborando com a invenção do ser humano a cada nova era” (CELSO FRATESCHI, comunicação pessoal).

Este processo de criação em particular instigou-me a rever conceitos, obrigando-me a reinventar-me e ser lançada contra a parede, gritar, silenciar, enfim, acreditar na intuição que regeu os corpos em processo de escuta e composição.

3.2.1. Nascimento do projeto

A cada nova montagem, um mundo sem fronteiras tem se descortinado diante de meus olhos, obrigando-me ao novo, ao não dito, ao desespero do incerto e enfim ao belo inevitável.

3.2.2. Convite, para *Olhos Vermelhos*, meus olhos vermelhos

Em 2003, a companhia Pia Fraus de teatro, recebe o primeiro Programa Municipal de Fomento ao Teatro em São Paulo, para montar: *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona.

Os intérpretes fundadores da companhia Pia Fraus de teatro, Beto Andreetta e Beto Lima, no caminho/encontro de uma linguagem cênica, valorizando a imagem, o movimento, a presença cênica do ator manipulador, não queriam abrir mão de contar esta história com assinatura própria, numa leitura contemporânea da tragédia antiga.

Convidaram Ricardo Iazzetta para participar do processo de criação da peça e um pouco mais adiante me chamaram para atuar e Ione de Medeiros para dirigir. Juntos, tivemos a oportunidade de nos debruçar num longo e intenso percurso que culminaria nesta obra que considero a maturidade do meu trabalho como intérprete e última criação do artista Beto Lima na Pia Fraus, devido à sua prematura morte, deixando muita saudade.

3.2.3. Apropriando-me dos corpos do espetáculo

Deste momento em diante de meu relato/memória, prossigo na primeira pessoa do plural, descrevendo visão particular do que meu corpo assimilou neste percurso criativo, apropriando-me desta forma do processo de elaboração dos corpos deste poema cênico.

3.2.4. Corpos do espetáculo: *corpo's em cena* (no teatro de animação)

Por acreditarmos que podíamos atingir o espectador em sua emoção de forma mais sensorial, por meio de elementos imagéticos, musicais e corporais, perseguimos de olhos vendados nossos impulsos poéticos.

Quais elementos imagéticos, musicais e corporais foram estes, que conferiram tamanho impacto e organicidade à obra, carregada de força poética/imagética e precisão cirúrgica?

Este é o grande enigma da criação, não existe fórmula, não existe um método preciso; talvez um encontro, um movimento poético, um eterno recomeço.

A intensa e detalhada composição poética dos corpos do espetáculo: luz, som, instalação de artes plásticas, ações corporais e vocais dos atores e ousada relação de manipulação de objetos e bonecos fragmentados: *Corpo's em cena*; poética do movimento que sobrepostos, justapostos, ocuparam o espaço cênico, expandindo os limites dos próprios corpos dos atores e bonecos, do tempo e do espaço convencionais, descortinando o imaginário simbólico do espectador. Estes corpos 'partiturados' contribuíram para a composição poética de movimentos exatos em: *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona.

3.2.5. Primeiros passos: o caos da criação

George Barcat, um filósofo da Palas Atenas, foi quem nos ajudou a enxergar melhor nossos primeiros passos, aparelhando-nos teoricamente para seguirmos nossos impulsos em direção à essência do que queríamos. Em uma palestra/aula fez o seguinte trocadilho:

“Olhos Vermelhos, um tributo à Antígona, que foi de Sófocles, que foi de Brecht, é na verdade uma Pia Fraus”
(GEORGE BARCAT, comunicação pessoal).

Pia Fraus: do latim, uma mentira contada com boas intenções.

3.2.6. Criação dos corpos do espetáculo, *corpo's em cena*, gerados pelos corpos dos atores religados no: corpo do sentimento trágico

Dentre os inúmeros pensamentos que nos orientaram nesta direção, vale destacar alguns pensamentos filosóficos, apresentados por George Barcat, sobre a composição do corpo/movimento trágico do espetáculo:

1. *“Há somente três maneiras de pensar: bem (filosofias que conseguiram formar um sistema), mal (filosofias que falharam em seu sistema), ou não pensar (filosofias trágicas, que renunciaram à idéia de sistema). Lucrecio, Montaigne, Pascal, Kierkgaard, Nietzsche... não pensaram.*

Eles assumiram o sentimento de que a realidade é trágica, isto é, o mundo se faz rebelde a toda forma de comentário.

É trágico tudo aquilo que não se comenta, que não se explica. O trágico começa quando não há mais nada a dizer nem a pensar” (GEORGE BARCAT, comunicação pessoal).

2. *“A filosofia não propõe questões e não traz as respostas que preencheriam paulatinamente as lacunas. As questões são interiores à nossa vida, à nossa história: nascem aí, aí morrem e se encontram respostas, o mais das vezes aí se transformam; em todo o caso, é um passado de experiência e de saber que termina um dia nesse abismo” (MERLEAU-PONTY, 2003, p.105).*

3. *“Portanto, é trágico o que deixa mudo todo discurso, o que se furta a toda tentativa de interpretação: particularmente a interpretação racional (ordem das causas e dos fins), religiosa ou moral (ordem das justificações). O trágico é o silêncio: aquilo que resiste à interpretação” (GEORGE BARCAT, comunicação pessoal).*

Elaboramos no silêncio e no não pensar o conceito do sentimento trágico em nossos corpos contemporâneos, agora em transformação.

3.2.7. Processo cronológico de construção dos corpos do espetáculo

Queríamos uma tragédia contemporânea, e buscávamos não nos desviar da linguagem imagética da Pia Fraus.

Suprimimos então, o texto falado e buscamos arduamente ‘quebrar’, ‘desconstruir’ nossos corpos estáveis para chegar a um corpo não cotidiano, de morte, de abismo, intransigente e frágil, em situação limite.

Num segundo momento, experimentamos diálogos cotidianos para melhor nos aproximar de temas aparentemente longínquos, mas extremamente

próximos quando vivenciados no presente. Quando sentimos que tínhamos formado um esboço, sem ferir a linguagem imagética/contemporânea do grupo, chamamos a ajuda da queridíssima Ione de Medeiros, diretora de renomada companhia teatral: Grupo Oficina Multimídia de Belo Horizonte. Sua presença naquele momento do processo foi fundamental para direcionar nossas experiências e trazer um tanto de razão ao processo, até então bastante intuitivo.

Numa entrevista dada a Mônica Rodrigues da Costa responsável pela autoria em conjunto com Lídia Chaib, da revista: “*Vinte e Cinco Anos com Pia Fraus*”, dou o seguinte relato:

“Uma coisa interessante era que havia uma divisão na construção das cenas: momentos sensoriais e outros racionais. Quando o texto nos sugeria momentos mais racionais, buscávamos a síntese e o discurso direto. A luz do espetáculo se modificava, clareando neste momento; o texto falado ganhava destaque e os bonecos eram colocados de maneira frontal para a platéia. Às vezes, abandonávamos os bonecos e seguíamos como intérpretes, contracenando com os mesmos, atrás deles, ao lado deles, à frente deles, gerando um esforço de dissociação e distanciamento muito interessante e propício. Então buscávamos outros momentos absolutamente sensoriais, onde a palavra falada se transformava em canto, o texto era trabalhado como música, o que funcionava como um discurso inconsciente, às vezes ininteligível” (ISABELA GRAEFF, comunicação pessoal).

Ione de Medeiros dirigiu o espetáculo respeitando a linguagem do grupo, escutando nossos corpos recém nascidos e introduzindo um forte aliado sonoro e textual na embrionária encenação. Nossos corpos passaram a produzir vozes próprias e dramáticas. Para tanto, fizemos uma pesquisa da sonoridade grega, através da coletânea de textos da peça em grego. Estes textos foram transformados em sonoridades, cantos e coros gregos gravados e sobrepostos a coros em português.

A música do espetáculo nascia concomitante com os corpos dos atores e do espetáculo, bem como os corpos das imagens processadas a partir

de nossas improvisações e vivências, que ganhavam materialidade em forma de bonecos, máscaras, chifres, cadáveres, etc.

Os criadores e intérpretes tinham funções bem definidas: Beto Lima se debruçava na criação e materialização das imagens trágicas que suprimiriam grande parte do texto falado, enquanto Beto Andreetta cuidava da realização cenográfica idealizada. Eu fazia a coletânea dos textos em grego, propondo sonoridades das palavras extras cotidianas.

3.2.8. Sede de criação

A sede do grupo Pia Fraus ficava no próprio terreno da casa de Beto Lima, situado no verde montanhoso de Itapecerica da Serra. Os bonecos/objetos/máscaras eram confeccionados/as no ateliê de Betinho que ficava situado ao lado do estúdio de criação artística. A situação ideal de criação que almejávamos no presente momento de vida estava estabelecida. Tínhamos condições para criar, devido à lei de Fomento ao teatro que nos proporcionava paz financeira, espaço físico de criação e uma belíssima obra textual imortal.

Foram estes os 'ingredientes' da acertada encenação de Antígona que provocaram olhos vermelhos nos atores, na platéia e na crítica?

3.2.9. O corpo do ator e/ou corpo da música

Ricardo Iazzeta, bailarino com pesquisa na dança de *butô* foi quem conduziu o processo corporal e numa etapa seguinte, foi assistente de direção para Ione de Medeiros. Além de responsável pela coreografia do espetáculo, Zeta (seu nome artístico) fez a criação da presencial trilha sonora do espetáculo. Esta nascia organicamente através dos nossos corpos e do corpo de Zeta que acompanhava o processo de criação e improvisação com instrumentos nas mãos, estabelecendo relação de escuta, movimento e sincronia.

Atravessamos coletivamente a fronteira dos corpos comuns num mergulho individual, interior, que nos conduziu ao sentido do trágico, aos corpos trágicos que nos destinavam a desabrochar.

Apenas andávamos... Com os joelhos o mais flexionado possível. Olhávamos o infinito interior do vazio existencial e nos conectávamos silenciosamente com o centro dos corpos.

Zeta era na época, praticante de *seitai-ho* (*sei* significa equilíbrio; *tai*, corpo; *ho*, técnica) com o mestre japonês Toshi Tanaka. Como eu também praticava *seitai-ho* há muitos anos, pudemos dialogar sobre a composição das ações físicas do ator/manipulador na relação com os objetos/máscaras/bonecos e sobre a construção das ações das personagens da tragédia, fundamentadas numa técnica corpórea específica e particular.

Durante quatro meses de ensaios, nós, atores:

Caíamos,

Caíamos muito.

Quedas disformes e inevitáveis.

Caíamos pela dor das gerações de Édipo, Jocasta, Antígona, Creonte, Emon, Ismênia, etc., por todos que sofreram a ira dos Deuses.

Nossos corpos choravam lágrimas de sangue, nossos ossos mortais, ainda não sepultados, sentiam a fragilidade e a inevitável dor da intransigência da morte.

3.2.10. O corpo da voz

Nossa voz gritava a lamúria da humanidade. Experimentamos diversas formas de lamentos, choros, gritos, uivos de dor. Nosso corpo expandia o grito que não podia mais conter. Estávamos nos apropriando do sentimento trágico, com nossos corpos entregues, dilatados, expandidos, concentrados, longe, muito longe do corpo e tempo contemporâneo cotidiano.

Caíamos e éramos levantados. Não nos permitíamos o descanso, o encostar-se ao chão. Esta tensão permanente, estes corpos em forte oposição

trágica, corpos sonoros no espaço/tempo dilatado, foram o que perseguimos num sofrido querer.

“Eis Kierkegaard: se a idéia de exterioridade designa o não-trágico, a idéia de interioridade basta, talvez, para designar o campo específico do trágico. Situar a fonte do terror, não alhures, mas em si mesmo, é um programa comum a Sófocles e seu grande discípulo: Freud. Nada mais trágico para um humano do que a sua própria profundez” (GEORGE BARCAT, comunicação pessoal).

Buscávamos a essência dos: *corpo's em cena* na poética do movimento.

Pouco a pouco esboçávamos a tragédia grega antiga em corpos contemporâneos. Tradição e contemporaneidade convivendo no mesmo espaço temporal teatral, numa proposta vertical. Um teatro de animação, tradicionalmente feito para crianças, ganhava feitura trágica para adultos, numa fusão dramática de atores e bonecos/objetos/máscaras.

3.2.11. Corpo da imagem: corpo do boneco/objeto/máscara, ou corpo do ator, ou corpo da voz, ou corpo do figurino?

A forma dramática como queríamos contar esta tragédia era imagética/sensorial, portanto os corpos dos bonecos/objetos/máscaras e figurinos tinham importância narrativa. Estes eram criados e materializados à medida que se fortalecia o corpo trágico dos atores.

O processo acontecia sem fronteiras: às vezes nossos movimentos corpóreo-vocais geravam as imagens, sugerindo construções de formas/objetos e bonecos, outras tantas as imagens/formas criadas modificavam completamente nossas trajetórias, provocando movimentos antagônicos, construções de cenas e de personagens.

Rompíamos conceitos do teatro tradicional de animação, inserindo o ator manipulador em cena, em jogo cênico com os bonecos que eram apenas sugeridos como partes de um todo ou extensões do próprio corpo do ator. Estes jogos do boneco como duplo do ator, ou do ator como parte do corpo do

boneco, estabelecendo a presença do ator/manipulador atuando alternadamente com ou sem o boneco, garantiram, entre outros fatores, a contemporaneidade da linguagem imagética/sensorial no contexto antigo no qual a obra está situada.

O mesmo processo orgânico de construção ocorria na concepção dos figurinos criados pela diretora e por Betinho. Estes figurinos 'marionetizados' configuravam partes dos corpos fragmentados dos bonecos/objetos/máscaras, completando a imagem e fundindo-a ao corpo do manipulador.

Seguem alguns exemplos das características estruturais de construção dos bonecos/objetos/máscaras:

1. Bonecos/personagens fragmentados: seus corpos eram constituídos por apenas partes do corpo do boneco, cabendo ao corpo do ator manipulador completar a imagem figurativa.

Ex: Antígona, a protagonista da peça, era simbolicamente figurada por uma cabeça boneco/personagem, manipulada pela mão do ator que representava seu duplo. O véu vermelho que cobria a cabeça do boneco/personagem fundia-se com a capa igualmente vermelha que ficava no corpo do ator, servindo como parte da construção do boneco/personagem. Ator e boneco se complementavam como corpo uno.

A estrutura do corpo do boneco/personagem: Eurídice era cabeça e tronco. As manoplas (lugar onde o ator segura para manipular o boneco) se encontravam na cabeça e tronco. Um boneco mais distanciado do corpo do ator manipulador, mas necessitando dos braços do mesmo para completar sua imagem figurativa.

Figura 2



Foto do ator Beto Lima manipulando o boneco/personagem fragmentado: Antígona

2. Bonecos manequins: eram bonecos/personagens com uma estrutura semi-rígida, com capacidade de ficarem em pé sozinhos, permitindo ao ator manipulador abandonar o boneco e seguir representando seu duplo sem a necessidade de manipulá-lo. Este rico jogo interpretativo ampliava as possibilidades de movimento cênico gerando distanciamento e estranheza interessantes para a narrativa.

Ex: Creonte e Hemon. Ambos eram figurados por bonecos/personagens manequins, com partes do corpo fragmentado: cabeça, tronco e estrutura de sustentação. O corpo do ator manipulador, como no caso anterior, completava a imagem fragmentada. No jogo duplo de manipulação e interpretação, cabia ao ator a dosagem correta de transferência de 'energia' corporal. Ora o boneco/personagem estava à frente do ator, exigindo uma elevada transferência de energia para o mesmo; ora o ator estava sem o boneco, à frente dele, utilizando sua 'energia' exclusivamente para o ato interpretativo; e ora ambos dividiam a cena com justa distribuição de 'energia'.

O figurino de Creonte, uma ampla capa, tinha a função de completar o rígido corpo intransigente do boneco/personagem.

O boneco/personagem Hemon, pelo seu caráter despido e claro, não trajava figurino algum, deixando à mostra sua estrutura de papel, madeira e ferro.

Figura 3



Foto do ator Eugênio La Salvia manipulando o boneco manequim: Creonte

3. Objetos simbólicos: eram objetos que representavam estados interiores das personagens.

Ex: As penas vermelhas que Ismênia desesperadamente jogava para cima simbolizavam sua alienação e ausência de força de atitude.

O imenso véu que Jocasta arrastava, simbolizava o rastro sangrento da estirpe de Laio.

O bastão com máscara de cachorro/dragão que a personagem arquetípica da Morte manipulava, representava o animalesco grotesco da presença fúnebre.

Figura 4



Foto da atriz Isabela Graeff manipulando o objeto simbólico: as penas que representavam a fragilidade da personagem Ismênia

4. Objetos/bonecos extensores: constituídos por objetos como chifres, que eram extensores do corpo do ator. Estes, quando abandonados, simbolizavam a própria personagem/objeto.

Ex: Os irmãos Polinices e Etéocles no momento da luta eram representados pelos atores que tinham chifres como extensores de seus

braços. No ato da morte, estes chifres eram abandonados e passavam a representar os corpos/cadáveres.

O velho adivinho Tirésias usava dois tipos de extensores, um na cabeça em forma de bico/corno e outro nos braços. O figurino completava a figura sugerida de pássaro vidente. Estes extensores conduziram a composição de ações físicas baseadas no estudo da movimentação dos pássaros, com utilização de planos baixos, ações quebradas e velozes e saltos arrojados e precisos (este estudo será apresentado no capítulo III).

