UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

DALMIR ROGÉRIO PEREIRA

As dimensões do traje de cena no Giramundo e no Royal de Luxe

São Paulo

2017

Dalmir Rogério Pereira

As dimensões do traje de cena no Giramundo e no Royal de Luxe

Tese de Doutoramento apresentada ao programa de Pós-Graduação em Artes, Área de Concentração Artes Cênicas, Linha de Prática Teatral - Indumentária e Cenografia, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para a obtenção do Título de Doutor em Artes, sob orientação do Prof. Dr. Fausto Roberto Poço Viana.

São Paulo

2017

Nome: PEREIRA, Dalmir Rogério

Título: **As dimensões do traje de cena no Giramundo e no Royal de Luxe**

Tese de Doutoramento apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutor em Artes.

Aprovado em: _____

Banca Examinadora:

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

São Paulo,_____de 2017.

Dedicatória

À minha esposa Mariana Donato pela presença e aos meus pais Marlene Ferreira e Domingos Pereira pelo exemplo.

Agradecimentos

Meus agradecimentos à Fundação de Amparo à Pesquisa (FAPESP, 2013/18207-0) pelo apoio financeiro através da bolsa de estudos, determinante para viabilizar a realização do projeto de pesquisa. Aos profissionais e amigos que tornaram possível a realização deste trabalho: Prof. Dr. Fausto Viana, pela dedicada e presente orientação, e pelo exemplo de seriedade com o tema. A colaboração dos professores e artistas entrevistados: Prof. Dra. Ana Maria Amaral, Prof. Dr. Felisberto S. da Costa, Prof. Dr. Wagner Cintra, Prof. Dra. Amabilis de Jesus da Silva, Prof. Dr. José Carlos Barros, Prof. Dr. Paulo Balardim, ao diretor Marcos Malafaia, ao diretor Luiz André Cherubini e ao marionetista Catin Nardi. A colaboração através das disciplinas

cursadas durante o cumprimento dos créditos: Prof. Dra. Isabel Italiano, Prof. Dra. Elisabeth Lopes, Prof. Dra. Silvia Fernandes Teles, Prof. Dra. Ileana Diéguez Caballero. Ao diretor Henrique Sitchin pela concessão do tempo de afastamento dos trabalhos na companhia Truks de teatro de Bonecos. Às companhias Giramundo e Royal de Luxe pelo acesso e colaboração, na medida do possível. Às companhias Truks, Morpheus Teatro, Sobrevento e O Casulo pela experiência partilhada através da prática. À Helena Prates pelos trabalhos de revisão prestados ao longo do percurso. Aos amigos Luiz Antonio Donato, Maricy dos Santos, Denise Meneses, Laura Salvatore, João Araújo e Verônica Gerchman pelo apoio.

‘If I have seen further it is by standing on the shoulders of Giants’

(Isaac Newton[1])

[1] “Se vi mais longe foi por estar sobre os ombros de gigantes”, frase retirada da carta do cientista inglês Issac Newton (1643-1727) enviada para o também cientista inglês Robert Hooke (1635-1703), em fevereiro de 1676. Inspirada na metáfora em latim “*Nanos Gigantum humeris insidentes*” atribuída por John de Salisbury (Inglaterra, 1115-1120) a Bernard de Chartres (filósofo platônico francês do século XII). Derivada do mito greco-romano do gigante Órion que ganhou de seu pai, Poseidon, o poder de andar pelas profundezas do mar. A metáfora de anões de pé sobre os ombros de gigantes expressa o significado de verdade descoberta através da construção em descobertas anteriores.

RESUMO

Esta pesquisa é um estudo sobre o traje de cena na relação boneco/objeto e ator/manipulador, a partir das dimensões materiais, visuais e simbólicas que o constituem. O estudo abarca dois estudos de caso: a companhia mineira de teatro de bonecos Giramundo e a companhia francesa de teatro de rua Royal de Luxe. A análise do traje de cena em cada companhia foi organizada a partir de temas pré-estabelecidos, e exemplos de seus espetáculos foram evocados na medida em que ilustravam estes temas. Esta escolha não seguiu ordem cronológica e permitiu que os elementos de materialidade e visualidade do traje de cena nas duas companhias fossem analisados. Para suporte teórico, buscou-se a teoria teatral que analisa as distintas propostas de utilização do boneco em cena, contemplando a produção contemporânea. Relacionou-se também o tema da pesquisa com estudos de moda e artes visuais, que permitem analisar o traje e suas propriedades inerentes deslocadas para a cena. A hipótese é que o traje de cena no teatro de animação[2] adquire significados específicos, quando se expande sua investigação e entendimento para além do traje do boneco, alcançando a relação boneco/objeto e ator/manipulador. A pesquisa gerou indicativos teóricos que poderão ser utilizados em trabalhos futuros, como ponto de partida na análise de outros casos onde o traje de cena tenha como premissa as especificidades estabelecidas a partir da relação entre a figura humana/ator-manipulador e o objeto articulado inanimado/boneco. Não se espera, naturalmente, que os resultados obtidos nesta pesquisa sejam aplicáveis a todos os casos de apropriação do objeto/boneco como eixo central da cena em diferentes espetáculos, em que sua composição e relação com o ator-manipulador consiste em inúmeras possibilidades.

PALAVRAS-CHAVE: Traje de Cena; Teatro de Bonecos; Teatro de Animação; Giramundo; Royal de Luxe.

[2]O Prof. Dr. Felisberto Sabino da Costa, em entrevista que pode ser lida no Anexo III, tateou esta questão da nomenclatura de "teatro de animação": esclareceu que há outras formas, novos nomes e classificações. Neste trabalho, optou-se por teatro de animação apenas por ser mais generalizante e ir ao encontro do que muitos profissionais do país ainda pensam. Mas a discussão terminológica prossegue – e isso é muito bom para os estudos nessa área.

ABSTRACT

This research is a study about the scene costume of in relation puppet / object and actor / manipulator, from the material, visual and symbolic dimensions that constitute it. The study covers two case studies: the Brazilian puppet theater company Giramundo and the French street theater company Royal de Luxe. The analysis of the scene costume in each company was organized from pre-established themes, and examples of their theater shows were evoked as they illustrated these themes. This choice did not follow chronological order and allowed the elements of materiality and visuality of the scene costume in the two companies to be analyzed. For theoretical support, we sought the theatrical theory that analyzes the different proposals of use of the puppet in scene, contemplating the contemporary production. The subject of the research was also related with studies of fashion and visual arts that allow to analyze the costume and its inherent properties displaced for the scene. The hypothesis is that the scene costume in the theater of animation[3] acquires specific meanings when it expands its investigation and understanding beyond the costume of the puppet, reaching the relation puppet / object and actor / manipulator. The research generated theoretical indicatives that could be used in future work, as a starting point in the analysis of other cases where the costume of the scene is premised on the specificities established from relationship between the human figure/actor-manipulator and the inanimate articulated object /puppet. It is not expected, of course, that the results from this research could be useful to all possible cases of appropriation of the object / puppet as the central axis of the scene in different spectacles as we are aware its composition and its relation with the actor-manipulator involves uncountable possibilities.

KEY WORDS: Scene Costume; Puppet Theater; Theater of Animation; Giramundo e Royal de Luxe.

[3]The Professor PhD Felisberto Sabino da Costa, in an interview that can be read in Annex III, touched on this issue of the nomenclature of "theater of animation": clarified that there are other forms, new names and classifications. In this work, we opted for Animation Theater just to be more generalizing and to meet what many professionals in the country still think. However, the terminological discussion continues - and this is very good for studies in this area.

RESUMEN

Esta investigación es un estudio sobre el traje en la relación de títere/objeto y el actor/manipulador, a partir de las dimensiones materiales, visuales y simbólicas que lo constituyen. El estudio incluye dos estudios de caso: la compañía brasileña Giramundo teatro de títeres y la compañía francesa Royal de Luxe de teatro de calle. El análisis del traje de escena en cada empresa se organiza a partir de temas preestablecidos, y los ejemplos de sus shows fueron evocados como ilustración de estos temas. Esta elección no cumplió con la orden cronológica y permitió el estudio de los elementos de materialidad y visualidad de traje en las dos compañías. Para el soporte teórico, tratado de teoría teatral, que analiza las diversas propuestas del títere en la escena, contemplando la producción contemporánea. El tema de la investigación se relaciona también con la moda y las artes visuales estudios que nos permitan analizar el traje y sus propiedades inherentes desplazan a la escena. La hipótesis es que el traje en el teatro de animación [4]adquiere especial importancia cuando se expande la investigación y la comprensión más allá del traje de títeres, con lo que la relación del títere/objeto y el actor/manipulador. La investigación genera indicaciones teóricas que pueden ser utilizados en futuros trabajos, como punto de partida en el análisis de otros casos en los que el traje tiene como premisa las especificidades establecidas a partir de la relación entre la figura/actor-manipulador humano y el objeto inanimado/títere. No se espera, por supuesto, que los resultados obtenidos en este estudio son aplicables a todos los casos de apropiación del objeto/títere en la escena en diferentes espectáculos donde su composición y su relación con el actor-manipulador constan de numerosas posibilidades.

PALAVRAS CLAVE: Traje; Teatro de Títeres; Teatro de Animación; Giramundo e Royal de Luxe.

[4]Prof. PhD Felisberto Sabino da Costa, en una entrevista que se puede leer en el anexo III, a tientas esta cuestión de la denominación "teatro de animación": aclaró que hay otras maneras, nuevos nombres y clasificaciones. En este trabajo, se optó por el teatro animación solo ser generalizador e ir en contra de lo que muchos profesionales en el país todavía piensan. Pero el debate terminológico continúa - y esto es muy bueno para los estudios en esta área.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Ator do Topeng balinês. 30
Figura 2- Quimono de gueixa por dançarina de Buyo. 30
Figura 3- Traje de cena que dilata o ator-dançarino em *Um Homem é um Homem* de Bertolt Brecht, com Peter Lorre (1904-1964), Berlim, 1931. 30
Figura 4- Traje de cena dos atores-manipuladores na *Saga dos Gigantes* do Royal de Luxe como exemplo de origem. 49
Figura 5- Traje de cena dos atores-manipuladores na *Saga dos Gigantes* como exemplo de origem e movimento do traje de cena sob luz natural do espaço urbano. 49
Figura 6- Traje de um dos atores da *Saga dos Gigantes* como exemplo de cor. 49
Figura 7- Exemplo de textura e volume no traje de cena e a relação de sua cor com a luz da atriz-manipuladora e o boneco em *Giz* (2008). 50
Figura 8- Exemplo do traje de cena na função de ocultar visualmente a figura do ator. Cena da festa de *Cobra Norato* (1979) do Giramundo. 68
Figura 9- Exemplo de traje que revela apenas parte do corpo do ator-manipulador. *A Life-Leeching in Gertrude´s Bone Show* (1997) de "Revital Puppet Company" (Jerusalém). 68
Figura 10- Traje do ator-manipulado, fora do fico de luz em *Pinochio* (2005). 69
Figura 11- Traje da atriz-manipuladora incluso no foco de luz em *Alice no País das Maravilhas* (2013). 69
Figura 12- Traje de cena do ator-manipulador personagem em *Giz* (2008). 69
Figura 13- Traje de cena do ator-manipulador diferente do traje do boneco. *O Gigante que Caiu do Céu* (1993). 70
Figura 14- Traje de cena de ator-manipulador personagem em *Alice no País das Maravilhas* (2013). 70
Figura 15- Traje de cena integrado. *Angel* (2004). 71
Figura 16- Traje de cena integrado em performance de rua. 71
Figura 17- Desenho de Apocalypse da personagem Tatu-Cobra na forma animal. 82
Figura 18- Boneco (manipulação direta) a partir do projeto de Apocalypse Tatu-Cobra na forma animal. 82
Figura 19- Croqui/ Projeto de Apocalypse para o boneco da personagem Tatu-Cobra na forma humana. 82
Figura 20- Boneco (manipulação direta) Tatu-Cobra na forma humana. 82
Figura 21-Projeto de Apocalypse para boneco/personagem Honorato-Índio na forma humana. 83
Figura 22- Estudo de Apocalypse para boneco/personagem Honorato- Índio na forma humana. 83
Figura 23- Boneco Honorato- Índio na forma humana. 84
Figura 24- Boneco Honorato- Cobra, forma híbrida: humana e animal. 84
Figura 25- Aldeia Karajá. 84
Figura 26- Artesã Karajá. 84
Figura 27- Pintura facial Karajá femininina (esquerda). 85
Figura28- Pintura facial Karajá masculina (direita). 85
Figura 29-Dois modelos de pintura corporal feminina (acima) e dois modelos de pintura corporal masculinas. 85
Figura 30- Padrões de pintura Karajá, signos de elementos do meio natural. 85
Figura 31- Padrão de pintura karajá masculina com detalhes em vermelho. 85
Figura 32- Processo de confecção da forma das bonecas licocóse em barro. 86
Figura 33- Processo de pintura das bonecas licocóse com animais. 86
Figura 34- Bonecas licocóse/Karajá na forma sentada. 86
Figura 35- Bonecas licocóse/Karajá na forma vertical. 86
Figura 36- Boneca karajá exposta em: Adornos do Brasil Indígena- Resistências Contemporâneas. .. 86
Figura 37- Bonecos/personagens: Casal de bailarinos em cerâmica de *Cobra Norato*. 88