Figura 5



Foto da atriz Isabela Graeff representando a personagem Tirésias com objetos/bonecos extensores

5. Bonecos-brinquedo: eram representações simbólicas de bonecos/personagem que sugeriam brinquedos de criança.

Ex: A cena da guerra, na qual Megaréu, irmão de Hemon morre, foi representada desta forma: pequenos cavaleiros e soldados de madeira manipulados num balcão redimensionando a crueldade sangrenta da guerra na perversidade da brincadeira infantil.

Figura 6



Foto do ator Beto Lima com a máscara da guerra manipulando os bonecos brinquedos

6. Máscaras simbólicas: estas eram acopladas ao rosto dos atores, ou manipuladas como bonecos/personagens.

Ex: O povo/coro era representado por quatro máscaras manipuladas pelo mesmo ator: duas na cabeça e outras duas nas mãos. Esta multiplicação da imagem simbolizava a multidão em desespero e voz alerta.

Figura 7



Foto dos atores Beto Lima, Eugênio La Salvia e Isabela Graeff manipulando máscaras simbólicas do povo

7. Máscaras/bonecos - instalação: estes constituíam parte do corpo da instalação cênica. Muitos objetos da instalação eram manipulados em cena.

Ex: Os bustos das cabeças cortadas, cadáveres de látex, cavalinhos e outros objetos e bonecos, faziam parte da instalação criada, mas ao serem manipulados, ganhavam existência dramática e narrativa imagética.

Todos estes recursos utilizados, além de constituírem um forte elemento de contemporaneidade no teatro de animação imprimiam nas formas fragmentadas um corpo de morte.

Figura 8



Foto dos atores Beto Lima e Eugênio La Salvia manipulando o coro de máscaras/bonecos - instalação

3.2.12. O corpo da morte: das imagens ou do criador?

Pauso para refletir sobre a força da morte, que fatalmente regia o corpo de Betinho, que simbólica e fisicamente, morria. Seu corpo, em processo de morte construía as imagens poéticas com força inexplicável. Seus bonecos, cadáveres, cabeças e troncos, por si já falavam (falam), cabendo a nós atores, o destino de nos deixar conduzir pelo movimento dos objetos, bonecos,

máscaras, que surgiam em desespero transgredindo a tênue fronteira da vida, arte e morte.

Na entrevista dada a Mônica Rodrigues da Costa, Beto Andreetta diz:

“Beto fez uns bonecos incríveis, uma progressão da técnica desenvolvida em Flor de Obsessão, meio para o manequim, começando a articulá-los aqui e ali. Ele recuperou os chifres dos irmãos que a gente tinha em Olho da Rua e começa então a fazer referências à nossa própria obra. Mas a coisa mais genial de que eu lembro, que fiquei de cara, foi o seguinte: a gente tinha feito umas paredes de látex largas para a montagem Frankenstein, e Beto Lima recortou no velho látex uns caras de cabeça para baixo e me disse que tinha feito uns cadáveres! Genial! Aí ele me ganhou total. A plástica é completamente dele. A solução é minha e dele porque, na primeira montagem, a gente criou uma câmara vermelha com 50 pufes vermelhos dos dois lados, uma passarela no meio, e por toda a volta havia panos de ‘voile’ tingidos de vermelho – instalação cênico-sensorial. Você entrava numa câmara de sangue. Era muito bonito, mas foi uma montagem num formato difícil de trabalhar” (BETO ANDREETTA, comunicação pessoal).

3.2.13. O corpo da luz: um abraço no corpo do tempo e corpo do espaço/instalação

Em se tratando de uma linguagem imagética onde bonecos/objetos/máscaras constituíram grande parte do corpo narrativo, o corpo da luz em Antígona também adquiriu função semelhante, conduzindo o olhar do espectador para o corpo do tempo/espaço cênico da estrutura poética. Concebida por Wagner Freire, a luz dialogava com os corpos presentes, valorizando a criação do corpo da imagem. O corpo do tempo cênico era bastaste expandido, produzia uma dilatação no espaço e delicada manipulação da luz. O espaço cênico/instalação e tempo dilatado apresentavam alguns desafios para a iluminação, exigindo detalhada elaboração. No centro do corpo do espaço/instalação havia uma passarela e duas plataformas móveis que quando abertas revelavam um coro grego pintado. Sobre este corpo cênico central, havia um teto (o mesmo leve tecido tingido de vermelho) que ao final

caia sobre os bonecos/cadáveres, simbolicamente enterrando os mortos sem sepultura, pondo fim ao desespero e intransigência trágica.

3.2.14. O corpo temático central: é terrível ceder

e/no

O corpo do espectador

Enfim a obra se completa. Em setembro de 2003, estreamos a primeira montagem de *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona em espaço/instalação para 50 pessoas no teatro da Funarte (Fundação Nacional de Artes), em São Paulo. O corpo do espectador adentrava um espaço/instalação como um útero vermelho e percorria 100 cavalinhos de pau, dispostos de forma regular e precisa - símbolo de guerra, luta, poder, sangue derramado. Depois adentrava uma segunda camada, fechada por tecido levíssimo, manchado de vermelho como sangue escorrido. O abraço uterino e terrível se completava com a sugestão de aconchego, onde a platéia era convidada a adentrar o espaço/instalação cênico e sentar-se em pufes vermelhos, dispostos em dois corredores dos lados do palco-passarela, envolvida pelo útero vermelho. A poesia do terrível edificava sentido trágico, através do tátil e do auditivo. Um som monocórdio preenchia o espaço cênico entrecortado por vozes e sonoridades em grego, proferidas pelos atores, que na leveza e no silêncio corpóreo estabeleciam o trágico tema da tragédia – É terrível ceder.

Mônica Rodrigues da Costa aborda esta questão central da tragédia, sob olhar da heroína trágica.

“Mas o que quer Antígona neste poema cênico? Em diversas tragédias gregas, mulheres, no âmbito doméstico, de dentro dos bastidores familiares, destroem impérios comandados por soldados e imperadores que se digladiam em vão para impedir o fato trágico. Assim ocorreu com Medéia. Com Helena. Com a heroína não foi diferente. A personagem de Sófocles levou às últimas conseqüências princípios éticos, e arruinou a cidade que lhe deu o nascimento. Desprezou a vida cômoda, já que

ela seria nora do rei e herdeira do império. O herói grego definido por Aristóteles jamais mudará de opinião modo, nasceu a tragédia: a transformação da felicidade em infortúnio. O problema ou nó na trama de Antígona foi sua exigência de exercer o direito de realizar o ritual fúnebre – imprescindível na Grécia de então – de um de seus irmãos, Polínicos, que perdera uma batalha contra um segundo irmão Etéocles, aliado do rei de Tebas, onde vivia a família, que já tinha resistido ao drama paterno – de Édipo, que foi substituído por Creonte no governo, depois de ter reconhecido que matara o pai e se casara com a própria mãe, Jocasta, gerando os três e mais a filha Ismênia. Antígona exigia o direito de sepultar o irmão morto com as cerimônias fúnebres tradicionais. Cadáver apátrida em estado de devoração a céu aberto. Por abutres. Passou por cima de si e de todos e fez as ablações. Soldados de Creonte, irmão da mãe da protagonista, denunciaram-na, e o chefe de Estado a condenou à prisão. Ele arrependeu-se, mas foi tarde. Antígona enforcou-se em um delicado fio de seda no espaço pétreo em que fora recolhida. O filho do rei, noivo dela, seguiu-a. Eurídice, a mãe dele, também se mata. Resultado: reino devastado. Milênios depois, Olhos Vermelhos usou uma câmara de sangue para expressar as conseqüências da intransigência de Creonte – não ceder – ‘Leitmotiv’ do espetáculo. Como metáfora da delicadeza de Antígona, o fio de seda da força foi substituído pelo ‘voile’ tingido do sangue que encerra a triste saga de Édipo na montagem” (MÔNICA RODRIGUES DA COSTA, comunicação pessoal).

Ione de Medeiros escreve no programa da peça, em 2003:

“A tragédia de Sófocles nos mostra que o homem do ano 450 A.C., subordinado à sua vulnerabilidade, impotente diante da cólera dos deuses e de seu próprio destino, pagava muito caro pelas suas transgressões e seus atos inconseqüentes. Para a falha humana, a punição era irreversível. No século XXI, 2003 anos D.C., a expansão das ciências abriu espaço para o autoconhecimento, promoveu a revisão de valores culturais estagnados, quebrou fronteiras, ampliou horizontes, mas não excluiu da vida contemporânea a máxima inexorável de Antígona: É terrível ceder! A todo instante o homem moderno se depara com este fantasma assustador, apêndice da própria condição humana: a paralisia, conseqüência de

um orgulho submerso” (IONE DE MEDEIROS, comunicação pessoal).

Tínhamos este corpo central: É Terrível Ceder, e buscamos durante meses os corpos e movimentos desta maldição e das conseqüências dos atos de intransigência gerados por esta maldição.

Assim, dia após dia, ao apresentarmos a peça/obra *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona, completavam-se, num instante mágico e único, os corpos do espetáculo no terrível ceder do corpo do espectador.

3.2.15. Percurso da/s vida/s do/s espetáculo/s: *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona

Como a peça realmente tinha formato difícil, e desejávamos continuar, adaptamos a peça para palco tradicional em 2005, desta vez sem Beto Lima e Beto Andreetta. Beto Lima acabara de falecer, deixando saudade e desejo de manter sua obra viva.

Sobre a segunda montagem do espetáculo, Sergio Salvia Coelho, em 25 de junho de 2005, escreve na Ilustrada da Folha de São Paulo, uma crítica bastante favorável, sob o título de: *Pia Fraus resgata a dignidade da tragédia com Olhos Vermelhos*.

“O grupo Pia Fraus, que há 20 anos pesquisa uma síntese entre teatro, dança, artes plásticas e animação de bonecos, tem todos os instrumentos necessários para dar conta do desafio. Atrai a atenção do público com a isca da sofisticada direção de arte de Beto Lima, entre o lúdico e o arquetípico, a vanguarda e o popular. Mas logo o fisga com o despojamento da trama, reduzida ao essencial sem hermetismos nem banalizações por Lima e Beto Andreetta. A inteligência da direção de Ione de Medeiros foi a de conduzir a criação dos atores-manipuladores até um espetáculo acessível e mobilizador. As soluções cênicas, muitas vezes inesperadas, mas sempre eficientes, tocam em feridas com extrema delicadeza. Crueldade e puerilidade se completam: a guerra é uma coreografia grotesca de cornos, ou um demiurgo destruindo cavalinhos-de-pau com a gravidade das crianças. Por outro lado, uma tampa de mesa é levantada

e surge o coro, rostos de madeira, e vozes ecoam pela sala a perplexidade da população. Desarmado assim por essa ingenuidade, o público deixa de sofrer e passa a refletir. Atenuada, a sucessão de mortes (o sacrifício de Antígona e de Hemon, a morte de Eurídice) se torna um fato a ser encarado, não um pretexto para demonstração de sentimentos por parte da atuação. Os atores sabem contrastar a grandiloquência da imagem com uma sobriedade de tom, conquistando nesse espetáculo a palavra falada, sem nenhum maneirismo. O desenho corporal estabelecido por Ricardo Iazzetta, que também manipula Antígona, junto do belo canto inicial de Isabela Graeff, garante o estranhamento necessário para sublimar a emoção. Mas o trunfo da montagem é o desdobramento concreto do personagem entre boneco e manipulador, segundo a técnica japonesa do 'bunraku', que, não ocultando totalmente aquele que anima o personagem, acaba chegando a uma metafísica no teatro de bonecos. Compreende-se, a partir desse recurso, com rara clareza, a posição de Creonte, cuja função em geral se limita a ressaltar a dignidade da desobediência civil de Antígona, através da concentrada atuação de Eugênio La Salvia. O rosto do manipulador se comove, arrasado pelas desgraças que seu erro proporcionou, mas o boneco se retira impávido, denunciando seu transtorno apenas pela lentidão de movimento" (COELHO, 2005, p. E9).

Em 2008, revisitamos a obra, num curso de formação para atores que desejavam entrar em contato com a linguagem da Pia Fraus. Como estava coordenando parte do curso, tive a oportunidade de ocupar a posição de ensaiadora/encenadora. A remontagem de apenas 30 minutos foi apresentada pelos alunos na virada cultural. Em 2009, esta remontagem foi re-encenada, agora com atores profissionais, na sede da Pia Fraus como parte da mostra de repertório adulto de teatro de bonecos em comemoração aos 25 anos do grupo.

Olhos Vermelhos, um tributo à Antígona: revisitada de tempos em tempos, na memória viva dos: *corpo's em cena* (no teatro de animação); poética do movimento.

3.3. ROTEIRO DA PEÇA: OLHOS VERMELHOS, UM TRIBUTO À ANTÍGONA

Interpretação cênica/sonora/visual da Antígona de Sófocles

CENA 01

Édipo e Jocasta anunciam a maldição sangrenta que paira sobre seus descendentes.

CENA 02

Polínies e Eteócles (irmãos de Antígona) disputam até a morte o trono de Tebas.

CENA 03

A Morte recolhe o corpo de Eteócles que terá direito aos rituais fúnebres, enquanto Polínicos, sem sepultura servirá de pasto aos cães e abutres (o coro comenta o acontecimento).

CENA 04

É terrível ceder: cantos prenunciam futuras desgraças e o desespero dos condenados.

CENA 05

As irmãs, Antígona e Ismênia, filhas de Édipo e Jocasta, se confrontam.

Antígona revoltada com o decreto de Creonte, não aceita deixar o irmão Polínicos sem os ritos sagrados aos quais tem direito. Busca a cumplicidade de Ismênia para enterrar o irmão. Esta submissa aos poderes do Estado recua.

CENA 06

Ismênia, sufocada pela culpa, se debate com Creonte, tentando numa revolta tardia, resgatar a própria honra.

CENA 07

Antígona é surpreendida por Creonte enquanto realizava os ritos fúnebres e reafirma sua decisão de respeitar as leis divinas.

Seu ato de rebeldia será punido com a morte.

CENA 08

O coro comenta: *“A violência parte daqueles que, incapazes de amar, odeiam”*. (texto da peça *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona)

CENA 09

Creonte e Hemon (pai e filho) discutem as relações entre os deveres do Estado e as leis divinas.

CENA 10

A voz do povo se faz ouvir, lamentando os horrores da guerra e a tirania de Creonte.

CENA 11

Tirésias, o vidente, tenta refrear a loucura de Creonte, aconselhando-o a rever seus atos. Diante da inflexibilidade do tirano, vaticina o trágico destino da família de Creonte e de Tebas.

CENA 12

A guerra. Enterro de Megaréu (filho de Creonte) e comentários do coro.

CENA 13

A Morte se instala como principal personagem desta tragédia. Antígona se enforca e Hemon atravessa o próprio corpo com uma espada diante dos olhos desesperados do pai Creonte. Eurídice, mulher de Creonte se sacrifica.

CENA 14

Creonte está só e completamente derrotado. O céu desaba.

FIM.

4. CAPÍTULO III: PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS ATUANTES EM: *OLHOS VERMELHOS*, UM TRIBUTO À ANTÍGONA; POÉTICA DO MOVIMENTO E PROPOSTA PEDAGÓGICA

“O método que andamos estudando é muitas vezes chamado de ‘Sistema Stanislavski’. Mas isto não está certo. A própria força deste método está no fato de que ninguém o forjou nem inventou. Tanto pelo espírito como pelo corpo, ele faz parte das nossas naturezas orgânicas. Baseia-se nas leis da natureza. O nascimento de uma criança, o crescimento de uma árvore, a criação de uma imagem artística, tudo isto são manifestações de tipo semelhante. Como poderemos aproximar-nos mais desta natureza da criação? Isto tem sido a principal preocupação de toda minha vida. Não é possível inventar um sistema. Nascemos com ele dentro de nós, com uma capacidade inata de criatividade. Esta é nossa necessidade natural, portanto parece que não poderíamos saber como expressá-la senão de acordo com um sistema natural”

(STANISLAVSKI, 1986, p.313).

4.1. APRESENTAÇÃO DO CAPÍTULO III

Depois de descrito o processo criativo da peça *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona, no capítulo anterior; proponho neste capítulo III, a exposição e reflexão dos princípios metodológicos que atuaram na construção/elaboração da mesma e a pré-formulação de uma pedagogia de ensino para a inserção de novos atores na prática da linguagem heterogênea da Pia Fraus.

Para um melhor entendimento dos fatores constitutivos dos princípios metodológicos atuantes na peça, irei me apropriar do termo cultura, cujo amplo significado engloba também estudo, aplicação do espírito a uma coisa, apuro, esmero e elegância. Portanto, os princípios atuantes se constituíram da formação de uma cultura própria que vou designar de *cultura coletiva*, composta pelo diálogo de três culturas distintas:

1. Cultura herdada: artistas e encenadores.
2. Cultura de grupo: companhia Pia Fraus de teatro.
3. Cultura individual: um corpo atuante em busca de princípios metodológicos pessoais de pesquisa; poética do movimento: o circo invisível, o canto lírico, o teatro-físico, o teatro de animação e o *seitai-ho*.

4.2. RESUMO DOS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS UTILIZADOS NA ELABORAÇÃO DA PEÇA

4.2.1. Primeira fase: pesquisa teórica

1. Leituras da obra - *Antígona*.
 - (1a) Trilogia grega de Sófocles - *A Trilogia Tebana: Édipo Rei, Édipo em Colono, Antígona*.
 - (1b) *Antígona* de Sófocles - *Antígona*: Tradução de Millôr Fernandes.
 - (1c) *A Antígona de Sófocles - Die Antigone des Sophokles* de Bertold Brecht. Escrita em 1948. Tradução: Angelika E. Köhnke e Christine Roehring.