Figura 38- Estudo para a personagem Seria de *Giz* (1988). 92
Figura 39- Boneco/personagem Sereia em exposição no Sesc Santana. 92
Figura 40- Bonecos/personagens do núcleo Família de *Giz* (2008). 92
Figura 41- Ator-manipulador com boneco Pinóquio (manipulação direta) sobre aro de bicicleta. 95
Figura 42- Atores-manipuladores com bonecos/personagens de *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007). 95
Figura 43- Atores-manipuladores com bonecos de *Alice no País das Maravilhas* (2013). 95
Figura 44- Capa de revistas com desenhos de calçados por Álvaro Apocalypse. 99
Figura 45- Ilustrações de figuras karajá realizados por Apocalypse para jornal. 100
Figura 46- Bonecos/Árvores de *Cobra Norato* (1979). 102
Figura 47- Bonecos/Sapos de *Cobra Norato* (1979). 102
Figura 48- Boneco/Honorato –Índio de *Cobra Norato* (1979). 102
Figura 49- Bonecos/Aves, Tartaruga e Jacaré de *Cobra Norato* (1979). 102
Figura 50- Estudo para o boneco na forma humana de Honorato-Mestiço para o espetáculo *Cobra Norato*. 104
Figura 51- Projeto para o boneco Honorato- Mestiço de *Cobra Norato*. 104
Figura 52- Boneco Honorato-Mestiço de *Cobra Norato*. 104
Figura 53- Estudo para o boneco/personagem Saci para o espetáculo "Cobra". 104
Figura 54- Projeto para o boneco Saci de *Cobra Norato*. 104
Figura 55- Boneco Saci de *Cobra Norato*. 104
Figura 56- Estudo personagem/boneco Anjinho de *Giz* (1988). 106
Figura 57- Boneco/ personagem Anjinho de *Giz* na exposição Giramundo no Sesc Santana. 106
Figura 58- Atores-manipuladores em *Pinóchio* (2005). 107
Figura 59- Atores-manipuladores em *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007). 107
Figura 60- Atores-manipuladores e personagem Chapeleiro de *Alice no País das Maravilhas* (2013). 107
Figura61- Desenho de Andreas Versalius (1514-1564) do corpo humano para "De Humani Corporis"(1543). 108
Figura 62- Desenho de Malafaia inspirado em Versalius do traje de cena, que não se configurou em *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007). 108
Figura 63- Traje de cena em *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007). 108
Figura 64- Traje de cena dos atores-manipuladores de *Alice no País das Maravilhas* (2013). 110
Figura 65- Traje de cena da personagem Alice/Fernanda Takei em *Alice Live* (2013). 110
Figura 66- Híbrido entre ator-manipulador e personagem de *Alice no País das Maravilhas* (2013). 110
Figura 67- Traje de cena dos atores-manipuladores de *Alice no País das Maravilhas* (2013). 110
Figura 68- Boneco Pinóquio de luva de *Pinocchio* (2005). 112
Figura 69- Boneco/personagem Giguinol de *Pinocchio* (2005). 112
Figura 70- Boneco/personagem Polichinelo de *Pinocchio* (2005). 112
Figura 71- Boneco/personagem Punch de *Pinocchio* (2005). 112
Figura 72- Escultura do artista visual Farnese de Andrade (1926-1996) composta por oratório, boneca e colagem, através da técnica de em assemblage (colagem tridimensional). 114
Figura 73- Escultura de Farnese de Andrade que se relaciona a boneco/Pinóquio- menino de *Pinocchio* (2005). 114
Figura74- Escultura de Farnese de Andrade que se relaciona a boneco/Pinóquio- menino de *Pinocchio*. 114
Figura 75- Formas e cores em *Pinocchio* (2005) que se relacionam a estrutura das esculturas de Farnese de Andrade. (Acesso em: out. 2016). 114
Figura 76- Estudo realizado por Malafaia para a personagem Fada de *Pinocchio* (2005). 115
Figura 77- Boneco Fada de *Pinocchio*, a partir da obra de Farnese Andrade. 115

Figura 78- Estudo realizado por Malafaia para a personagem o boneco/Gepeto de *Pinocchio* (2005) resgatando elementos do clown. 115
Figura 79- Estudo realizado por Malafaia, para a forma definitiva da personagem Gepeto de *Pinocchio* (2005), a partir da obra de Farnese de Andrade. 115
Figura 80- Interior do tronco do boneco Gepeto de *Pinocchio* (2005), a partir do segundo estudo. .. 115
Figura 81- Boneco Gepeto de *Pinocchio* (2005) com anima representado na vela e espiritualidade no oratório. 115
Figura 82- Traje de cena dos atores-manipuladores e bonecos de *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007). 116
Figura 83- Detalhe da tessitura visual do boneco que remete ao traje social europeu do século XIX. 116
Figura 84- Boneco de fios mergulhador de *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007). 116
Figura 85- Desenho de Malafaia para boneco/personagem de *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007).117
Figura 86- Desenho de Malafaia para boneco/mergulhador de *Vinte Mil Léguas Submarinas*(2007).117
Figura 87- Bonecos simulando mergulho, através da combinação entre tessitura visual e movimento em *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007). 117
Figura 88- Estudo de boneco para *Pinocchio* (2005) realizado por Malafaia. 119
Figura 89- Bonecos confeccionados a partir do estudo. 119
Figura 90- Detalhes de boneco criado a partir da obra de Farnase. 119
Figura 91- Detalhes de boneco criado a partir da obra de Farnase. 119
Figura92-Bonecos vestíveis, ator-manipulador/personagem, boneco de fio e ator-personagem/fotógrafo. 119
Figura 93- Ator-manipulador e um dos bonecos que compõem a personagem Alice (boneco manipulação direta). 119
Figura 94- À esquerda, traje de cena da atriz-manipuladora e do boneco na montagem de *Giz* (1988). 122
Figura 95- À direita, traje de cena da atriz-manipuladora, traje do boneco após o restauro para remontagem de 2008. 122
Figura 96- Detalhe de movimento, textura e volume em ornamentos nas pernas e braços do boneco Honorato-Índio. 126
Figura 97- Detalhe do mecanismo de manipulação nas costas do boneco Honorato-Índio. 126
Figura 98- Boneco/Sereia de Giramundo ao lado da sensual esfinge. 127
Figura 99- Detalhes de textura, volume na composição da Sereia. 127
Figura 100- Desenho de sereia jovem tocando flauta realizado por Apocalypse em 1987. 127
Figura 101- Estudo de Apocalypse para o boneco rato de *Giz* (1988). 127
Figura 102- Textura e volume do boneco Pinóquio-Menino. 129
Figura 103- Detalhe da textura do boneco Pinóquio- Menino. 129
Figura 104- Detalhe de textura do boneco Grilo. 130
Figura 105- Boneco raposa (marionete/fios). 130
Figura 106- Detalhe da textura do boneco-Raposa. 130
Figura 107- Navio cenográfico sobre mapa em *A Verdadeira História da França* (1990). 136
Figura 108- Navio real /sede da companhia em *Situações Imaginárias*. 136
Figura 109- Personagem/Gigante no encerramento do espetáculo *O Gigante que Caiu do Céu* (1993). 137
Figura 110- Personagem/Gigante no encerramento do espetáculo *O Gigante que Caiu do Céu* (1993). 137
Figura 111- Personagem/Gulliver preparando navio em “As Viagens de Gulliver” de Jonathan Swift. 137
Figura 112- O traje de cena em *A Verdadeira História da França* (1990). 138
Figura 113- O traje de cena em *A Verdadeira História da França* (1990). 138
Figura 114- Instalação *Carros sobre as árvores* (1987) de *Situações imaginárias*. 139