2. Estudo filosófico sobre o tema: o sentimento do trágico - através de aulas-palestras com George Barcat da Palas Atenas.

4.2.2. Segunda fase: pesquisa prática: fase mais intuitiva

1. Preparação corporal - pesquisa do corpo no espaço e tempo dilatados, onde se buscou um corpo não cotidiano: o corpo do sentimento trágico.

Procedimentos metodológicos e técnicos corporais utilizados:

(1a) Andar com o centro do corpo baixo - pernas flexionadas, coluna vertebral esticada, olhar interior para o infinito, braços em três diferentes posições: ao longo do corpo, para frente, formando ângulo de 90 graus em relação ao tronco e para cima da cabeça. Ao longo do percurso, buscou-se através de ritmos lentos e contínuos, o esvaziamento da mente. E ao final, a realização de uma queda abrupta ao chão.

(1b) Quedas corporais - que conduzissem sentimentos interiores de fragilidade e desistência, através do colapso das estruturas ósseas e perda súbita das forças musculares de sustentação do corpo, levando à imediata queda do corpo ao chão, pela força da gravidade.

(1c) Embates físicos - treinamento físico preparatório para a luta dos irmãos, Polinices e Etéocles, e para a luta interior (que foi externada corporalmente na peça) de Ismênia contra si-própria (sua loucura), e contra o poder das leis do estado, representado pelo opressor, Creonte.

Na luta dos irmãos, buscou-se um corpo mais animalesco, bem como o jogo de ferir o adversário num específico ponto fraco, como, por exemplo, os calcanhares, com garras/chifres presas nas mãos dos atores. Privilegiou-se o sentido do olfato e a alternância rítmica do corpo: contenção e explosão, concentração e fluxo.

(1d) Impulsos involuntários - para construção da personagem do vidente Tirésias. O elemento de composição desta personagem era baseado nas formas do pássaro e na técnica da desorganização das estruturas

corporais, para liberação de movimentos involuntários e impulsos mais inconscientes.

(1e) Estudo dos movimentos da coluna lombar vertebral - cada vértebra da coluna lombar é, segundo as pesquisas desenvolvida pelo *seitai-ho* (sei, significando equilíbrio correto; *tai*, corpo; e *ho*, técnica), responsável por um tipo de movimento e tipo físico, caráter comportamental, *taiheki*. Como praticante desta técnica de treinamento, (irei descrevê-la na cultura individual atuante), utilizei-a como um dos elementos de composição da personagem Ismênia e do arquétipo da Morte.

2. Preparação vocal - exercícios de dicção, respiração e observação da natureza do caminho da voz pelos espaços do corpo interno e externo. Os exercícios respiratórios concentravam-se no ato de inspirar o ar pela coluna vertebral, preenchendo os espaços internos do corpo, principalmente o da barriga. Após expandi-lo no corpo todo, expirava-se o ar acumulado. Existe uma imagem poética interessante utilizada nos treinamentos do *seitai-ho*: “*Vamos jogar fora o ar velho do corpo*” (TOSHI TANAKA, mestre de *seitai-ho*, comunicação pessoal).

Com isso procurava-se uma respiração mais orgânica e o esvaziar da mente para posteriores vivências corporais mais intuitivas.

3. Estudos de sonoridades e cantos - através de imagens e sensações geradoras de lamentos, gritos, choros, uivos, etc. Buscou-se com este processo a ‘materialização do som’, pela poética do ‘corpo-memória’.

4. Apropriação do texto escrito - através de improvisações baseadas no texto original, com utilização de diálogos cotidianos e criação de movimentos e expressões poéticas não verbais.

5. Improvisações musicais com instrumentos de percussão.

6. Pré-elaboração de um roteiro de imagens e ações físicas surgidas organicamente após quatro meses de improvisações sobre a narrativa dos fatos da peça.

7. Criação e confecção das imagens poéticas, sugeridas pelo texto e improvisações de movimentos. Este processo de confecção dos bonecos, objetos e máscaras, ocorreu concomitante ao até então descrito.

8. Pesquisa de manipulação dos bonecos, objetos e máscaras:

(8a) Os estudos de manipulação foram baseados em improvisações de movimentos, sugeridas pelas imagens materializadas.

(8b) Utilizou-se a técnica de manipulação direta (ou seja, o ator tem contato com o boneco sem auxílio de fitas, ou linhas, ou algo do gênero), inspirada no teatro *bunraku* japonês. Na peça, contudo, ao invés de três manipuladores para dar vida a um boneco como no *bunraku*, os bonecos, objetos e máscaras foram construídos para um único ator-manipulador. Desta forma destacou-se a presença atuante do ator-manipulador.

(8c) As bases técnicas de manipulação foram desenvolvidas a partir da pesquisa de manipulação desenvolvida pelo grupo.

Pesquisou-se:

- A síntese gestual: do boneco e do ator;
- A plasticidade de movimento do boneco: foco, nível, equilíbrio, eixo, respiração e deslocamento;
- A angulação da cabeça do boneco: para determinar estados emotivos;
- A transferência de energia/movimento do ator-manipulador para o boneco, objeto e máscara;
- A simbiose e distanciamento do boneco;
- A construção da personagem a partir do boneco, objeto e máscara;
- O estado de neutralidade do ator X o de expressividade;
- As relações de manipulação através da pesquisa de uma escuta corpórea sensível.

9. Estudo dos textos da tragédia, *Antígona*, no original em grego - utilizou-se a sonoridade 'extra-cotidiana', provida pela língua estrangeira, como geradora de estranheza e musicalidade no texto falado.

10. Elaboração do canto inicial - pesquisa de voz, pelo 'corpomemória', da dor de toda uma geração de mulheres submissas ao destino trágico.

Nesta etapa do trabalho, compusemos o canto inicial, de Jocasca, intitulado: *O rastro sangrento da geração de Édipo*.

4.2.3. Terceira fase: trabalho de mesa: dando forma consciente ao universo intuitivo desvendado

1. Elaboração final da síntese textual da peça - a partir da seleção de trechos das diversas traduções da tragédia de Antígona, em especial a de Millôr Fernandes.

2. Trabalho de mesa - leitura e análise do texto final.

3. Apropriação do texto escrito - com utilização de repetições de palavras e frases, observando-se os sentimentos internos do texto escrito.

4. Definição do roteiro final das imagens poéticas e das ações físicas e textuais.

4.2.4. Quarta fase: formalização da obra

1. Elaboração final das cenas - a partir do roteiro criado.

2. Exploração das possibilidades mecânicas do cenário móvel.

3. Aprimoramento técnico da manipulação das imagens materializadas: bonecos, máscaras, objetos.

4. Composição vocal dos coros - com utilização de sobreposições de vozes, textos em grego e português; seguido da gravação em *off* dos mesmos.

5. Elaboração final da trilha sonora.

6. Criação dos figurinos - estes acabam por cumprir dupla função: como vestimenta das personagens humanas e bonecos, e como forma de fundir a imagem fragmentada do boneco ao corpo do ator.

7. Criação da instalação cênica de artes plásticas, no espaço alternativo das futuras apresentações.

8. Aprimoramento técnico da manipulação das imagens poéticas que compuseram a instalação cênica.

9. Criação da iluminação.

10. Realização de ensaios abertos.

11. Apresentações da obra final.

OBS - As ações físicas e vocais deste espetáculo foram compostas de forma orgânica, respeitando as variações rítmicas próprias dos estados emotivos que foram gerados por matrizes diversas. Como resultado final, não se estabeleceu uma rígida partitura de movimento, bastante comum neste tipo de linguagem e que, em geral, estabelece sincronia de movimento entre vários corpos manipuladores de uma única imagem poética. Mas sim, uma partitura orgânica e flexível, com sutis espaços e tempos abertos, que eram preenchidos a cada instante do ato cênico.

4.3. PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS ATUANTES NA PEÇA: CULTURA COLETIVA

4.4. CULTURA HERDADA: ARTISTAS E ENCENADORES

“E qual a vantagem que tal boneco teria diante dos bailarinos vivos?

A vantagem? Antes de mais nada, uma negativa, meu caro amigo, ou seja, que ele nunca será um bailarino afetado. - Pois a afetação aparece, como o senhor sabe, quando a alma (vis motrix) encontra-se em qualquer outro ponto que não seja o centro de gravidade do movimento. E o operador simplesmente não tem em seu poder nenhum outro ponto, utilizando o arame ou o cordão: assim todos os membros são, como deveriam ser, pesos mortos, meros pêndulos, e seguem simplesmente a lei da gravidade: um dom valioso, que se procura em vão na maior parte dos nossos bailarinos” (KLEIST, 1997, p.21).

Ao longo do processo criativo da peça, *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona pesquisaram-se os corpos do espetáculo a partir da poética da expansão dos corpos, do movimento e da composição de ações físicas: corporais, vocais e imagéticas.

Como já dito no capítulo I desta dissertação, o teatro de bonecos no século XX, ao adentrar as artes ditas ‘nobres’, submete-se às leis do teatro contemporâneo e torna-se extremamente heterogêneo, utilizando vários elementos de composição, como objetos, máscaras, bonecos, sombras e multimídias.

Podemos dizer que a peça em questão reflete este século de heterogeneidade e metamorfose do teatro de animação do século XX, mesclando, influências dos grandes encenadores e artistas que revolucionaram o fazer teatral contemporâneo, demarcando um território de pesquisa extremamente híbrido e interdisciplinar, cujas fronteiras borradas nas artes nos permitem transitar de Kleist a Kantor, de Stanislavski a Barba, da tradição à contemporaneidade.

Como artista participante do processo criativo da mesma, proponho uma análise específica diante do vasto panorama histórico do teatro contemporâneo de animação, identificando possíveis heranças assimiladas de importantes artistas e encenadores, como Constantin Stanislavski, Vsevolod E. Meierhold, Antonin Artaud, Bertold Brecht, Jerz Grotovski e Eugênio Barba, que a partir do mestre Stanislavski, redimensionaram, cada qual com sua poética e ponto de vista, o trabalho do ator, formulando metodologias precisas e técnicas específicas de atuação.

Estas heranças, assimiladas em conjunto com outros fatores, colaboraram para desenhar as teias 'invisíveis' da criação, conduzindo e determinando os princípios metodológicos utilizados na elaboração da obra em questão.

Para este estudo, vou me basear, entre outros estudos, na tese de mestrado de Matteo Bonfitto: *O Ator Compositor: as ações físicas como eixo: de Stanislávski a Barba*. Segundo o autor (BONFITTO, 2009), o método das ações físicas gera precisão no trabalho do ator e é responsável pelo atual conceito de composição a partir de matrizes. As diversas matrizes de composição de um espetáculo relacionam-se umas com as outras, resultando em formas expressivas únicas: a obra teatral.

Stanislavski aponta o caminho das futuras investigações e inicia a profissionalização da arte do ator, ao pesquisar uma metodologia viva e precisa em direção a uma atuação não mecânica, mais orgânica e natural, onde a presença do ator se faz através de técnicas adquiridas, e não de um dom ou estado momentâneo de iluminação.

Seguem nesta trilha Meierhold, Artaud, Grotovski, Brecht, Barba, e tantos outros.

Podemos claramente identificar, nos sistemas metodológicos criados por Stanislavski através da prática, um sistema de códigos vivos, elaborados a partir de experimentações e observações detalhadas sobre a arte do ator.

“O ator toma seu sonho de uma personagem, realizado através do subconsciente, seu estado criador interno, através do subtexto e do superobjetivo do papel, e lhe dá vida por meio da voz, dos movimentos, do poder emocional dirigido pela inteligência” (STANISLAVSKI, 1986, p.103).

Neste relato identificamos uma metodologia de atuação baseada na interação entre razão e emoção, criação e composição.

Stanislavski estabeleceu como metodologia de atuação, que os atores, em determinada etapa do trabalho, se concentrassem apenas nas imagens interiores para, numa etapa seguinte, exteriorizá-las em ações psicofísicas.

Durante o processo criativo da peça, deu-se forma materializada (máscaras, bonecos e objetos) às imagens interiores criadas pelos intérpretes, a partir de improvisações das imagens poéticas contidas no texto dramático. Quando estas se materializaram, coube ao ator-manipulador dar vida, sentimento, movimento e forma dramática, através da detalhada composição das ações físicas: corporais e vocais (ações dos intérpretes) bem como imagéticas (ações dos bonecos e objetos).

Sabe-se que um dos importantes legados deixados por Stanislavski é o conceito das ações físicas, embora esta nomenclatura tenha surgido como tal apenas após Stanislavski, elaborada pelos seus sucessores. Contudo o conceito das ‘ações’, pelo mestre pesquisado, envolve tanto ações físicas, executadas exteriormente, que desencadeiam ações internas, quanto o jogo oposto.

Segundo o mestre, um importante desencadeador do método das ações físicas é a utilização de duas memórias diferentes, emotivas e físicas.

Assim sendo, as memórias emotivas desencadeiam processos internos de sentimentos e sensações, que por sua vez são memórias físicas que, desencadeiam memórias emotivas. Ambas as vias se comunicam gerando a tão almejada 'vida cênica'.

Atualmente, através dos estudos apresentados pela neurociência, sabemos que existe um enorme campo de interação entre razão e emoção, memórias emotivas internas e externas, evidenciando a importância e eficácia do método das ações físicas, iniciado por Stanislavski e desenvolvido por seus sucessores.

No caso do teatro de animação, as memórias emotivas, provenientes de matrizes diversificadas, são materializadas em formas poéticas, como objetos, máscaras, bonecos, projeções e sombras, manipuladas pelos intérpretes através da composição de ações físicas. Estas composições, no teatro de animação, são bastante complexas, pela inerente dissociação da composição: ação física do corpo da imagem e do corpo do ator ou de vários atores.

Na peça, este processo de composição de ações físicas dissociadas deu-se a partir de memórias físicas e emotivas, onde se pesquisaram os corpos do intérprete e da imagem poética, que refletiam o sentimento do trágico de toda uma geração pré-destinada à fatalidade do destino.

A matriz textual, no caso a *Antígona* de Sófocles, foi a base geradora de diversas outras matrizes: fragmentos de bonecos, máscaras, objetos simbólicos, etc. Devido à importância desta matriz, destaco alguns procedimentos metodológicos semelhantes aos pesquisados por Stanislavski, como forma de apropriação do texto dramático.

O mestre propunha as seguintes metodologias para reconhecimento e apropriação do texto literal:

1. Reconhecimento: contar a trama de maneira simples, utilizando palavras próprias para direcionar a narração, com o objetivo de definir a contração da personagem e a ação transversal da peça, com a função de sensibilizar e estimular os atores em relação às personagens e à trama.

2. Apropriação do texto: utilização do texto escrito a partir das experiências da primeira fase, com o objetivo de transformar a palavra em ação verbal, ou seja, em música.

“A fala é música. O texto de um papel ou uma peça é uma melodia, uma ópera ou uma sinfonia. A pronúncia no palco é uma arte tão difícil como cantar, exige treino e uma técnica raiando pela virtuosidade” (Ibid., 1986, p.106).

Em *Olhos Vermelhos*, utilizou-se a seguinte metodologia de apropriação do texto literal:

1. Análise do texto escrito, evidenciando possíveis imagens interiores e memórias emotivas por este sugeridas.

2. Improvisações sobre a temática do texto (*Antígona* de Sófocles), com inclusão de textos cotidianos.

3. Apropriação do texto falado através dos seguintes recursos: utilização de repetições de palavras do texto e inclusão de pronomes.

4. Transformação da palavra em ação verbal, da fala como ação musical. Esta se deu através do estudo da sonoridade do texto original em grego.

Buscou-se tecnicamente a fala como música e a voz como passagem dos fluxos interiores, dos impulsos vivos que brotam na memória do corpo.

Como já dito, Stanislavski promoveu o desenvolvimento técnico da arte do ator como ofício.

Para Grotovski, seu sucessor, a técnica do ator, baseada no ‘corpomemória’, era uma questão de abertura para um fluxo de impulsos vivos, orgânicos, que naturalmente se organizam e ditam as devidas emoções.

Em uma conferência, intitulada *A Voz*, pronunciada aos estagiários estrangeiros do Teatro Laboratório de Wrocław, em maio de 1969, Grotovski, após apontar os erros mais comuns sobre a utilização da voz, concluiu:

“A técnica é necessária somente para entender que as possibilidades estão abertas, em seguida, apenas como uma consciência que disciplina e dá precisão” (GROTOVSKI, 1971).

Depois, sugere que os atores deveriam abandonar a técnica, mesmo a técnica criativa baseada no ‘corpo-memória’.

No processo criativo de peça, buscou-se a técnica do ‘corpo-memória’ como guia para atingir o estado emotivo do corpo do sentimento trágico. Como anteriormente descrito, no resumo dos procedimentos metodológicos utilizados na elaboração da peça, o percurso do nascimento das vozes trágicas dos intérpretes não passou pelo mecanicismo dos processos técnicos vocais tradicionais. As ações vocais foram elaboradas a partir de impulsos vivos, da força do ‘corpo-memória’, para ganhar existência no espaço e tempo dilatados.

Artaud, criador do teatro da crueldade, propunha a metaforização da palavra a partir da construção de imagens concretas, manipulando-as como objetos sólidos no espaço, sem abrir mão dos seus mistérios e segredos. Defendia que toda verdadeira linguagem é ininteligível e ritualística, expressa pela valorização do gestual corporal e vocal.