Figura 115- Instalação com bonecos *A Rebelião dos Manequins* (2007) de *Situações imaginárias*. . 139
Figura 116- Objeto/ carro *Geleia* (1993) de *Situações imaginárias*. 139
Figura 117- Boneco gigante de vestir em exercício de *Residência*- Marrocos (África, 1987). 141
Figura 118- Experimentações de objetos e fogo de *Residência*- Camarões" (África, 1997). 141
Figura 119- Composição visual demorador local em *Residência*- Gwan Cun" (China, 1991). 141
Figura 120- A personagem/Gigante em *Projetos* de *O Gigante que Caiu do Céu* (1993). 141
Figura 121- Gigante na casa em *Projetos* de *O Gigante que Caiu do Céu* (1993). 141
Figura 122- Traje de cena, núcleo dos soldados de *A Verdadeira História da França* (1990). 144
Figura 123- Traje de cena, núcleo da aristocracia *A Verdadeira História da França* (1992)..... 144
Figura 124- Detalhe da estrutura mecânica do traje de cena, núcleo da aristocracia *A Verdadeira História da França* (1992). 145
Figura 125- Traje de cena e objeto em *Semifinal da Waterclash* (1984). 153
Figura 126- Traje de cena e objeto em *Semifinal da Waterclash* (1983). 153
Figura 127- Traje de cena e objeto em *La Grand-Mère Tombée de la Galaxie dan un Champ du Munster* (2014). 153
Figura 128- Traje de cena e objeto em *La Grand-Mère Tombée de la Galaxie dan un Champ du Munster* (2014). 153
Figura 129- Traje de cena e objeto em *La Grand-Mère Tombée de la Galaxie dan un Champ du Munster* (2014). 153
Figura 130- Imagem tradicional de marionetista e bonecos no espaço urbano. 159
Figura 131- Imagem de atores-manipuladores e boneco de *O Gigante que Caiu do Céu* (1993)..... 159
Figura 132- Aparição do boneco/Gigante de *O Gigante que Caiu do Céu* (1993). 160
Figura 133- Casaca do boneco/ Gigante. 160
Figura 134- Aparição de Gulliver de "As Viagens de Gulliver" de Swift. 160
Figura 135- Traje social masculino do início do século XVIII: justaucorps, veste e culote. 161
Figura 136- Alfaiate liliputiano costurando casaca de Gulliver em "As Viagens de Gulliver" de Swift. 161
Figura 137- Atores-manipuladores/liliputianos da *Saga dos Gigantes*. 161
Figura 138- Detalhes da composição visual do boneco/ Camponês de *O Gigante de Guadalajara* (2010). 164
Figura 139- Traje de origem mexicana das personagens/boneco: Camponês e Pequena Gigante. 164
Figura 140- Traje de cena permanente dos atores-manipuladores na *Saga dos Gigantes*. 165
Figura 141- Traje de cena de origem mexicana dos atores-liliputianos. 165
Figura 142- Estrutura do boneco/Gigante em processo de montagem (1993). 167
Figura 143- Boneco/ Gigante estruturado em metal e madeira (1993). 167
Figura 144- Boneco/Vovó estruturado em metal e látex (2015). 167
Figura 145- Projeto detalhado dos procedimentos de manipulação a serem adotados. 169
Figura 146- A concretização do planejamento: boneco/ *Gigante sobre la Pedrera de Gaudí* (Barcelona, 1993). 169
Figura 147- Projeto detalhado do boneco/elefante de *A visita do Sultão às Índias* (2005)..... 169
Figura 148- Boneco/ elefante do Sultão de *A visita do Sultão às Índias* (Nantes, 2005)..... 169
Figura 149- Suplemento Ilustrado do conto "A Casa a Vapor" de Júlio Verne que deu origem ao espetáculo (2005). 170
Figura 150- Projeto detalhado da estrutura do boneco /Gigante de *O Gigante que Caiu do Céu* (1993). 171
Figura 151- Projeto detalhado do sistema de manipulação do boneco /Gigante de *O Gigante que Caiu do Céu*(1993)..... 171
Figura 152- Boneco /Gigante ao lado do ator-manipulador/liliputiano em *O Gigante que Caiu do Céu* (1993). 171

Figura 153- Projeto frontal do sistema de funcionamento mecânico da face do boneco/Gigante (1993). 171
Figura 154- Projeto de funcionamento mecânico e estrutural da cabeça e pescoço do boneco/Gigante (1993). 171
Figura 155- Detalhe da face do boneco/Gigante em *O Gigante que Caiu do Céu* (1993). 171
Figura 156- Manifestação de maravilhamento da espectadora em *O Gigante de Guadalajara* (2010). 176
Figura 157- Tessitura visual e material do boneco Gigante em *O Gigante de Guadalajara* (2010). . 176
Figura 158- Composição visual da relação ator-manipulador e boneco em *O Gigante de Guadalajara* (2010). 176
Figura 159- Objeto/ carro espetado por garfo gigante em "micros-relatos periféricos" de *O Gigante que Caiu do Céu* (1993). 179
Figura 160- Boneco/Gigante dentro da casa em "micros-relatos periféricos" de *O Gigante que Caiu do Céu* (1993). 179
Figura 161- Traje de cena azul, não permanente de atores em funções distintas da manipulação (2015). 181
Figura 162- Traje de cena vermelho, permanente de atores-manipuladores na *Saga dos Gigantes*. .. 181
Figura 163- Traje de cena, não permanente, de atores-manipuladores em O *Gigante de Guadalajara* (2010). 181
Figura 164- Pequena Gigante sendo vestida em cena em *A Gigante do Titanic e o Escafandrista* (2009). 181
Figura 165- Atriz-manipuladora coatando com boneco/Xolo em *O Gigante de Guadalajara* (2010). 181
Figura 166- Atores manipulando Pequena Gigante através de cabos em estrutura de funcionamento aparente. 182
Figura 167- Movimento pendular sequencial para a manipulação dos braços do boneco/Camponês (2010). 182
Figura 168- Posição de revezamento de atores/liliputianos para a manipulação do boneco. 182
Figura 169- Representação de anima na relação boneco cantora de ópera em "micros-relatos periféricos" de *O Gigante que Caiu do Céu* (1993). 184
Figura 170- A escala do boneco e na relação com o público (1993). 184
Figura 171- Público inserido na cena em "micro relato periférico" de *O Gigante que Caiu do Céu* (1993). 186
Figura 172- Contato físico entre público e boneco/objeto em "micro relato periférico" (1993). 186
Figura 173- Movimento mecanizado de ronco do boneco/Gigante em "micro relato periférico" (1993). 186
Figura 174- Projeto de faca gigante para "micro relato periférico" (1993). 186
Figura 175- Objeto/ônibus cortado ao meio por faca gigante (1993). 186
Figura 176- Primeiro "micro relato periférico"/ "muro caído" em frente ao teatro municipal de Guadalajara/México (2010). 188
Figura 177- Projeto gráfico do afresco das personagens/ boneco inseridos no universo histórico ficcional mexicano. 189
Figura 178- Projeto gráfico que retrata visualmente a narrativa inicial do espetáculo. 189
Figura 179- Vestimenta do público inserida na cena através da relação dos mesmos com a instalação "muro caído". 189
Figura 180- Traje militar da guarda municipal da cidade de Antuérpia acompanhando o cortejo do "De Reuzen" (2015), último espetáculo da *Saga dos Gigantes*, até o momento. 189
Figura 181- Bonecos/objetos de situações imaginárias em *A Revolução dos Manequins* (2007). 195
Figura 182- Traje de cena liliputiano em manequim de *O Gigante de Guadalajara* (2010). 195
Figura 183- Traje de operador de máquinas em manequim de *O Gigante de Guadalajara* (2010). .. 195

Figura 184- Estrutura de A Revolução dos Manequins (2007) retomada em *O Gigante de Guadalajara* (2010). 195
Figura 185- Elementos reais e ficcionais em micro relato periférico de *O Gigante de Guadalajara* (2010). 195
Figura 186- Projeto visual para a instalação *Caça ao Caixa Eletrônico* de *A Revolução dos Manequins* (2007). 196
Figura 187- Instalação *Caça ao Caixa Eletrônico* de *A Revolução dos Manequins* (2007). 196
Figura 188- Processo de confecção dos manequins a partir de moldes de membros da companhia... 196
Figura 189- Moldes e estruturas materiais dos manequins (2007). 196
Figura 190- Intervenção urbana com manequins em *Filoctetes, Lemnos em Buenos Aires* (2002).... 196
Figura 191- Reação de espectador/segurança em *Filoctetes, Lemnos em Buenos Aires* (2002). 196
Figura 192- Traje inicial do boneco/ Pequena Gigante em *O Gigante de Guadalajara* (2010). 199
Figura 193- Banho e troca de roupa do boneco em *O Gigante de Guadalajara* (2010). 199
Figura 194- Traje mexicano da personagem/boneco Pequena Gigante no mesmo espetáculo. 199
Figura 195- Encerramento do espetáculo. Bonecos sendo colocados vestidos nos contêineres. 199
Figura 196- Público em cena em contato com o objeto/cubo de gelo em "micro relato periférico" de *O Gigante de Guadalajara* (2010). 202
Figura 197- Contato físico com o objeto/cubo. (Guadalajara, 2010). 202
Figura 198- Volume e textura do objeto cubo de gelo compostos a partir da relação entre boneco e água solidificada (2010). 202
Figura 199- Volume e textura do objeto cubo de gelo compostos, a partir da relação entre boneco e água solidificada em movimento de derretimento do cubo (2010). 202
Figura 200- Objeto/boneco sem a composição inicial. 203
Figura 201- Boneco/Xolo coatando com ator/liliputiano. 203
Figura 202- Traje de cena/ escafandro em *Os Grandes Mamíferos* (1984). 205
Figura 203- Boneco/escafandrista e ator/liliputianos em *A Gigante do Titanic e o Escafandrista* (2009). 205
Figura 204- Projeto detalhado da composição boneco/escafandrista e atores-manipuladores (2009). 206
Figura 205- Composição boneco/escafandrista e atores-manipuladores (2009). 206
Figura 206- Detalhes material e visual da parte em metal na composição da vestimenta do escafandro superdimensionado (2009). 207
Figura 207- Detalhes material e visual da parte têxtil da vestimenta do escafandro. (2009). 207
Figura 208- Detalhes dos sapatos que do boneco/escafandrista (2009). 207
Figura 209-Atores vestindo o Escafandrista em cena como procedimento padrão na *Saga dos Gigantes*. 208
Figura 210- A submersão real do escafandro ficcional. 208
Quadro1- Funções do traje de cena no teatro de bonecos.....212
Quadro2-Dimensão simbólica e estrutural do traje na composição da personagem/boneco.....217

SUMÁRIO

1. Introdução 20

2. CAPÍTULO I – O traje de cena e suas dimensões visuais, materiais e simbólicas. 27

2.1. O termo "traje de cena" 28

2.1.1. O traje de cena do teatro de animação pelos olhos de seus teóricos e práticos 33

2.2. Dimensão visual e material do traje de cena 38

2.2.1. Origem do traje 38

2.2.2. A cor 41

2.2.3. A forma 47

2.2.4. O movimento, a textura e o volume 49

2.2.5. O material usado na construção do traje de cena 50

2.3. Dimensão simbólica do traje de cena no teatro 51

2.4. A relação boneco/ objeto e ator/ manipulador: possíveis leituras simbólicas do traje a partir desta relação 55

2.4.1. O traje na metáfora da criação do homem 61

2.4.2. O traje de cena do boneco/objeto e do ator/manipulador 66

2.4.2.1. O traje de cena que oculta o ator-manipulador 67

2.4.2.2. O traje de cena que revela a figura do ator manipulador na cena 68

2.4.2.2.1. O traje do ator-manipulador "neutro" 68

2.4.2.2.2. O traje do ator-manipulador personagem semelhante ao do boneco 69

2.4.2.2.3. O traje do manipulador diferente do traje do boneco 70

2.4.2.3. O traje do boneco e do ator manipulador integrados 70

2.4.2.4. Traje de cena e a relação com a superfície do boneco 72

2.4.2.5. A escala na relação ator/boneco e... público! 73

3. CAPÍTULO II- Dimensões do traje de cena no Giramundo 74

3.1. O Giramundo 75

3.2. A "origem" no traje de cena do Giramundo 77

3.3. O desenho como procedimento criativo: a cor e a forma no traje de cena do Giramundo.....98

3.4. O movimento, a textura e o volume do traje de cena no Giramundo.....120

3.5. A escala na configuração do boneco no Giramundo.....131

4. CAPÍTULO III- As dimensões do traje de cena na *Saga dos Gigantes* do Royal de Luxe 135

4.1. A trajetória do traje de cena no Royal de Luxe até chegar na *Saga dos Gigantes* 136

4.1.1. Os espetáculos de praça.....138

4.1.2. Situações imaginárias.....139

4.1.3. Residências.....140

4.1.4. Projetos.....142

4.1.5. Desfiles.....144

4.1.6. A Saga dos Gigantes.....146

4.2. A dimensão real e ficcional na relação ator-boneco.....147

4.3. A origem e a escala na tessitura visual e material do boneco e o traje de cena do ator-manipulador/personagem como signo permanente na *Saga do Gigantes* 157

4.4. Da bidimensionalidade do desenho às máquinas superdimensionadas: “cor” e “forma” no traje de cena do ator-manipulador e na visualidade do boneco.....167