Buscou-se em *Olhos Vermelhos* uma linguagem ininteligível e ritualística, com valorização do gesto (ações físicas), da imagem poética e da metáfora da palavra materializada.

Outra importante ferramenta utilizada para a composição das ações físicas da peça foi a síntese gestual, essencial na prática da linguagem de teatro de animação. Esta apresenta correlação com os conceitos de contenção e acabamento, amplamente pesquisados por Stanislavski.

“- Entre as mais belas qualidades dos artistas de teatro que atingiram a categoria suprema estão a contenção e o acabamento. Seguindo o modo como eles desdobram uma interpretação ante nossos olhos e vendo-o crescer, temos a impressão de estar presentes a algum miraculoso ato de trazer à vida uma grande obra de arte” (STANISLAVSKI, 1986, p. 102).

Os bonecos fragmentados, as máscaras trágicas e os objetos simbólicos da peça foram manipulados a partir dos conceitos de contenção, acabamento e movimento expressivo, dilatado no tempo e no espaço dramático.

“Há uma regra no teatro Nô que diz que três décimos de qualquer ação deveriam acontecer no espaço e sete décimos no tempo” (BARBA E SAVARESE, 1995, p 88).

Assim sendo:

“Para qualquer ação o ator Nô utiliza mais do que o dobro da energia necessária para fazê-la. De um lado, o ator projeta uma quantidade de energia no espaço; de outro, ele retém mais que o dobro dentro dele, criando uma resistência à ação no espaço” (Ibid., p. 88).

Eugênio Barba, criador da antropologia teatral, resgata nas artes tradicionais orientais pesquisas sobre o treinamento dos atores e bailarinos praticantes das artes milenares, que são codificadas e transmitidas de geração a geração. Estas investigações ampliaram os campos das pesquisas teatrais, sobretudo na questão das ações físicas.

“O ator ou dançarino é quem sabe como esculpir o tempo. Concretamente: ele esculpe o tempo em ritmo, dilatando ou contraindo suas ações”.
E, *“ao esculpir o tempo, o ritmo torna-se tempo-em-vida” (Ibid., p. 211).*

No processo criativo da peça, pesquisou-se o movimento dilatado dos corpos do espetáculo, esculpido no tempo, na poética do ‘ritmo-em-vida’, das pausas e dos silêncios.

“O segredo de um ritmo-em-vida, como as ondas do mar, folhas ao vento, ou as chamas do fogo, é encontrado nas pausas. Essas pausas não são paradas estáticas, mas transições, mudanças entre uma ação e outra” (Ibid., p. 211).

Também foram utilizados recursos metodológicos similares aos praticados por Bertold Brecht na elaboração dos momentos da peça onde se queria uma consciência ativa do espectador.

Ex: na fervorosa discussão entre Creonte e Hemon, pai e filho, onde se questiona o tema central da peça, que é a intransigência das leis do estado em conflito com as leis do indivíduo, utilizaram-se recursos de distanciamento tais como:

1. Abandono do boneco-personagem, ficando o ator despido do boneco, rompendo com isto a ilusão da animação.

Obs.: Este procedimento remete aos manequins de Tadeusz Kantor. A vida dos atores brotava com força dramática inigualável pela inércia dos bonecos-manequins transmutados em simples objetos sem vida.

2. Emprego de intensa iluminação branca e fria, quebrando o clima ritualístico anteriormente instaurado.

3. Abrupta ruptura de ritmo e volume do texto falado, gerando contra-ações inorgânicas, conduzindo à consciência imediata.

Estes recursos técnicos de distanciamento aguçavam a reflexão do espectador, até o presente momento da encenação, envolvido num intenso ritual cênico, com referências no teatro poético de Antonin Artaud, propondo ruptura da emoção.

Meierhold, mestre da biomecânica, deixou importante herança, que certamente contribuiu para o teatro de bonecos contemporâneo e, conseqüentemente, para a elaboração da peça, sobretudo no que se refere à plasticidade dos movimentos, dissociação das ações físicas do ator e síntese gestual.

“Para Meyerhold a plasticidade – uma palavra-chave – é a dinâmica que caracteriza tanto a imobilidade quanto o movimento. Para fazer com que o espectador se torne perspicaz, é necessário um desenho dos movimentos cênicos” (BARBA E SAVARESE, 1995, p.154).

Segundo (BONFITTO, 2009), Meierhold, utilizava-se de diversas referências artísticas, como teatro, música, pintura, escultura, etc., como

matrizes de construção dos seus espetáculos. Estas matrizes, (estruturas deslocadas), com códigos próprios, eram reconhecidas pelo mestre, que extraía de cada linguagem elementos e processos de construção de sentido e expressão cênica.

Como anteriormente mencionado, no panorama histórico do teatro de animação, Meierhold, como Kleist, Craig e tantos outros, apropriavam-se da beleza e destreza das marionetes, para ensinar a seus alunos princípios básicos de desenho de movimento. Via nas marionetes a essência da perfeição do movimento, não afetado pela emoção e pelo poder da gravidade.

Na peça, este ideal de perfeição foi utilizado às avessas, pela fragmentação dos bonecos e atuação da força da gravidade sobre as personagens, para ressaltar sua tragicidade.

Ex: A personagem Ismênia era simbolicamente manipulada pelos Deuses como marionete sustentada por fios invisíveis. Estes, conduzidos pelo destino trágico, cediam repentinamente, lançando ao solo a personagem 'marionetizada', sinalizando o pressentimento da morte eminente. As ações físicas da mesma desenhavam no espaço movimentos de insustentável leveza, alienação e falta de atitude, mimetizando a queda das penas arremessadas.

No momento de vidência da personagem Tirésias, utilizou-se a destreza corporal acrobática, onde a figura do vidente, como já mencionada, simbolizada por um pássaro, realizava saltos arriscados em uma mesa em movimento, conduzida pelos personagens da guerra.

Meierhold introduziu como metodologia de pesquisa a eficácia do movimento e a acrobacia, como meio de aquisição desse corpo eficaz, em estado de prontidão e síntese gestual.

Este corpo acrobático em risco e equilíbrio precário, que requer extrema habilidade técnica do intérprete, foi amplamente explorado na cena do vidente Tirésias, gerando a tensão necessária para sua composição. (Esta descrição técnica será mais bem exposta na: 3. Cultura Individual: O Circo Invisível)

Stanislavski também propunha como metodologia de ensino, aulas de acrobacias para os atores, como forma de aprenderem a se tornar mais ágeis, fisicamente eficientes, com poder de decisão e intuição física.

“Quando tiverem desenvolvido força de vontade em seus movimentos e ações corpóreas acharão mais fácil transferi-la para a vivência do seu papel e aprenderão a se entregar, sem refletir, instantânea e totalmente, ao poder da intuição e da inspiração” (STANISLAVSKI, 1986, p. 63).

Assim, Stanislavski, com a elaboração de seu sistema, e Meierhold, com o desenvolvimento da pesquisa sobre matrizes, pré-interpretação, grotesco, e biomecânica, muito contribuíram para a continuidade das futuras investigações.

Antonin Artaud, Bertold Brecht, Jerz Grotovski e Eugênio Barba, entre outros, utilizaram a ação física, com variadas matrizes, como procedimento de composição cênica. Com isto, influenciaram a arte do século XX e do século XXI, da imagem, do movimento e da metamorfose do teatro de animação.

Não podemos deixar de constatar a profunda influência do gênero épico, praticado e desenvolvido por Bertold Brecht, no teatro de animação contemporâneo. Mas também não podemos deixar de avaliar o caminho oposto, ou seja, o quão importante foi a influência da marionete na constituição do teatro épico.

Estes encenadores e artistas do final do século XIX e início do século XX apontaram o caminho da hibridação e fronteiras borradas nas artes, tão característica do teatro contemporâneo de animação ou, como prefere designar Jurkowski, do teatro de bonecos heterogêneo.

Olhos Vermelhos reflete a heterogeneidade do teatro de animação, e certamente poderíamos descrever inúmeros procedimentos dessas ricas heranças de transformações vitais no panorama histórico das artes. Mas os princípios metodológicos da criação possuem intransferíveis ‘teias invisíveis’ de relações e procedimentos autônomos próprios, pertencentes ao singular

momento poético da criação, onde as heranças históricas se anulam, pois simplesmente estão impressas, assimiladas nas memórias dos corpos criadores.

4.5. CULTURA DE GRUPO: PIA FRAUS

*“A MAIOR META DA ARTE É
A LIBERDADE DO HOMEM!
A liberdade não funciona unicamente nos limites de um
remexer das convenções artísticas,
A liberdade não funciona unicamente no quadro de um
sistema social postulado pelo Comunismo – sistema de
igualdade e de justiça, mas
A LIBERDADE
Reconhecendo a CONDIÇÃO HUMANA TOTAL,
Em suas profundezas, a imensa força de ação, que até
aquele momento era pressentida pelo poetas, e agora
estudada pela inteligência (a ciência) e a imaginação
(a arte).
Essa atitude é incontestavelmente a maior descoberta do
século XX.
Nós não podemos contestar nem a substituir por uma
outra. Nós somos os herdeiros”.*
(CINTRA, 2006, p.206. Apud. KANTOR, 1990).

Após ter re-visitado a peça: *Olhos Vermelhos*, diversas vezes como intérprete, pude observar alguns princípios metodológicos de criação elaborados através de uma prática no teatro de animação. Estes princípios revelam nas entrelinhas, uma ‘cultura de grupo’, no caso a da Pia Fraus, que se cria na prática, se renova/refaz a cada nova montagem teatral, mas segue princípios básicos que se repetem, estabelecendo com isso a linguagem autônoma da companhia.

Devido ao amplo leque de atuação da Pia Fraus (anteriormente descrito no capítulo I desta dissertação no item: C) Apresentação da Companhia Pia Fraus de Teatro), na análise que segue, faço referência apenas aos processos de criação dos seus espetáculos adultos.

4.5.1. Princípios metodológicos constitutivos da cultura de grupo da Pia Fraus, atuantes em *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona

1. Escolha do universo narrativo, dando preferência a obras consagradas e conhecidas de textos literários do gênero épico ou dramático, ou de textos teatrais. Sendo estes de fácil reconhecimento pelo público, permite-se a liberdade da subjetividade na criação e elaboração da obra teatral, e a construção de uma dramaturgia própria, a partir da materialização das imagens poéticas (bonecos/máscaras/objetos) provenientes dos textos selecionados.

2. Idealização e elaboração do projeto escrito para ser aprovado pelas leis de incentivo ao teatro de pesquisa, garantindo com isso liberdade na criação de uma obra de arte não submissa às leis do mercado teatral comercial.

3. Escolha de elenco, direção e artistas que estarão envolvidos no processo criativo.

A companhia Pia Fraus parte do conceito de agregar vários artistas autônomos convidados, que se dedicam à pesquisa de linguagem do teatro de animação da companhia, e que compartilham suas pesquisas individuais, absorvendo e dialogando com a proposta da linguagem artística e plástica da companhia.

Os diretores convidados de um modo geral são, antes de tudo, os organizadores das imagens poéticas, respeitando a linguagem plástica e subjetiva da companhia.

Este sistema de rotatividade de artistas gera o movimento necessário para a não estagnação e o não enrijecimento das relações criativas, sem constituir perda de identidade, já que a idealização do projeto parte do fundador da Pia Fraus, Beto Andreetta, que coordena os processos de criação e elaboração dos espetáculos.

4. Definição das técnicas de manipulação a serem utilizadas e criação e construção das imagens poéticas.

5. Uma vez materializadas estas imagens poéticas, direciona-se o processo criativo para a total ou parcial supressão do texto falado em favor do movimento expressivo (ações físicas e vocais) e da manipulação dos bonecos/objetos/máscaras.

A matriz textual deixa de ter a importância que teve inicialmente (sugestão das imagens poéticas e definição das técnicas de manipulação) para ser mais um elemento gerador de ações físicas, entre vários outros.

6. A partir desta etapa do trabalho, através de improvisações de movimentos corporais/vocais e pesquisa de manipulação, parte-se para a elaboração de um pré-roteiro das ações físicas da peça, dos atores e das imagens poéticas e a construção de uma dramaturgia própria, não linear.

7. Nesta etapa busca-se de forma analítica, a síntese gestual e textual, elemento fundamental para a clareza e destreza da manipulação da imagem poética.

8. Elaboração e construção da instalação cênica em espaços convencionais ou alternativos, com marcante inserção de elementos visuais provenientes das artes plásticas.

9. Reconhecimento físico/espacial da instalação cênica pelos intérpretes, seguido de improvisações corporais das possibilidades de movimento que o espaço pode gerar.

10. Estudo mais analítico das manipulações dos bonecos/objetos/máscaras no espaço cênico.

11. Composição detalhada das ações físicas da peça, do ator e da imagem materializada, com foco na não mecanização gestual e sim no jogo das relações estabelecidas entre os intérpretes e os bonecos/objetos/máscaras.

12. Elaboração dos figurinos e 'marionetização' dos mesmos, uma vez que estes em geral se apresentam como extensão dos bonecos/objetos/máscaras.

13. Formalização final da trilha sonora, elemento atuante desde o início do processo criativo, pelo seu caráter de condução e indução de movimento e construção das ações físicas.

14. Composição final das cenas, com a inserção do novo elemento da iluminação, que dialoga e valoriza a composição das imagens, propondo climas e edições das ações narrativas da peça.

15. Apresentações para público seletivo (integrantes da companhia que não participaram do processo, artistas convidados e outros), como parte do processo de conclusão da peça.

16. Apresentações da obra concluída para o público em geral, mas com a peça permanecendo em transformação/movimento, sujeita a alterações estruturais por tempo indeterminado.

OBS - Estes princípios metodológicos constitutivos da 'cultura de grupo' da Pia Fraus, atuantes em *Olhos Vermelhos*, podem ser transferíveis a outros processos de criação e elaboração de espetáculos adultos da companhia.

4.6. CULTURA INDIVIDUAL: UM CORPO ATUANTE EM BUSCA DE PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS PESSOAIS DE PESQUISA; POÉTICA DO MOVIMENTO: O CIRCO INVISÍVEL, O CANTO LÍRICO, O TEATRO-FÍSICO, O TEATRO DE ANIMAÇÃO, O SEITAI-HO

Em *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona, cada artista criador atuou no processo de construção da peça, compartilhando suas histórias inscritas no 'corpo-artístico'.

Descrevo a partir deste trecho da dissertação a minha 'cultura individual' que atuou na criação desta obra teatral, cultura esta formada por princípios técnicos e metodológicos oriundos de treinamentos corporais e vocais.

Essas práticas artísticas compõem os princípios pedagógicos que venho desenvolvendo para o intérprete no teatro de animação, e as possíveis contribuições do exercício desta linguagem híbrida para o processo de formação do ator.

Este estudo será apontado nas considerações finais desta dissertação.

4.6.1. Cultura Individual

Há muitos anos venho me dedicando à natural observação do corpo expressivo/expandido/orgânico do ator-criador, capaz de compor uma identidade cênica, um pensamento corporificado, uma existência arquetípica através da composição de suas ações poéticas, corporais e vocais.

“O corpo no Teatro Físico não é abstrato, mas um corpo histórico que investiga a fisicalidade do real, um caminho de autenticidade que tem inspirado o teatro contemporâneo ocidental. Teatro do pensamento corporificado, este modo de fazer teatral reinventa uma espécie de realismo físico que não abre mão das conquistas da representação, no aspecto da espetacularidade do ator, com o emprego de recursos tais como as máscaras da tradição teatral e outras formas de ampliação da expressividade do corpo na cena. Sua ênfase recai, portanto, nas estratégias de comunicação que constroem o espaço de passagem entre ator e espectador, sem economizar esforços para o resgate da vitalidade no aqui/agora dessa relação” (ROMANO, 2005, p.236).

Nesta montagem teatral tive a oportunidade de agregar diversas construções técnicas corpóreas, adquiridas em treinamentos específicos ao longo de minha trajetória como atriz, tais como: técnicas circenses, canto lírico, teatro-físico, dança-teatro e teatro de animação.

Em 2003, no momento da criação do espetáculo *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona, o treinamento corporal que praticava era *seitai-ho*, com o mestre japonês Toshi Tanaka.

A prática do *seitai-ho* auxiliou-me na elaboração de um corpo mais sutil, sensível e ao mesmo tempo potente e expressivo, tecendo unidade com outras técnicas corporais e vocais já arraigadas no meu ‘corpo-artístico’.

Desta forma, a partir desta montagem cênica, os princípios técnicos e metodológicos que venho desenvolvendo e pesquisando na linguagem do teatro de animação são baseados numa escuta corporal mais sensível e orgânica.

As práticas de treinamento que atuaram na elaboração deste espetáculo, e que compõem minha 'cultura individual', foram:

1. O circo invisível;
2. O canto lírico;
3. O teatro-físico;
4. O teatro de animação;
5. O *seitai-ho*.

4.6.2. O circo invisível: o corpo em estado de risco e equilíbrio precário

O circo em *Olhos Vermelhos* estava presente na invisibilidade da forma expressiva.

Como anteriormente mencionado na: 1. Cultura Herdada: Artistas e Encenadores, presente no item: C) Princípios Atuantes na Peça: *Cultura Coletiva* deste capítulo III, o circo neste espetáculo foi amplamente explorado na cena do Tirésias.

A corporeidade desta personagem foi composta com a realização de saltos ousados sobre uma mesa em movimento, evidenciando um corpo em estado de risco e equilíbrio precário.