4.5. A dimensão simbólica do traje nos Micro Relatos Periféricos.....185

4.6. Dimensões reais e ficcionais na textura e o volume da composição visual e material do boneco em função do movimento.....201

4. Conclusão 210

6. Referências Bibliográficas 221

7. Anexos.....238

7.1. Anexo I- Entrevista com a Professora Dra. Ana Maria Amaral 238

7.2. Anexo II- Entrevista com o Prof. Dr. Wagner Cintra.....251

7.3. Anexo III- Entrevista com o Prof. Dr. Felisberto da S. Costa 259

7.4. Anexo IV- Entrevista com o Prof. Dr. José Carlos Barros.....265

7.5. Anexo V- Entrevista com o marionetista Catin Nardi 268

7.6. Anexo VI- Entrevista com o diretor Luiz André Cherubini 279

7.7. Anexo VII- Entrevista com o diretor Marcos Malafaia 296

7.8. Anexo VIII- Entrevista com a Professora Dra. Amabilis de Jesus da Silva 307

7.9. Anexo IX- Entrevista com o Prof. Dr. Paulo Balardin 310

1. Introdução

Esta pesquisa apresenta uma contribuição inaugural acerca dos significados e especificidades do traje de cena no teatro de animação, na relação boneco/objeto e ator/manipulador. A investigação propõe um recorte no que diz respeito aos estudos de cenografia e, especificamente dentro dela, o traje de cena, considerando o fato de que neste momento, há uma produção teórica significativa emergindo no país sobre o assunto.

Sob esta perspectiva**,** propôs-se registrar neste documento síntese o resultado de uma reflexão sobre o traje de cena que identifica, destaca e analisa suas propriedades constitutivas como elementos de teatralidade. Foram evidenciadas as potencialidades simbólicas do traje através de dois estudos de caso: da companhia mineira Giramundo e da companhia de teatro de rua Royal de Luxe.

Na dissertação de mestrado, *Alinhaves entre traje de cena e moda: Estudos a partir de Gabriel Villela e Ronaldo Fraga* (2012), que abrangeu um estudo do traje de cena na relação entre teatro e moda a partir da vestimenta, sob a orientação do mesmo orientador deste trabalho, o autor da presente tese investigou o traje em territórios distintos de expressão.

Naquela pesquisa, foi estudado o desfile de moda do estilista Ronaldo Fraga *Tudo é Risco de Giz* (2009), desenvolvido a partir de um espetáculo da companhia de teatro de bonecos Giramundo, *Giz* (1988/2008). Naquele espetáculo, a participação dos atores-manipuladores e bonecos no evento evidenciou o deslocamento de ambos do espaço teatral para o contexto do desfile de moda, de maneira que a vestimenta e o boneco assumiram uma posição central na materialização da proposta estética do desfile. Naquele contexto de desfile, no qual o aspecto performativo do evento se sobrepunha ao dramático, detectou-se a instauração de uma atmosfera de teatralidade configurada na presença dos atores e bonecos. Durante o processo de pesquisa de campo sobre o desfile do estilista Ronaldo Fraga, em 2010, visitou-se o Museu Giramundo, na sede da companhia na cidade de Belo Horizonte. Lá, foi possível acessar o vasto acervo de bonecos da companhia mineira e sua significativa produção realizada ao longo de décadas na cena do teatro de animação do país.

A partir do contato com este material, foi possível detectar a necessidade da elaboração de um projeto de estudo voltado exclusivamente para o traje de cena e como ele é trabalhado na relação boneco/objeto e ator/manipulador, com o intuito de esclarecer suas especificidades. Para isso, escolheu-se duas companhias com propostas estéticas distintas, porém relacionadas pela aderência do objeto/boneco como centro da cena, que viabilizassem um estudo introdutório

sobre este tema, e que, mesmo ainda vinculados a uma estrutura dramática de encenação, trouxessem elementos da cena teatral contemporânea.

Além da aspiração de verticalizar questões sobre o traje de cena na composição proposta, a partir da figura do boneco e do ator, apenas anunciadas no trabalho anterior de mestrado, outro fator foi determinante como estímulo para a realização deste estudo: o próprio trabalho profissional do autor desta tese, que está inserido na prática da cenografia em diferentes situações de criação, restauro, manutenção e confecção de bonecos e traje de cena no seguimento de animação em trabalhos realizados nas companhias Cia Truks - Teatro de Bonecos, Morpheus Teatro, Sobrevento e O Casulo, sendo, assim, familiarizado com as necessidades e possibilidades técnicas e simbólicas do traje de cena e do boneco.

A hipótese é que o traje de cena no teatro de animação adquire significados específicos quando se expande sua investigação e entendimento para além do traje do boneco, alcançando a relação boneco/objeto e ator/manipulador. Tanto no Giramundo como no Royal de Luxe – e mesmo nos espetáculos teatrais em geral – o traje de cena está inserido em um contexto, onde se configura como um elemento compositor da teatralidade.

Na visualidade do espetáculo, o traje de cena é analisado enquanto elemento que pode ser uma simples peça que cobre a superfície de um boneco, que pode remeter à figura humana ou animal, pela similaridade ou diferença através de sua constituição antropomórfica ou zoomórfica[5] presente no Giramundo e no Royal de Luxe. Mas, o teatro de animação contemporâneo abriu possibilidades de integração entre boneco/objeto e manipulador/ator, em que há momentos nos quais o traje de ambos pode se neutralizar, interagir e se complementarem, gerando superfícies e significados que se integram muitas vezes em um só elemento com dimensões materiais e visuais próprias, constituintes de um signo potente.