Como praticante das artes circenses por muitos anos, especialmente acrobacia de solo, pude realizar esta cena com absoluto controle dos saltos do corpo na mesa em movimento. Era necessário um cálculo preciso da altura do salto *versus* a velocidade da mesa.

A linguagem do circo não era explicitamente revelada em cena, e sim na capacidade técnica de composição e realização corporal da mesma, por parte do intérprete.

O conceito do circo invisível foi aplicado também como técnica corporal na elaboração da cena de Ismênia.

A representação do conflito interno de Ismênia, da loucura iminente, externava-se em forma de embate físico contra Creonte. Ismênia era arremessada fortemente ao solo após tentativa frustrada de transpor o rígido corpo de Creonte.

Esta cena exigia um corpo extremamente bem preparado para suportar fortes quedas ao solo.

As técnicas praticadas no circo, especialmente as acrobáticas, forneceram força, agilidade e o tônus corporal exato para a realização de ambas as cenas.

Além da destreza corporal que a prática circense exhibe, fisicamente externada num corpo atlético (não necessariamente expressivo), existem outros elementos mais sutis e extremamente expressivos para a pesquisa do intérprete, que são as ativações cerebrais, provocadas pelo corpo em situação de risco. O corpo nesta situação de perigo iminente apresenta estímulos semelhantes ao provocado pelo medo.

Segundo estudo apresentado pela neurociência, as manifestações básicas do medo preparam o organismo para lutar ou fugir. O tronco cerebral envia estímulos para que o coração bombeie mais sangue para os músculos, os pulmões forneçam mais oxigênio às células e as glândulas supra-renais secretem altas doses de adrenalina, ativando o tônus muscular e dilatando as pupilas.

Com o controle deste estado emocional, o corpo do intérprete, em estado de prontidão para a ação cênica, torna-se extremamente expressivo.

Designo este corpo de: 'corpo-animalesco', amplamente explorado na composição física e emocional, interna e externa, visto que ambas as vias são interligadas nestas duas cenas em particular.

Assim, as práticas circenses, com técnica física, matemática e codificada, inscritas no meu 'corpo-artístico', foram redimensionadas em elementos expressivos de composição de ações físicas com forte conteúdo emocional e dramático.

4.6.3. O canto lírico: o movimento da voz na poética da 'desrazão'

Na cena inicial do espetáculo onde instaurávamos o sentimento trágico da trilogia de Édipo, Jocasta carrega em suas mãos a cabeça de Édipo

(um boneco-fragmentado com olhos lagrimejando sangue), enquanto realiza um canto mântico desconstruído.

A composição deste canto se dava pelo 'corpo-memória' do lamento das mulheres com destino trágico.

Como eu havia praticado cinco anos de canto lírico, através desta técnica vocal pude realizar um canto atonal com variações de volume, altura e timbre vocal, com liberdade criativa, sem esbarrar nos empecilhos que a falta da técnica acarreta.

A composição das ações vocais do espetáculo teve papel divisório de caminhos, conduzindo a encenação para a poética da 'desrazão'.

Pode-se dizer que o espetáculo ganhou organicidade através dos vocalizes.

Numa determinada etapa dos ensaios, as ações físicas estavam enrijecidas e pouco expressivas. Tínhamos caído na armadilha da repetição mecânica, e através da inserção dos vocalizes estas ações físicas retornaram à vida cênica.

Assim, a pesquisa vocal baseada na técnica do canto lírico descondicionou o bloqueio do pensamento racional, liberando conteúdos emocionais e ações físicas mais vivas e sintéticas.

4.6.4. O teatro-físico: 'tradução corporal do drama'

Segundo (ROMANO, 2005), a identidade do Teatro Físico (*Physical Theatre*) encontra-se ainda em construção, mas já apresenta inclusão no meio artístico, nos festivais de teatro e nas academias.

Segundo a autora, o termo Teatro Físico tornou-se conhecido nas artes cênicas nas últimas décadas do século XX, e traduz uma ampla gama de criações que transitam entre a Dança, o Teatro, a Mímica e o Circo.

As companhias e artistas que a autora destaca como delineadores desta arte em construção no Brasil são: Pia Fraus, Beth Lopes, Cia. Circo Mínimo e Denise Stoklos.

Após ter sido dirigida quatro vezes por Beth Lopes, tendo representado o Brasil no festival de Edimburgo de *Physical Theatre* com a peça *Plano B* (direção de Beth Lopes), absorvendo no processo criativo a pesquisa corpórea da diretora e após ter compartilhado, por dez anos, a pesquisa de linguagem híbrida da companhia Pia Fraus, identifico minha busca como intérprete corporal situada no terreno do Teatro Físico.

Estas se caracterizam:

1. Pela pesquisa do ator compositor: as ações físicas como eixo do ofício do intérprete.

2. Pela busca de uma teatralidade baseada no ator corporal não naturalista, com treinamento psicofísico.

3. Pela materialidade do evento teatral que se manifesta através dos *corpos em cena*: do intérprete e dos mediadores desta relação entre ator-animador e platéia, que se dá pela presença de um objeto/boneco/máscara/projeção/sombra.

“Para Lopes, o que aproxima suas criações desse modo de fazer teatral é a busca por uma ‘tradução corporal do drama’, pesquisa da ação física entrelaçada à narrativa que em seus espetáculos fundamenta o trabalho do ator” (Ibid., p.127).

O termo Teatro Físico situa a forma como abordei a composição das ações físicas da peça *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona, em função de uma teatralidade não naturalista e da elaboração de um discurso dramático expresso pelo movimento dos corpos em cena, pela tradução corporal do sentimento do trágico.

“A discussão sobre a textualidade do Teatro Físico, onde a diferenciação entre a experiência do evento e a importância da mensagem dá destaque ao aspecto sensorial da comunicação, precisa considerar o resultado da percepção do espetáculo a partir da graduação de elementos não absolutos. A ocorrência de contrastes entre momentos de contemplação, de simultaneidade de focos visuais e de leitura ordenada e as presenças de uma sintaxe que inclui o jogo com a estrutura poética e de

signos com baixo grau de indicialização, confirmam o quanto os espetáculos de Teatro Físico diferenciam-se do modelo convencional de teatro literário” (Ibid., p.225).

4.6.5. O teatro de animação: *poética da animação/corpos/ movimento*

Minha experiência no teatro de animação se deu através do contato criativo com a pesquisa de linguagem híbrida da companhia Pia Fraus, em processos de elaboração de espetáculos, ministrando cursos de formação na área de animação e participando de festivais nacionais e internacionais de teatro de animação, teatro de formas animadas e teatro de bonecos.

Em *Olhos Vermelhos*, iniciei a pesquisa das possíveis relações das técnicas de manipulação com as técnicas corporais por mim praticadas.

OBS - As técnicas de manipulação utilizadas no espetáculo estão descritas no oitavo item do: B) Resumo dos Procedimentos Metodológicos Utilizados na Elaboração da Peça, deste capítulo III.

4.6.6. O corpo do *seitai-ho*: (*sei, equilíbrio; tai, corpo; ho, técnica*)

As técnicas de treinamento oriundas do *seitai-ho* presentes no processo de composição da peça, *Olhos Vermelhos*, são:

1. Respiração: através da observação da natureza da respiração e dos três pontos da barriga:

1. mizooti, 2. meio, 3. tandem.

Os três elementos correspondentes destes pontos são:

1. kyo (vazio), 2. chu (meio), 3. gitsu (cheio).

Os momentos de leveza e alienação presentes na personagem Ismênia foram compostos pela observação do ponto *1. mizooti* da barriga, correspondente ao elemento: *kyo* (vazio).

Em contraponto, a densidade do corpo trágico, conectava-se ao elemento: *gitsu* (cheio) do ponto *3. tandem* da barriga.

A natural alternância de estados emocionais e dinâmica de movimento relacionava-se ao elemento: *chu* (meio) e a observação do ponto número 2 da barriga (um dos principais pontos explorados).

OBS - Os três elementos podem estar presentes no movimento. A livre alternância de estados físicos emocionais colaborou para a riqueza e organicidade das ações físicas da peça.

A técnica decorrida da observação da passagem do ar pelo corpo (respiração) foi aplicada na composição das ações físicas vocais.

A observação dos estados: 1. *kyo* (vazio), 2. *chu* (meio), 3. *gitsu* (cheio), guiaram as práticas das alternâncias das dinâmicas, volumes, potências e coloraturas vocais na composição das ações vocais da peça.

2. *Katsuguem*: auto-equilíbrio do corpo: *Katsu* = atividade, *guem* = origem, *undo* = movimento.

Através deste processo de limpeza e organização corporal, buscou-se a natureza do movimento não codificado. Esta técnica tem correlações com os impulsos corporais internos, geradores de fluxos orgânicos de movimentos.

A construção da personagem Tirésias da peça, foi elaborada a partir de impulsos involuntários e práticas individuais de *katsuguem*. O êxtase da vidência era expresso na involuntariedade do corpo vivo e caótico.

3. *Ki ai*: concentração do *ki* no centro do corpo. *Ki* é associado, de modo bem amplo, ao conceito ocidental de energia.

O processo de manipulação deu-se pela concentração do *ki* no centro do corpo do manipulador, evidenciando um 'corpo-visceral', onde as ações físicas partem do centro do corpo e não das periferias.

Esta técnica gerou um dilatamento das ações físicas de ambos os corpos: boneco e ator. O tempo das ações físicas foi expandido no espaço dramático, gerando ações físicas lentas e densas.

O eixo horizontal do corpo do ator sofreu um deslocamento disfuncional, declinando ao solo apenas alguns centímetros da zona de conforto. Este re-posicionamento do centro do corpo do intérprete conduziu à imediata dilatação da presença do corpo no espaço, à concentração do *ki* no centro do corpo e à conseqüente 'des-codificação' do corpo cotidiano.

Esta técnica foi amplamente aplicada na composição física das personagens e alegorias: Tirésias, A Morte, A Guerra e O Povo.

4. Voz: *kiinko* - pesquisa de ressonância através do percurso do *ki* pelo corpo. Os treinamentos vocais praticados no *seitai-ho* orientaram a materialização da corporeidade das ações vocais produzidas pelo 'corpo-memória', através da simples observação do caminho da voz pelo corpo interno e externo, das sensações vivas e da natureza da respiração.

As composições destas ações vocais foram 'partituradas' de forma bastante aberta aos fluxos gerados por impulsos do 'corpo-vivo' do interprete.

5. Qualidade de movimento: *jun* e *gyaku*. Fazendo uma transposição para a linguagem ocidental, pode-se sugerir: *jun* = fluxo, movimento contínuo e *gyaku* = oposição, contraponto. Estas dinâmicas de movimento foram pesquisadas nos movimentos do corpo do ator (mascarado ou não), do corpo do boneco (fragmentado ou como extensão) e do objeto.

6. *Taiheki*: estudo das características corporais através da observação das vértebras da coluna.

Esta prática é bastante complexa e está em fase de experimentação. Foi aplicada de forma bastante simplificada, como elemento de composição das personagens ou alegorias.

Na alegoria da Morte (o tema central, desencadeador da tragédia Antígona) explorei as torções do corpo pela observação da terceira vértebra lombar, que de forma simplificada, simboliza o corpo em conflito e desarmonia.

O corpo da Morte, em torção, alternava movimentos *jun* e *gyaku*.

A força do movimento *gyaku* (oposição) era retida nos pulsos, chegando à imobilidade externa do corpo, abruptamente rompida para gerar fluxo de movimento descontrolado e ações vocais incomuns.

4.6.7. Entrevista concedida em dezembro de 2003

Em 2003, durante o processo de criação da peça, *Olhos Vermelhos*, fiz um relato para a tese de doutorado da Rita de Almeida Castro, "*Flor ao*

vento, ser em cena. Etnografia de olhares híbridos”, (CASTRO, 2005) no qual relaciono as práticas deste treinamento no processo criativo.

Pela autenticidade do relato, seleciono alguns trechos que julguei serem pertinentes para o esclarecimento da aplicação do treinamento no processo criativo.

“Agora depois de seis anos acredito que foi importante ter me dedicado ao treinamento do ‘seitai-ho’. Acho que mudou sensivelmente a minha forma de atuar depois que comecei a praticar ‘seitai’, essencialmente a questão do centro do corpo, da respiração e da criação a partir de um corpo sensível. Sinto que de certa forma aplico no meu trabalho as diversas técnicas e vivências apreendidas e interiorizadas no meu corpo. Eu naturalmente as utilizo. É como no canto. Eu fiz quatro, cinco anos de canto lírico. No começo você tem que pensar e praticar muito; o apoio, a respiração, depois naturalmente você interioriza a técnica” (ISABELA GRAEFF, comunicação pessoal).

“Um conjunto de fatores e uma história de vida percorrida me conduziram para um tipo de atuação mais pessoal, portanto diferente, porque pessoal. Isso é a busca do intérprete, que precisa de uma técnica pessoal para apoiar-se no abismo da criação. Mas ela, a técnica, não existe como uma fórmula. O mergulho da criação é solitário e interior, exige entrega e dedicação e muita sensibilidade. Eu acho que o ‘seitai’ me deu um caminho, entre tantos outros, mas principalmente um corpo sensível e centrado. O ‘seitai’ não é um método para ator, não é um método, longe disso, é uma aula de sensibilidade e escuta, delicadeza e beleza” (Ibid.).

“Eu sei que a busca da minha raiz é muito importante. E acho que a busca de raízes é universal. Então não me interessa se ela é oriental ou se é ocidental. É uma busca, então é válida, uma busca do ser humano dentro de seu contexto sócio-político” (Ibid.).

“Durante as práticas, às vezes ficamos horas sentados, bebendo água, sentindo o seu percurso pelo corpo interno e pesquisando as ações vocais que modificam sensivelmente a qualidade da água que por sua vez transforma nossa qualidade de movimento. Neste exato momento você está entrando em contato com várias

coisas. Está buscando percepção interna, concentração, que é super difícil, flexibilidade interna. É um trabalho extremamente delicado que conduz à escuta e beleza de movimento. Você tem que estar em 'sincronicidade' com as pessoas, os sons, a água... De repente você sente algo cortante, e de repente você sente que seu corpo expandiu. Pode-se analisar um personagem por aí, é muito interessante. Não que eu não vá construir um personagem, só sob esta ótica. Na peça teatral 'Olhos Vermelhos', um tributo à Antígona usei diversas técnicas (...). Na personagem da Ismênia por ex., eu só tinha uma ação física de jogar penas para cima. Eu me concentrava apenas em sentir a sensação realmente das penas dentro do meu corpo. (...) Tinha outro personagem arquétipo, a Morte que eu fazia, que nossa! As pessoas achavam que eu estava 'surtando'. Mas não. Eu só estava trabalhando a lombar número três. A torção e a queda no pulso, então eu olhava três elementos dentro de mim, e eu deixava o fluxo da voz acontecer naturalmente. Esse espetáculo permitiu que eu compilasse diversas técnicas e pontos de vista na criação. Enfim minha bagagem, até então (...)" (Ibid.).

4.6.8. Termos presentes na entrevista

Tendo como base este relato, faço um levantamento de alguns termos relevantes que são amplamente pesquisados e verbalizados durante as sessões de treinamento do *seitai-ho*. Estes constituem alguns princípios técnicos básicos que podem ser aprofundados e expandidos para outros processos criativos que utilizem o corpo como eixo para a elaboração de um discurso dramático do movimento, aplicáveis na técnica de manipulação de bonecos/objetos/máscaras.

1. Centro do corpo.
2. Natureza do movimento orgânico.
3. Respiração.
4. Natureza da voz.
5. Flexibilidade de movimento.
6. Sensibilidade.
7. Escuta.

8. Delicadeza e beleza.
9. Fluxo.
10. Potência corporal.
11. Poder de concentração.
12. Técnica pessoal que conduz à eficácia.
13. Técnica ou caminho?
14. Método ou não método?
15. Vivências com a natureza.

No processo criativo da peça, estes termos oriundos de indagações/investigações e princípios técnicos que regem o movimento dos corpos em cena delinearão a minha ‘cultura individual’, que dialogou com outras ‘culturas individuais’ atuantes, bem como com a ‘cultura herdada’ e a ‘cultura de grupo’, formando a partir desta trilogia a complexa teia da *cultura coletiva*, que criou esta singular obra teatral, *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona (poema cênico/sonoro/visual).

4.7. PROPOSTA PEDAGÓGICA DE ENSINO: DIRETRIZES PARA O INTÉRPRETE NO TEATRO DE ANIMAÇÃO/ CORPOS/ MOVIMENTO

“As práticas e poéticas dos grandes mestres conduziram a uma espécie diferente de teatro. O elemento essencial: a pedagogia, a procura pela formação de um ser humano num teatro e sociedade diferentes e renovados, a procura por um modo de trabalho que possa manter uma qualidade original e cujos valores não são medidos pelo êxito dos espetáculos, mas sim pelas tensões culturais que o teatro provoca e define” (BARBA E SAVARESE, 1995, p.26).

Proponho a seguir, a sistematização de um *workshop* e a pré-formulação de uma pedagogia de ensino direcionada para a prática da linguagem heterogênea da Pia Fraus. Para tanto, vou me basear na minha experiência como coordenadora de *workshops* e cursos de longa duração ministrados anteriormente na Pia Fraus, bem como nos princípios

metodológicos pesquisados na descrição e análise do processo criativo da peça *Olhos Vermelhos*, um tributo à Antígona e nas técnicas corporais apreendidas durante meu percurso como intérprete.

Como apresentado na introdução desta dissertação, a falta de sistematização dos saberes empíricos acumulados pelos grupos e companhias de teatro que utilizam o teatro de animação como forma de expressão artística, acarreta a usual perda dos conhecimentos acumulados nos ricos processos criativos de elaboração de espetáculos teatrais, como consequência da não formalização da transmissão dos saberes.

Os grupos ou companhias acabam desta forma, tendo dificuldade na inserção de novos integrantes, necessidade bastante habitual com a crescente demanda das produções artísticas deste gênero.

Um dos importantes fatores que geram esta dificuldade é o fato de as universidades de ensino superior de artes cênicas, na sua grande maioria, ou não oferecerem a disciplina teatro de animação nas suas grades curriculares, ou fazerem isso de forma bastante reduzida.

Assim, os atores formados pelas instituições de ensino superior acabam esbarrando de forma superficial, numa área de conhecimento que abrange múltiplos aspectos, deixando o mercado crescente de trabalho, carente de profissionais especializados.

Tenho observado que alguns grupos e companhias, como por exemplo a Escola Giramundo (BH), o Centro de Estudos e Práticas do Teatro de Animação (SP), o grupo Sobrevento (SP), a companhia Pia Fraus (SP), têm mostrado o desejo de desenvolver cursos de curta ou longa duração, promovendo a reflexão e prática do teatro de animação contemporâneo, com fins didáticos.

4.7.1. Formas de atuação no teatro de animação contemporâneo: características híbridas

A proposta pedagógica é apresentada em dois formatos distintos:

1. *Workshop* de manipulação de bonecos/objetos/máscaras: *corpo's em cena*

2. Curso de iniciação ao teatro de animação: o intérprete híbrido da Pia Fraus

4.7.2. *Workshop* de manipulação de bonecos/objetos/máscaras: *corpo's em cena*

Este *workshop* de curta duração tem como objetivo aproximar o intérprete da linguagem contemporânea do teatro de animação, visando ao estudo de alguns princípios básicos inerentes à prática deste gênero teatral.

O intérprete que deseja manipular esta linguagem heterogênea, inevitavelmente pratica um teatro de movimento, pouco textual, a serviço da imagem poética materializada.

Partimos, portanto, do corpo do ator/manipulador, da sua conscientização e sensibilização, visando o movimento expressivo e a presença cênica do intérprete, para numa etapa seguinte, investigarmos as capacidades físicas e poéticas de movimento do corpo do boneco/objeto. Desta forma, pesquisamos as diferenciadas técnicas de manipulação, desde bonecos/objetos simples para um manipulador, até outras mais elaboradas, que exijam sincronia entre os corpos dos atores/manipuladores e do boneco/objeto.

4.7.3. Proposta pedagógica: o corpo na animação

1. Alongamento e relaxamento da coluna vertebral: o 'corpo-físico'.

Praticamos exercícios corporais de alongamento, visando ao 'amolecimento' e 'abertura' dos espaços das articulações, a uma expressão corporal mais flexível e a uma primeira aproximação com o 'corpo-dilatado' do intérprete.

2. Respiração: o 'corpo-vazio'. "*Vamos jogar fora o ar velho do corpo.*" (Toshi Tanaka, mestre de *seitai-ho*, comunicação pessoal)

Observamos o fluxo natural da passagem do ar pelo corpo interno, almejando, nesta prática o ‘esvaziar’ da mente para uma maior ‘liberdade’ criativa de movimento.

Este exercício deve ser complementado com exercícios vocais, buscando a corporeidade da expressão vocal, tais como:

(2a) Observação da passagem do som pelo corpo interno, explorando as vogais.

(2b) Observação do movimento do som no espaço externo.

(2c) Materialização da voz pelo ‘corpo-memória’.

(2d) Composição vocal.

3. Percepção do corpo do ator/manipulador: a poética do movimento.

Realizamos a distinção dos cinco movimentos ‘naturais’ do corpo, vivenciando suas diferenciadas qualidades expressivas.

(3a) Esticar e contrair.

(3b) Lateral esquerda e direita.

(3c) Torção.

(3c) Expansão e concentração: o corpo redondo.

(3d) Frente e atrás.

4. Estudos das formas de andar: a forma dos pés e as alternâncias do eixo do corpo.

Propomos, pelas diferentes angulações dos pés, formas ‘extra-cotidianas’ de andar. Aos poucos estas posições vão gerando estados respiratórios e psíquicos alterados e um ‘corpo-emotivo’ em ‘estado de prontidão’.

5. Os vários ‘centros do corpo’: o movimento sutil.

Iniciamos uma pesquisa mais sutil de movimento pela sensação dos três principais centros de movimento do corpo: mãos, barriga/coluna e pés.

6. Movimento/pausa/movimento: um exercício de escuta.

“Portanto, quando se diz ritmo, fala-se também de silêncios e pausas. Pausas e silêncios são, realmente, a rede de sustentação sobre a qual se desenvolve o ritmo. Não há ritmo se não há consciência de silêncios e pausas, e dois ritmos são diferenciados, não pelo som ou

ruído produzido, mas pela maneira como os silêncios e pausas são organizados” (BARBA E SAVARESE, 1995, p.211).

Realizamos exercícios básicos de condução do corpo no espaço, utilizando a pesquisa anterior dos ‘centros do corpo’.

O ator/condutor coloca o centro da mão, por exemplo, no centro da mão do ator/manipulado e o conduz pelo espaço. O ator/manipulado deve manter o corpo em estado simultâneo de alerta e ‘entrega’ corporal, com o tônus muscular flexível, capaz de responder aos estímulos propostos pelo ator/manipulador.

Iniciamos a condução com movimentos lentos, que gradativamente vão se acelerando de acordo com o domínio técnico, podendo chegar a movimentos bruscos com ousadas alternâncias rítmicas, gerando estados alterados de emoção.

Alternamos o condutor e o conduzido diversas vezes, até que o diálogo corporal entre ambos aconteça naturalmente sem a intervenção do orientador.

Iniciamos com este exercício a prática de princípios básicos da poética do movimento/pausa/movimento, fluxo e sincronia, essenciais para a arte da manipulação, onde o objeto manipulado é o corpo do outro.

7. Técnica de manipulação: o ‘corpo-boneco’.

Partimos do exercício anterior: a relação da manipulação do corpo humano, ‘ator/manipulador’ e ‘ator/boneco’ e principiamos curtas composições dramatúrgicas corporais.

Experimentamos a seguir, uma manipulação mais complexa (ainda entre atores), a técnica da manipulação direta às avessas, ou seja, sem o boneco, pela ‘marionetização’ do ator/boneco manipulado por três atores/manipuladores.

Os princípios básicos de manipulação são transmitidos nesta etapa do trabalho, da seguinte maneira, entre outras:

(7a) Estudo da forma da manipulação direta, no caso do corpo do ator/boneco. Assim o ator C: manipula os pés do ator/boneco, pelos

calcanhares; o ator B: manipula o braço esquerdo e a lombar do ator/boneco e o ator A: (o mais importante na escala da manipulação, pois dita a emoção da personagem) manipula o braço direito e a cabeça do ator/boneco.

(7b) Estudo da expressividade do boneco: pesquisa de foco, nível, equilíbrio, eixo, respiração e deslocamento.

(7c) Pesquisa da angulação da cabeça do boneco para determinar as ações corporais e estados emocionais específicos.

(7d) Exercício de transferência de energia: pesquisa da porcentagem da dosagem da energia transferida para o boneco: 100, 50, 30 e 10 por cento.

Estudo da dramaturgia do movimento:

Elaboramos uma curta composição de ações físicas que determinam uma ação e uma contra-ação. É extremamente importante que haja curva dramática e transformação da personagem (boneco/ator), sem a utilização de texto, apenas com sons desarticulados. O corpo do ator/boneco deve expressar, sem nenhuma alteração das expressões faciais, a oposição do estado emotivo inicial e os atores/manipuladores devem dosar gradativamente as emoções do conflito estabelecido.

A curva dramática da cena deve ocorrer num determinado número de ações físicas (de 5 a 10 ações físicas).

Praticamos com este exercício, além dos itens técnicos descritos, a síntese gestual e a poética das relações entre os corpos do ator-manipulador e do boneco/objeto (simbiose versus distanciamento).

Os atores, portanto, exercitam a habilidade de manipular uma quantidade elevada de elementos técnicos sem perder a conexão com a expressão emotiva e a criatividade.

8. No encontro dos corpos, deixe o objeto/boneco/máscara falar com você.

“Não há luta entre ator e o manequim, entre ator e a marionete. Há complementaridade. A figura é o lugar da ação, o lugar da palavra, mas ela precisa do ator, que lhe dará energia e verbo” (HOUDART, 2007, p.21 e 22).

Espalhamos todos os objetos, bonecos e máscaras pelo espaço cênico, compondo uma pequena instalação cênica.

Os atores fazem novamente os exercícios respiratórios para 'limpar' o excesso de informações técnicas do exercício anterior. O corpo novamente sensibilizado encontra livremente o objeto/boneco/máscara que deseja manipular. Sente sua forma, textura, cor, peso, profundidade, expressão, movimentos, linhas ascendentes e/ou descendentes da máscara facial, estrutura e volume corpóreo, etc., e executa um estudo sutil e atento das possibilidades de movimento/pausa/movimento do objeto/boneco/máscara no 'espaço-instalação'.

Após explorar o objeto/boneco/máscara livremente, o ator/manipulador atenta-se às questões técnicas anteriormente exercitadas e ao diálogo das relações entre os corpos (manipulador, objeto/boneco/máscara e corpo da instalação), na presença atuante do manipulador, criando oposições e semelhanças, presença e anulação da presença.

9. A dramaturgia da imagem/movimento: ciclo das apresentações, o corpo da imagem.

Os atores individualmente ou em grupo (no caso do boneco necessitar de dois ou mais manipuladores) preparam uma composição dramática da imagem mais elaborada para ser apresentada, com a utilização de apenas um elemento materializado: boneco, objeto ou máscara.

Nesta etapa do processo pede-se a composição precisa de ações dramáticas com finalidade de apresentar e repetir diversas vezes a cena criada. Deve-se atentar para a dramaturgia do 'corpo-atuante' e do corpo da imagem.

Após a apresentação das cenas, fazemos um ciclo de comentários, para analisamos tecnicamente as composições, de forma que possamos aprimorar o 'olhar crítico' de todos os intérpretes envolvidos e a capacidade de organizar os saberes adquiridos.

Os criadores remontam as cenas, 'filtrando' os comentários e as apresentam novamente. Às vezes este processo pode se repetir por diversos ciclos de argumentações críticas, até que a cena atinja o ideal estético e técnico almejado.

10. Criando cenas mais complexas: técnica de triangulação.

Praticamos alguns exercícios de triangulação, onde o ator A, que está com a ação dramática, desempenha-a frontalmente, enquanto o ator B observa-o de forma passiva/receptiva. Este exercício proveniente das técnicas de máscara é adaptado para a prática da manipulação, para melhor visualização da ação imagética e direcionamento do foco da cena.

Pedimos então aos atores, que trabalhem em grupos, com mais de uma imagem materializada (boneco, objeto ou máscara). Começamos por duas imagens para facilitar o domínio técnico e depois acrescentamos quantas forem necessárias, mesclando atuação do intérprete/personagem com a atuação do boneco/personagem.

Os atores criam cenas mais longas e complexas para serem apresentadas e novamente repetimos o ciclo dos comentários, reorganização e reapresentação das cenas.

Caso a oficina frutifique boas cenas, embora não seja este o objetivo da mesma e sim a aproximação do interprete à linguagem contemporânea da animação, apresentamos o processo para o público e, se possível, abrimos uma roda de comentários, observações e impressões.

Desta forma encerramos o *workshop*.

OBS 1 – De acordo com a carga horária do *workshop*, que varia de 8 a 20 horas de aula, o conteúdo do mesmo é aumentado ou diminuído.

OBS 2 – Alguns exercícios corporais propostos no *workshop* são baseados nas pesquisas desenvolvidas pelo *seitai-ho*, tais como: voz, *kiinko*; a pesquisa dos movimentos da coluna lombar vertebral, *taiheki*; o estudo da concentração do *ki* no centro do corpo. (Está pesquisa foi anteriormente descrita, na Cultura Individual: Poética do movimento: 5. O corpo do *seitai-ho*, no capítulo III)

É importante ressaltar que a autorização para transmitir os ensinamentos do *seitai-ho*, é emitida por uma comissão do Japão, portanto eu apenas me baseio nesta prática, transformando os exercícios para fins específicos, mesclando os saberes adquiridos nos anos que pratiquei esta arte com outras técnicas corporais adquiridas no meu percurso artístico.

4.7.4. Considerações sobre o *workshop*: a poética da expansão e fragmentação dos corpos na poética do movimento/pausa/movimento

Há alguns anos venho estudando a arte do movimento com mestres que pesquisam o corpo no espaço, os espaços do corpo, o corpo e seu tempo, o tempo do corpo e seus desdobramentos poéticos. Nessa busca por um tempo/espaço poético, distinto do tempo/espaço cronológico, surge uma poética do movimento que considero essencial para quem manipula boneco, objeto ou utilize qualquer tipo de máscara.

Abordo o delicado tema da técnica de manipulação do ponto de vista do corpo do intérprete em movimento/pausa/movimento, transferindo movimento/pausa/movimento ao boneco/objeto/máscara.

Movimento: *“Ato de mover ou de se mover. Mudança de lugar ou posição. Impulso da paixão que eleva na alma”*. (Dicionário Michaelis)

Pausa: *“Interrupção temporária de uma ação. Lentidão, vagar. Sinal que indica a parada momentânea dos sons”*. (Dicionário Michaelis)

Sem a presença do manipulador/ator/bailarino, o boneco/objeto/máscara é apenas uma ‘coisa’ sem vida, um objeto inanimado. Quem gera a ilusão de vida, beleza, movimento a este boneco/objeto/máscara é o manipulador/ator/bailarino.

O intérprete, ao dilatar o complexo sistema de tensões e relaxamentos na composição ‘extra-cotidiana’ de suas ações físicas e das ações da imagem materializada no ato da manipulação, necessariamente tem que ter domínio técnico/poético do seu movimento expressivo no espaço/tempo cênico. E uma manipulação precisa implica na atuação da composição do movimento/pausa/movimento dos diversos corpos cênicos expandidos no teatro de animação contemporâneo.

4.7.5. Curso de iniciação ao teatro de animação: o intérprete híbrido da Pia Fraus

Este curso de longa duração tem como objetivo a formação do intérprete na linguagem heterogênea do teatro de animação praticado pela Pia Fraus como forma híbrida de expressão artística. Destina-se aos intérpretes que serão iniciados na linguagem da animação para possivelmente integrarem o elenco da companhia, na composição de repertório e elaboração de novas produções artísticas.

A pré-formulação deste curso é baseada em experiências anteriores de cursos ministrados, mas não sistematizados. Este formato específico ainda não foi testado e, portanto tem caráter experimental; seu conteúdo deverá ser aprimorado na reflexão da sua prática.

Este curso segue a mesma pedagogia de aproximação do intérprete para a linguagem heterogênea do teatro de animação apresentada no *workshop*, ou seja, a poética da expansão e fragmentação dos corpos: movimento/pausa/movimento. Desta forma esta não será descrita novamente e a forma de execução e aplicabilidade dos novos exercícios serão apenas apontados.

4.7.6. Proposta pedagógica: o ator híbrido

O foco deste curso é formar um ator/manipulador/criador capaz de manipular com as ferramentas desta arte, as relações implícitas na diversidade das linguagens artísticas com as quais a arte do teatro de animação, do teatro plástico ou teatro do movimento dialogam.

Devido à heterogeneidade e a diversidade de atuação da companhia Pia Fraus, descrita no capítulo I desta dissertação, a formação do ator deve ser ampla, com ênfase na poética do movimento.

4.7.7. Metodologia pedagógica: curso de longa duração

“A marionete, ator mudo, corpo enfermo, privo de movimento autônomo, é um conjunto de materiais vivos (o manipulador) e materiais inanimados. Um corpo artificial, fragmentado, bizarro e heterogêneo, com centros gravitacionais deslocados e centrípetos, torna-se o corpo teatral por excelência. Isto é, um corpo que se propõe a ‘representar’ uma realidade interior ou sensorial, da qual se perdem os elementos constitutivos essenciais, mas que se propõe a ‘apresentar’ uma realidade momentânea, ambígua e contraditória. Um corpo que não entra na convenção da ilusão do verossímil, mas que se propõe como uma tela que acolhe as imagens projetadas pelo espectador: ou seja um corpo real que fala de identidade virtual” (ERULI, 2008, p. 19 e 20).

4.7.8. Primeira etapa: apresentando as ferramentas desta arte

Esta etapa do curso é dividida em cinco fases distintas que dialogam; o intérprete deve percorrer as quatro fases com variações dos exercícios propostos pelo orientador.

4.7.9. Primeira fase: sensibilização do corpo do interprete para a animação

1. Seguimos a metodologia de expansão do corpo proposta anteriormente no *workshop* de curta duração (ver metodologia pedagógica: o corpo na animação, do item 1 ao 7).

Neste curso de longa duração podemos acrescentar nesta primeira fase, os seguintes exercícios/jogos:

- O ‘corpo-lúdico’: jogos de atenção: jogo do bastão, da composição corporal de um quadro, da escritura corporal (nomes), dos múltiplos ascendentes fatores atuantes, da dramaturgia corporal, das ‘pautas’ imaginárias, etc.

- O ‘corpo-espaço/tempo’: estudo das direções do corpo no espaço, com alterações rítmicas: linhas verticais, horizontais, diagonais, traços

retilíneos, curvos e espiralados. E pesquisa de movimento do corpo das formas geométricas espaciais: quadrado, retângulo, círculo, triângulo, etc.

- O 'corpo-poético': estudo livre do movimento, 'pintando' com o corpo o espaço imaginário (materialização da ação corporal e vocal).

- Do 'corpo-indivíduo' ao 'corpo-coletivo': estudo dos 'corpos-coros', das composições das formas coletivas abstratas e concretas.

- O 'corpo-performático' do intérprete: o movimento do corpo na proposta da instalação cênica.

- O 'corpo-dança': a composição de uma célula coreográfica coletiva a partir de ações corporais e vocais provenientes de matrizes diversas: sonoras, visuais, sínteses textuais, etc.

Técnicas específicas:

- O 'corpo-acrobático': prática de acrobacia cênica, visando ao risco e à liberdade da atuação.

- O 'corpo-identidade': prática de danças brasileiras, uma busca das raízes do 'corpo-cultura' e suas formas de expressão artísticas.

- O corpo que canta: visando a ampla expressividade vocal para a futura poética vocal da imagem materializada.

2. Estudo prático da pedagogia proposta pela Escola Internacional de Teatro de Jacques Lecoq, descrita no livro: *O Corpo Poético: uma pedagogia da criação teatral*, com a colaboração de Jean-Gabriel Carasso e de Jean-Claude Lallias; tradução de Marcelo Gomes. São Paulo: Editora Senac São Paulo: Edições SESC SP, 2010.

O método proposto por esta escola enfatiza a importância da análise do movimento, do reconhecimento de suas leis de equilíbrio, desequilíbrio, oposição, alternância, compensação, ação e reação, essenciais na prática da manipulação.

“As leis do movimento organizam todas as situações teatrais. A escritura é uma estrutura em movimento. Os temas podem mudar, pois pertencem ao mundo das idéias, mas as estruturas de interpretação permanecem ligadas ao movimento e suas leis imutáveis” (LECOQ, 2010, p. 50).

4.7.10. Máscara neutra, expressiva e boneco: análise do movimento

Segundo a pedagogia de ensino da Escola Internacional de Teatro Jacques Lecoq, parte-se da análise dos movimentos naturais do corpo humano: 'ondulação', 'ondulação invertida' e 'eclosão'.

“Para além do movimento físico em si, a ondulação, a eclosão e a ondulação invertida são, com efeito, três vias análogas da interpretação com máscara. A eclosão corresponde à máscara neutra; a ondulação, à máscara expressiva, em sua primeira imagem; a ondulação invertida remete à contramáscara. Esses movimentos resumem em si três posições dramáticas: estar com, ser a favor, ser contra” (Ibid., p. 117 e 119).

Propomos a trajetória do estudo das máscaras neutra e expressiva e suas possíveis correlações com a manipulação do boneco.

A metodologia da formação do ator pelas máscaras teatrais segue ensinamentos técnicos similares à prática da animação contemporânea, tanto no que se refere à expansão/dilatação da expressividade do intérprete atuante, quanto às técnicas de manipulação do boneco (visto que o rosto do boneco encerra uma máscara teatral).

(2a) Máscara neutra:

“A máscara neutra é um objeto particular. É um rosto, dito ‘neutro’, que propõe a sensação física da calma. Esse objeto colocado no rosto deve servir para que sinta o ‘estado de neutralidade’ que precede a ação, um estado de receptividade ao que nos cerca, sem conflito interior. Trata-se de uma máscara de referência, uma máscara de fundo, uma máscara de apoio para todas as outras máscaras. Sob todas as máscaras, sejam expressivas ou da ‘commedia dell’arte’, há uma máscara neutra que reúne todas as outras. Quando o aluno sentir esse estado neutro do início, seu corpo estará disponível, como uma página em branco, na qual poderá inscrever-se a ‘escrita’ do drama” (Ibid., p. 69).

Esta máscara teatral enfatiza o estudo do ponto zero do ator (neutralidade da ação), do equilíbrio e da síntese gestual do movimento, ligado aos estados mais elementares da expressão humana. O rosto em estado de neutralidade propicia o movimento do corpo interno, das intenções mais sutis. O domínio do uso desta máscara ensina ao ator manipulador, o estado de neutralidade, contensão e síntese gestual, transferindo às ações do boneco maior expressividade, destaque e força poética.

Existem bonecos que têm o rosto da máscara neutra, são bonecos que se prestam às temáticas mais existencialistas, com dimensão mítica ou filosófica. Precisam ser manipulados de forma sintética e intensa para melhor expressar sua existência interior. Os atores devem manter o mesmo estado de neutralidade do boneco para mimetizar as características contidas nas linhas desta máscara teatral.

(2b) Máscara expressiva:

“Entrar numa máscara é sentir o que a faz nascer, encontrar o fundo da máscara, buscar aquilo em que, no íntimo, ela ressoa. Depois disso será possível interpretá-la, vindo de dentro” (Ibid., p. 93 e 94).

Esta máscara abrange várias máscaras como as larvárias, as máscaras-tipos e as utilitárias (que não são necessariamente feitas para o teatro).

O estudo das linhas e curvas desta máscara sugere sentimentos e emoções em estado de conflito. A construção ou composição da personagem nasce da análise e sensação da forma.

(2c) A máscara do boneco:

Partimos do estudo das linhas, expressão, angulação da máscara do boneco, para a análise e sensação das suas características físicas e emocionais.

Perguntas pertinentes:

O que esta máscara teatral sugere como forma? A máscara do boneco sugere um drama lírico, épico, existencial ou comédia? A personagem é tipificada, arquetípica ou simbólica? Está máscara é silenciosa ou sonora?

Como deve ser a poética da fala desta máscara? Qual é a expressão do movimento desta máscara, segundo análise das linhas, textura e forma? Quais são as 'linhas de força' que o definem?

“O caráter não são as paixões do personagem, nem os estados de espírito que o animam, nem mesmo as situações nas quais se encontram: são as ‘linhas de força’ que o definem. Elas têm de poder ser expressas em três palavras” (Ibid., p. 120).

Depois, fazemos um estudo mais aprofundado da estrutura e forma do corpo do boneco, da natureza da sua movimentação e forma de manipulação, etc. O personagem, assim, nasce da forma.

Deste estudo individual chegamos no 'corpo-coletivo': o coro.

“O coro é o elemento essencial que, sozinho, permite o surgimento de um verdadeiro espaço trágico. Um coro é geométrico; ele é orgânico. Como um corpo coletivo, possui um centro de gravidade, prolongamentos, uma respiração. É um tipo de célula que pode assumir formas diferentes segundo a situação em que se encontra” (Ibid., p. 196).

E do 'corpo-indivíduo', da experiência fundamental da solidão, ao 'corpo-coletivo', o coro, experimentamos o 'corpo-caos', o 'corpo-criativo' na liberdade das 'mesclas', das fronteiras borradas da criação.

“Teatros ‘puros’ são perigosos. O que seria um ‘puro’ melodrama, ou uma tragédia ‘pura’? A pureza é a morte! O caos é indispensável à criação, mas um caos organizado, que permite a cada um encontrar suas próprias raízes e seus próprios impulsos” (Ibid., p.235).

4.7.11. Segunda fase: embasamento teórico

1. Estudo do panorama histórico do teatro de animação no final do século XIX e início do século XX.

Artistas e encenadores:

- BARBA, E.; SARAVESE, N. **A Arte Secreta do Ator: Dicionário de Antropologia Teatral**. São Paulo - Campinas: Hucitec - UNICAMP, 1995.

- CRAIG, E. G. **Da Arte do Teatro**. Lisboa, Ed. Arcádia. Título original - On The Art Of Theatre. Tradução, prefácio e notas de Redondo Junior, s/d.

- JURKOWSKI, H.. **Métamorphoses - La Marionnette au XX Siécle**. Tradução de Eliane Lisboa, Gisele Lamb, Kátia de Arruda. Éditions Institut International de La Marionnette Charleville-Mézières, 2000.

- KANTOR, T. **O Teatro da Morte**. Textos organizados e apresentados por Denis Bablet. São Paulo: Perspectiva: Edições SESC SP, 2008.

- KLEIST, H. V. **Sobre o Teatro de Marionetes**. Tradução e posfácio: Pedro Sússekind. Ilustração: Felipe Sússekind. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1997.

Revistas:

- **Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. UDESC/SCAR, Artigos dos volumes: 1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7.

- **Vinte e cinco anos com PIA FraUs**: Revista realizada por meio do projeto *Pia Fraus 25 anos entre os Clássicos e a Rua*, contemplado pelo Programa Municipal de Fomento ao Teatro para a Cidade de São Paulo. Corprint Gráfica e Editora Ltda, ano 2009.

- **Bonecaria - Panorama do teatro de animação na cidade de São Paulo**: Revista realizada por meio do projeto *Pia Fraus depois dos 25 anos*, contemplado pelo Programa Municipal de Fomento ao Teatro para a Cidade de São Paulo. Corprint Gráfica e Editora Ltda, ano 2011.

2. Realização de seminários em grupos: os temas dos seminários são de livre escolha, relacionados com a prática do teatro de animação.

3. Assistimos a trechos de filmes e vídeos de espetáculos de companhias e grupos que utilizam o gênero da animação como expressão artística.

4.7.12. Terceira Fase: manipulando objetos e bonecos do acervo de boneco da Pia Fraus

Seguimos a pedagogia de aproximação do manipulador com o objeto/boneco manipulado proposta no item número 8 do *workshop*: “No encontro dos corpos, deixe o objeto/boneco/máscara falar com você”, e acrescentamos os exercícios apreendidos da pedagogia das máscaras teatrais.

Propomos a seguinte trajetória de manipulação:

1. Formas abstratas: manipulação de papeis e tecidos com formas mutáveis.

2. Objetos cotidianos: manipulação de objetos da vida real, sem serem transformados com colas, barbantes e coisas do gênero em objetos cênicos. Ex: canetas, guarda-chuvas, torneiras, bules, etc.

3. Objetos, bonecos e máscaras dos acervos da Pia Fraus: manipulação de objetos/bonecos/máscaras dos espetáculos antigos da companhia com propostas dramatúrgicas provenientes de matrizes diversificadas das que geraram as imagens materializadas.

4. Bonecos e objetos de espetáculos recentes: manipulação e apreensão de novas técnicas de manipulação.

4.7.13. Quarta fase: estudo das técnicas diferenciadas de manipulação e atuação

Estudo dos espetáculos adultos e infantis da companhia:

1. *Flor de obsessão, Olhos Vermelhos e 100 Shakespeare*: espetáculos adultos antigos.

(1a) Estudo das técnicas de manipulação com bonecos fragmentados ou partes de bonecos: *corpo's em cena*, a partir da expansão dos corpos do espetáculo.

(1b) Estudo das técnicas de atuação com estes bonecos e objetos:

- O corpo do teatro físico: no limiar da dança e da ação dramática.
- O corpo trágico e o corpo contemporâneo.

- A poética da voz expressiva.
- O boneco como extensão do corpo do ator.

2. *Primeiras Rosas*: espetáculo adulto recente.

Estudo das técnicas de manipulação deste espetáculo:

(2a) Manipulação direta.

(2b) Técnica de projeção ao vivo: *puppet toys*, miniaturização de bonecos e objetos.

(2c) Técnica de teatro de sombras.

(2d) Técnica de cinema através da luz; atuação simultânea: atuação dramática e atuação com bonecos.

3. *Gigantes de Ar, Bichos do Brasil e Filhotes da Amazônia*: espetáculos infantis.

Estudo das técnicas corporais:

(3a) Estudo das técnicas corporais: danças brasileiras e acrobacia cênica.

(3b) Estudo das técnicas de atuação: alegorias circenses e palhaços.

(3c) Estudo das técnicas de manipulação: bonecos de luvas: narrativas fantásticas; bonecos alegóricos: bichos e bonecos infláveis.

4.7.14. Quinta fase: recriando os espetáculos mais recentes da companhia

Nesta fase do trabalho o intérprete já em contato com os espetáculos mais recentes da companhia e suas necessidades técnicas, aprofunda os conhecimentos:

1. Assistimos a vídeos dos espetáculos mais recentes da companhia.

2. Recriamos cenas com os mesmos temas dos espetáculos.

3. Apresentamos as cenas para públicos seletos.

FIM da primeira etapa: encerramos a primeira etapa do processo de iniciação do intérprete na linguagem do teatro de animação.

4.7.15. Segunda Etapa: manipulando as ferramentas da arte

Esta etapa da oficina destina-se aos intérpretes que de fato integraram o novo elenco da companhia.

Seguimos os procedimentos habituais da companhia Pia Fraus:

1. Substituição de elenco.
2. Remontagem dos espetáculos para manutenção de repertório.
3. Criação de novos espetáculos.
4. Apresentação de espetáculos.

FIM da oficina e INÍCIO
das atividades profissionais
da PIA FRAUS.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

5.1. CONSIDERAÇÕES FINAIS DO PROCESSO DESCRITIVO DA PEÇA: OLHOS VERMELHOS, UM TRIBUTO À ANTÍGONA: UM PERCURSO DO 'CORPO-SUBJETIVO' AO 'CORPO-OBJETIVO': OBJETO PEDAGÓGICO

No teatro buscamos incansavelmente desvendar o diamante depois de lapidado, a fim de materializar a arte num 'infalível método'. E na tentativa de reter o intangível/ininteligível, procuramos um sistema, uma técnica, algo que nos dê um suporte, uma âncora, um descanso ao eterno retorno à 'estaca zero' da criação.

Nós atores, os manipuladores e objetos manipulados desta arte imaterial, sabemos que o resultado estético da obra teatral é fruto de uma complexa 'teia invisível' de fatores essenciais que se entrecruzam, desenvolvendo/criando o enigmático/surpreendente/vivo processo criativo.

Olhos Vermelhos, um tributo à Antígona, meu objeto de estudo, obra criada em 2003 e que se esvai na memória do tempo, foi intensamente revivida neste 'corpo-dissertativo' e de certa forma 'eternizada' através do meu olhar, do meu 'corpo-memória', atemporal e emotivo.

Ao descrever a peça, indaguei-me sobre a possibilidade de estar 'egoicamente' saciando meu desejo de continuidade, instigando o leitor a morder a minha isca, para atravessar/recriar seu próprio processo imaginário através do meu 'corpo-poético', simulacro do ato simbólico de manipulação e sincronia entre os 'corpos-imaginários'.

5.2. TRAJETÓRIA DOS *CORPO'S EM CENA* (NO TEATRO DE ANIMAÇÃO); POÉTICA DO MOVIMENTO

Durante o processo dissertativo, na busca por concretudes que ancorassem as perdas, o ato de solidão e o eterno 'vazio' inerente à criação, ressurgiram questionamentos, dúvidas e divagações artísticas.

O desejo crescente de esbarrar na complexa 'teia invisível' da criação conduziu-me a compreender e estabelecer seus princípios metodológicos e técnicos de criação que supostamente 'desenharam' esta obra de arte.

Algo muito especial aconteceu: a peça *Olhos Vermelhos*, nascida de um processo artístico intuitivo, ao ser descrita e sistematizada, multiplicou-se em diversos elementos técnicos, estéticos e éticos, constitutivos do complexo e intrigante fazer teatral, mas invisíveis na sua feitura.

Assim, o universo criativo antes restrito ao meu 'corpo-memória-subjetivo', ao criar ramificações, revelou-se num 'corpo-objetivo-coletivo', num 'corpo-histórico', inserido no heterogêneo gênero do teatro de animação contemporâneo, ressurgido no final do século XIX, metamorfoseado e fragmentado nos séculos XX e XXI.

Este gênero teatral apropriado/metamorfoseado/fragmentado pelas mãos dos grandes encenadores e artistas, que revolucionaram as artes dramáticas transmitindo suas ricas heranças artísticas ao teatro contemporâneo, agora redesenha suas próprias pegadas, refletidas em *Olhos Vermelhos*.

Inesperadamente, neste 'escarafunchar' do percurso histórico e do panorama contemporâneo do teatro de animação e das formas pedagógicas de inserção desta arte nas universidades de ensino superior de artes, surgem três problemas:

1. A falta de sistematização dos saberes empíricos/intuitivos acumulados pelos grupos e companhias nos seus ricos processos criativos, os quais se esvaem com o tempo.

2. A forma reducionista de transmissão dos saberes, de 'indivíduo-artista' para 'indivíduo-aprendiz'.

3. A incipiente e pouco significativa inserção da disciplina, teatro de animação, na grade curricular das universidades de ensino superior de artes, acarretando na falta de profissionais formados para adentrar um crescente mercado de trabalho.

Novos questionamentos:

Como superar tal lacuna na formação dos intérpretes, que deveriam ter conhecimento para atuar nas múltiplas formas artísticas contemporâneas? A formação específica do teatro de animação deveria acontecer nas universidades de ensino superior em artes? Ou os grupos e as companhias de teatro deveriam sistematizar metodologias pedagógicas de inserção e formação de novos integrantes para o gênero específico praticado por eles? Falta um diálogo qualitativo e maior entre as universidades de artes e os grupos e companhias atuantes?

Estas perguntas têm sido alvo de investigações e de práticas reflexivas variadas.

Mas como bem aponta Cintia Regina de Abreu e Felisberto Sabino da Costa no artigo: A Presença do Teatro de Animação nas instituições de ensino superior, da revista *Móin-Móin*, v.6: Formação Profissional no Teatro de Formas Animadas, apresentado na introdução desta dissertação: *“Em parte, isso já acontece, mas é preciso mais!”*

Diante deste panorama (sendo partidária deste pensamento), proponho como considerações finais não somente minhas divagações artísticas, mas a reflexão das possíveis contribuições desta arte no processo de formação do ator.

5.3. UM OLHAR, UMA PRÁTICA ESPECÍFICA: POSSÍVEIS CONTRIBUIÇÕES DO TEATRO DE ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEO NA FORMAÇÃO DO ATOR: CARACTERÍSTICAS HÍBRIDAS

Estas contribuições são baseadas no percurso desta dissertação, ou seja, da descrição à sistematização do processo criativo da peça e elaboração de uma proposta pedagógica direcionada à inserção de novos intérpretes da Pia Fraus.

Podemos abordar a disciplina do teatro de animação na grade curricular das instituições de ensino superior de teatro, sob os seguintes aspectos:

1. Como esta arte pode contribuir para o processo de formação do ator.
2. De que forma estabelecemos a formação específica de um 'bonequeiro' ou 'marionetista'.

Estudos revelam que não existe um curso específico de teatro de animação nas universidades brasileiras e sim disciplinas que compõem a grade curricular dos cursos de artes e de pedagogia.

Portanto, o texto que segue se restringe aos aspectos das contribuições deste fazer artístico específico para o processo de formação do ator, apontando aspectos de atuação, encenação, ética e estética.

Sustento que, a inclusão significativa da disciplina do teatro de animação pode tanto auxiliar na formação do ator, quanto formar possíveis intérpretes que manipulem o gênero como forma de expressão artística, atendendo à demanda apresentada pela crescente atuação desta linguagem nas novas produções artísticas.

Pela forma heterogênea de atuação do teatro contemporâneo, eu não vejo a necessidade de um curso universitário especificamente direcionado para a formação do 'ator-manipulador'. Acredito que o 'ator-manipulador' contemporâneo, antes de ser um especialista de uma modalidade específica, é um 'artista-criador', capaz de manipular tecnicamente não apenas bonecos e objetos, mas, sobretudo um arcabouço de saberes cênicos, estéticos e éticos, indispensável para a elaboração dramatúrgica de uma obra teatral.

A prática das diversas linguagens artísticas, em razão das inúmeras modalidades cênicas e formas híbridas no campo da animação, acrescida das variadas técnicas de manipulação, pressupõe do ator não somente habilidade técnica apurada, mas, sobretudo opções ideológicas, estéticas e éticas como 'artista-criador'.

5.4. O INTÉRPRETE CONTEMPORÂNEO: FORMAS HÍBRIDAS DE ATUAÇÃO

O intérprete em processo de formação, ao passar pela experiência da manipulação do teatro heterogêneo de animação, inevitavelmente, pratica um teatro de movimento, pouco textual, 'des-individualizado', 'des-hierarquizado', a serviço da imagem poética materializada no exercício da expansão dos corpos cênicos.

O ator desenvolve na prática do exercício do gênero teatro de animação:

1. Ampla capacidade de composição de ações físicas, a partir de matrizes provenientes da materialização das imagens poéticas: bonecos, objetos, sombras, projeções, máscaras, etc.

2. Técnica de transferência de energia do ator para a imagem manipulada, o que requer sutil escuta, sensibilidade e sincronia de movimentos na relação entre os corpos dos manipuladores, dos bonecos ou objetos e o corpo do espectador.

3. Diversificada capacidade técnica de manipulação e amplo 'leque' de atuação: *performance*, dança, circo, teatro, canto.

4. Domínio de síntese textual e gestual: do corpo do manipulador e do corpo da imagem manipulada.

5. Capacidade de distanciamento na atuação e na composição da personagem: em poder de um boneco bem definido, a personagem já existe, o ator tem que dar vida/movimento a este ser já existente.

6. Autoria na elaboração/criação das cenas: exige dos atores, às vezes preocupados apenas com a construção de sua personagem, ter visão mais ampla da composição do espetáculo.

7. Poder de concentração: capacidade de lidar com diversos fatores atuantes.

8. Domínio das artes plásticas e outros meios de comunicação nas artes, especialmente as multimídias.

9. Domínio das múltiplas ferramentas expressivas inerentes à encenação teatral.

10. Domínio da dramaturgia não hierarquizada, no diálogo com os elementos de composição: plásticos, dramáticos e performáticos.

OBS - Estes representam alguns aspetos pedagógicos que podem, no primeiro contato com esta arte, contribuir no processo de formação do ator. O aprofundamento deste estudo requer práticas e estudos reflexivos comparativos, o que não é o foco desta dissertação (quem sabe o início de uma futura proposta de pesquisa).

5.5. PALAVRAS FINAIS: A ORIGEM DO SABER: A PAIXÃO PELA ARTE

Assim esta dissertação: *Corpo's em Cena* se propôs a expor, analisar e sistematizar, importante processo artístico vivenciado em 2003, *Olhos Vermelhos*, com a renomada companhia Pia Fraus de teatro, que utiliza a linguagem da animação como meio de expressão artística.

Mas o início de tudo se deu pelo desejo do 'corpo-memória', de reter este intenso processo criativo e prestar minhas sinceras homenagens ao teatro de animação e ao artista falecido Beto Lima, fundador e diretor artístico da Pia Fraus, acreditando, desta forma, na perpetuação e disseminação dos saberes e conhecimentos acumulados nos ricos processos criativos.

6. REFERÊNCIAS*

ABREU, C. R.; COSTA, F. S. A Presença do Teatro de Animação nas instituições de ensino superior. **Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, v.6, ano 05, p.125-136, 2009.

ASTLES, C. “Corpos” alternativos de bonecos. **Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, v.5, ano 04, p. 51-61, 2008.

BARBA, E.; SARAVESE, N. **A Arte Secreta do Ator: Dicionário de Antropologia Teatral**. São Paulo - Campinas: Hucitec - UNICAMP, 1995, p. 271.

BELTRAME, V. N.; MORETTI, G. A. Cenário da formação profissional no Teatro de Formas Animadas: à guisa de apresentação. **Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, v.6, ano 05, p.9-12, 2009.

BELTRAME, V. N.; MORETTI, G. A. O Teatro de Formas Animadas e as Outras Artes. **Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, v.5, ano 04, p.9-11, 2008.

BONFITTO, M. **O Ator Compositor - as ações físicas como eixo: de Stanislávski a Barba**. São Paulo: Perspectiva, 2009, p. 149.

CASTRO, R. C. A. **Flor ao Vento, Ser em Cena: Etnografia de olhares híbridos**. Tese de Doutorado em Antropologia Social. Universidade de São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Departamento de Antropologia Social. Programa de Pós-Graduação em, 2005, p. 336.

CINTRA, W. A marionete no espírito das vanguardas histórias (uma desculpa para falar de Tadeusz Kantor). **Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, v.2, ano 02, p.201-216, 2006.

* Baseada na norma NBR 6023, de 2002, da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT)

COELHO, S. S. Pia Fraus resgata a dignidade da tragédia com Olhos Vermelhos. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 25 de jun. 2005. Ilustrada, p. E 9.

COSTA, M. R.; CHAIB, L. **Vinte e cinco anos com PIA FraUs**: Revista realizada por meio do projeto *Pia Fraus 25 anos entre os Clássicos e a Rua*, contemplado pelo Programa Municipal de Fomento ao Teatro para a Cidade de São Paulo. São Paulo: Corprint Gráfica e Editora Ltda, 2009.

CRAIG, E. G. **Da Arte do Teatro**. Lisboa, Ed. Arcádia. Tradução, prefácio e notas de Redondo Junior, s/d.

DUNDJEROVIC, A. S. A teatralidade das marionetes na cena de Robert Lepage. **Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, v.5, ano 04, p.158-177, 2008.

EISENSTEIN, S. “Sokrovisce” (O tesouro), 1944, In: *Memuary*, Moskva: Ed. Redakcija gazety *Trud*, Muzej kino, 1997, tomo 1, p.224-227.

ERULI, B. O ator desencarnado. Marionete e vanguarda. **Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, v.5, ano 04, p.11-25, 2008.

GROTOVSKI, J. **A voz** (palestra de maio de 1969 para estagiários estrangeiros do “Teater Laboratório” de Worclaw) in *Le Théâtre*, 1971-1, cahiers dirigés par Arrabal. Trad. de Luiz Roberto Galizia. Paris: Christian Bourgois Editeurs, 1971, p. 87-131.

HOUDART, D. Manifesto por um teatro de marionete e de figura. **Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, v.4, ano 03, p.12-32, 2007.

IVO, C.; MORETZ, T. **Bonecaria - Panorama do teatro de animação na cidade de São Paulo**: Revista realizada por meio do projeto *Pia Fraus depois dos 25 anos*, contemplado pelo Programa Municipal de Fomento ao Teatro para a Cidade de São Paulo. São Paulo: Corprint Gráfica e Editora Ltda, ano 2011.

JURKOWSKI, H.. **Métamorphoses - La Merionnette au XX Siécle**. Tradução de Eliane Lisboa, Gisele Lamb, Kátia de Arruda. Éditions Institut International de La Marionnette Charleville-Mézières, 2000, p. 158.

KANTOR, T. **O Teatro da Morte**. São Paulo: Perspectiva, 2008, p.270.

_____. *O Teatro da Morte*. In: **Internatinal Theatre Informations**, Paris, hiver-printemps, 1976.

_____. **Lécons de Milan**. Paris: Actes Sud-Papiers,1990.

KLEIST, H. V. **Sobre o Teatro de Marionetes**. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1997, p.52.

LECOQ, J. **O Corpo Poético: uma pedagogia da criação teatral**. São Paulo: Senac, 2010, p.239.

MERLEAU-PONTY, M. **O visível e o invisível**. São Paulo: Perspectiva, 2003, p.271.

PICON-VALIN, B. Meyerhold e as marionetes. **Móin-Móin, Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, v.4, ano 03, p.125-137, 2007.

PIRAGIBE, M. Reflexões sobre o teatro de animação na contemporaneidade. **Móin-Móin, Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, v.4, ano 03, p.189-204, 2007.

RAMOS, L. F. Territórios e fronteiras da teatralidade contemporânea. **Móin-Móin, Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, v.5, ano 04, p.37-50, 2008.

ROMANO, L. **O Teatro do Corpo Manifesto: Teatro Físico**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

STANISLAVSKI, C. **A construção da Personagem**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1986, 4ª ed., p. 326.

7. BIBLIOGRAFIA

AMARAL, A. M. **Teatro de Formas Animadas: máscaras, bonecos, objetos**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, v.2, 1991.

ARTAUD, A. **O Teatro e seu Duplo**. São Paulo: Max Limonad, 1987.

ASLAM, O. **O Ator no Século XX - Evolução da Técnica/Problema da Ética**. Coleção Estudos. São Paulo: Perspectiva, 1994.

BARBA, E.; SARAVESE, N. **A Arte Secreta do Ator: Dicionário de Antropologia Teatral**. São Paulo - Campinas: Hucitec - UNICAMP, 1995.

BARBA, E. **A Canoa de Papel - Tratado de Antropologia Teatral**. Tradução de Parícia Alves. São Paulo: Hucitec, 1994.

BARTHES, R. 1915-1980. **O Óbvio e o Obtuso**. Ensaios Críticos III. Tradução de Lea Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BONFITTO, M. **O Ator Compositor - as ações físicas como eixo: de Stanislávski a Barba**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

BRECHT, B. **Estudo sobre Teatro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978.

BROOK, P. **O Teatro e seu Espaço**. Petrópolis: Vozes, 1970.

COURTINE, J. J.; Vigarello, G. **História do Corpo**. Petrópolis: Vozes, v.3, 2008.

DUARTE Jr, J. F. **O sentido dos sentidos - a educação (do) sensível**. 4ª Ed. Criar Edições Ltda. Curitiba-PR.

GROTOVSKI, J. **Em Busca de um Teatro Pobre**, 3ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1987.

JURKOWSKI, H. **Métamorphoses - La Merionnette au XX Siécle**. Tradução de Eliane Lisboa, Gisele Lamb, Kátia de Arruda Éditions Institut International de La Marionnette Charleville-Mézières, 2000.

KANTOR, T. **O Teatro da Morte**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KUSNET, E. **Ator e Método**. Rio de Janeiro: SNT, 1975.

KLEIST, H. V. **Sobre o Teatro de Marionetes**. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1997.

LANGER, S. K. **Sentimento e Forma - uma Teoria da Arte desenvolvida a partir de Filosofia em Nova Chave**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

LECOQ, J. **O Corpo Poético: uma pedagogia da criação teatral**. São Paulo: Senac, 2010.

MEYERHOLD, V. **O Teatro de Meyerhold**, Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969.

MERLEAU-PONTY, M. **Conversas - 1948**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

OIDA, Y. **Um ator errante**. São Paulo: Beca, 1999.

ROMANO, L. **O Teatro do Corpo Manifesto: Teatro Físico**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

SITCHIN, H. **A Possibilidade do Novo no Teatro de Animação**. São Paulo: Edição do Autor, 2009.

STANISLAVSKI, C. **A Preparação do Ator**, 7ªed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1986.

_____. **A Construção da Personagem**, 4ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1986.

_____. **A Criação de um Papel**, 3^aed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1987.

ZUMTHOR, P. **Performance, Recepção, Leitura**, 2.^a ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

8. LITERATURA DE APOIO

BRECHT, B. **A Antígona de Sófocles - Die Antigone des Sophokles**, 1948.

GROTOVSKI, J. **A voz** (palestra de maio de 1969 para estagiários estrangeiros do "Teater Laboratório" de Worclaw) in *Le Théâtre*, 1971-1, cahiers dirigés par Arrabal. Trad. de Luiz Roberto Galizia. Paris: Christian Bourgois Editeurs, 1971.

LANGER, S. K. **Ensaio Filosófico**. São Paulo: Cultrix, 1962.

LUHNING, A. Música: Palavra - Chave da Memória. In: ***Ao encontro da palavra cantada, poesia, música e voz***. Org. Cláudia Neiva de Matos, Elizabeth Travesso e Fernanda Teixeira de Medeiros. Rio de Janeiro: Sete Letras, 2001.

PASOLINI, P. P. **Os Jovens Infelizes**. Ed. Brasiliense, 1990.

PICON-VALLIN, B. **A Música no Jogo do Ator Meyerholdiano**. Grupo Tempo. Textos. Site: www.grupotempo.com.br

PIRES FERREIRA, J. (Org). **Paul Zumthor: Oralidade em Tempo & Espaço**. Ed: EDUC/FAPESP, 1999.

SÓFOCLES. A Trilogia Tebana: Édipo Rei, Édipo em Colono. **Antígona, 9ª ed.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

SÓFOCLES. **Antígona, 7ª ed.** Tradução de Millôr Fernandes. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

SZAMOSI G. **Tempo @ Espaço - As Dimensões Gêmeas**. Tradução: Jorge Enéas Fortes e Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1994.

9. REVISTAS DE TEATRO DE ANIMAÇÃO

Bonecaria - Panorama do teatro de animação na cidade de São Paulo: Revista realizada por meio do projeto *Pia Fraus depois dos 25 anos*, contemplado pelo Programa Municipal de Fomento ao Teatro para a Cidade de São Paulo. Corprint Gráfica e Editora Ltda, ano 2011.

Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas. UDESC/SCAR, O Ator no Teatro de Formas Animadas, ano 01, v. 01, 2005.

Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas. UDESC/SCAR, Tradição e Modernidade no Teatro de Formas Animadas, ano 02, v. 02, 2006.

Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas. UDESC/SCAR, Teatro de Bonecos Popular Brasileira, ano 03, v. 03, 2007.

Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas. UDESC/SCAR, Teatro de Formas Animadas - Contemporâneo, ano 03 - v. 04, 2007.

Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas. UDESC/SCAR, Teatro de Formas Animadas e suas relações com as outras Artes, ano 04, v. 05, 2008.

Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas. UDESC/SCAR, Formação Profissional no Teatro de Formas Animadas, ano 05, v.6, 2009.

Puck: El títere y las otras artes: Cuerpos en el espacio. Éditions Institut International de la Marionette/Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, 1991.

Vinte e cinco anos com PIA FraUs: Revista realizada por meio do projeto *Pia Fraus 25 anos entre os Clássicos e a Rua*, contemplado pelo Programa Municipal de Fomento ao Teatro para a Cidade de São Paulo. Corprint Gráfica e Editora Ltda, ano 2009.

10. TESES

CASTRO, R. C. A. **Flor ao Vento, Ser em Cena: Etnografia de olhares híbridos**. Tese de Doutorado em Antropologia Social. Universidade de São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Departamento de Antropologia Social. Programa de Pós-Graduação em, 2005.

COLLA, A. C. **Da minha Janela Vejo... Relato de uma trajetória pessoal de pesquisa no Lume**. Aderaldo & Rothschild Editores - FAPESP. São Paulo, 2006.

MELLO, L. O. S. B. P. **A Arte de Ator: da Técnica à Representação. Elaboração, codificação e sistematização de técnicas corpóreas e vocais de representação para o ator**. Doutorado em Comunicação e Semiótica. PUC/São Paulo, 1994.

LOPES, S. P. **Sobre a voz e a palavra em sua função poética (vai dar o que falar...)** tese de livre docência, IA, apresentada ao Instituto de Artes da Unicamp como parte da Documentação exigida para inscrição em Concurso Público para obtenção do título de Livre Docente, 2004.

OHNO, M. C. **A arte no corpo**. Dissertação de mestrado em dança, IA, UNICAMP, 2006.

ANEXOS

11.1. ANEXO I

Filme: *Flor de obsessão, Olhos vermelhos, Primeiras rosas*

11.2. ANEXO II

Fotos: Pia Fraus apresenta: *Olhos Vermelhos*