Neste estudo, propôs-se sugestivamente refletir sobre a superfície do boneco como uma tessitura visual, material e "mimética". Considera-se aqui o termo tessitura como a organização de um conjunto de elementos que podem ser materiais e imateriais e que interagem na elaboração da superfície do boneco. A tessitura mimética parte desta multiplicidade de aspectos, que vão do sentido mais limitado da imitação do existente até as opções que enfatizam o

[5]Foi relevado o fato de que a constituição da superfície do boneco independente das características antropomórficas e/ou zoomórficas apresentadas, do material utilizado e da técnica de acabamento adotada. Este aspecto pode trazer ou não, de acordo com a proposição, em sua constituição material e visual, camadas de significação como indícios psicológicos, sociais, antropológicos e míticos atrelados à figura do boneco, porém este sempre representará em sua totalidade um único signo na cena.

trabalho criativo da imaginação. Nesse sentido, quando se emprega neste estudo a terminologia mimese, refere-se à perspectiva que Ramos (2015, p. 249) propõe: uma ambiguidade que se constrói em torno da similaridade e da diferença, recebendo diferentes inflexões conforme o caso considerado.

Foram estabelecidos no início desta pesquisa seis elementos que permitem a análise e codificação do traje de cena: origem, forma, volume, textura, movimento e cor. A escala do boneco não foi utilizada na análise do traje de cena em si, pois seu significado não se altera em maior ou menor dimensão. A escala foi analisada quando interferia diretamente na percepção do espetáculo pelo espectador, como elemento dramatúrgico.

Como parte da metodologia, na primeira etapa do trabalho foi realizado um levantamento bibliográfico sobre o tema, seguido do levantamento histórico dos grupos. Realizaram-se entrevistas com pesquisadores, figurinistas, cenógrafos e diretores durante a pesquisa. Outras entrevistas que já haviam sido publicadas foram organizadas, considerando-se sua relevância para esse trabalho.

Também foi realizada pesquisa no acervo da companhia de teatro de bonecos Giramundo, o que possibilitou acesso aos registros fotográficos e documentos da companhia ao longo de sua trajetória. Assim, foi possível traçar um mapeamento de seu percurso visual.

Como a companhia francesa Royal de Luxe não permite visitas ao acervo – para "manter o mistério das criações", segundo relatam seus integrantes – o registro das imagens foi realizado durante a participação, como espectador, da apresentação do espetáculo *De Reuzen* (Antuérpia, 2015), última montagem da *Saga dos Gigantes* que manteve os princípios visuais e estruturais dos outros espetáculos.

Em ambos os casos, o levantamento de dados foi complementado com a investigação realizada a partir de registros já publicados em livros, revistas, sites, fotografias e vídeos dos espetáculos.

Em relação à metodologia de análise foram utilizados conceitos que se expandem e transitam entre teatro, artes visuais e moda de acordo com a proposta de cada estudo de caso.

No que diz respeito a autores que abordam especificamente o traje na cena e fora dela, foram adotados como ponto de partida teórico neste trabalho os apontamentos propostos por Fausto Viana nas seguintes obras: *Figurino Teatral e as Renovações do Século XX* (2010), *Figurino e Cenografia para Iniciantes* (2015), *O Traje de Cena como Documento* (2015), *Traje*

de Cena Traje de Folguedo (2014) e *Para Vestir a Cena Contemporânea: Moldes de Moda no Brasil do Século XIX* (2015). A partir dos principais elementos de composição do traje apontados por este autor, propõem-se o desenvolvimento detalhado de cada item com o propósito de elucidar a dimensão visual, material e simbólica do traje de cena.

Utilizou-se também o conceito de traje de cena que "multiplica suas funções e se integra ao trabalho de conjunto em cima dos significantes cênicos" proposto por Patrice Pavis (2011, p. 168).

Para entender a representação simbólica do traje de cena na configuração boneco-ator, partiu-se dos apontamentos de Von Kleist (2013) acerca da marionete, considerando-se também itens de análise específicos de traje de cena no teatro de animação propostos por Amabilis de Jesus da Silva (2014). Importantes pontos de vista sobre a dramaturgia no teatro de animação foram obtidos na obra do pesquisador Felisberto S. da Costa (2016).

O já citado conceito de mimese performativa de Luiz Fernando Ramos vai ser relacionado também com os conceitos de performatividade e teatralidade propostos por Josette Feral e Erika Fischer-Lichte. Ainda que o Giramundo e o Royal de Luxe resguardem na relação ator-boneco a grande potencialidade dramática de suas encenações, algumas características de relação entre o aspecto real e ficcional das propostas vão de encontro ao performativo. Um estudo do traje de cena das duas companhias de teatro tinha que evidenciar isto.

Faz-se, assim, uma abordagem a partir do texto "*Le Réel à L'épreuve du Théâtre*" (2011) onde a teórica francesa Josette Féral propõe um estudo sobre como certas práticas dramatúrgicas se definem quando se instalam no real (espaço urbano) e como o teatro o afeta quando se instala nesse território. Essa perspectiva aponta caminhos pertinentes para a análise da *Saga dos Gigantes* do Royal de Luxe em convergência com a proposta da pesquisadora alemã Érika Fischer-Licht, apresentada em "*Realidade e Ficção no Teatro Contemporâneo*" (2013) e "*Estética de lo Performativo*" (2011), sobretudo para fundamentar o posicionamento do espectador inserido na cena na *Saga dos Gigantes* e viabilizar uma leitura de sua vestimenta que transita entre a cena e fora dela.

O trabalho está estruturado em quatro capítulos. O primeiro capítulo é composto por duas partes que apresentam tópicos pontuais na definição do traje de cena e sua relação com o corpo do ator e o boneco. Em um primeiro momento, com o propósito de esclarecer a opção terminológica adotada neste trabalho, propõe-se um recorte de exemplos da cena teatral contemporânea, revelando diversas possibilidades de relação com o corpo do ator. Entram aqui

os comentários dos entrevistados sobre o que é o traje de cena no teatro de animação. Na sequência, uma reflexão sobre as características visuais, materiais e simbólicas que constituem e definem o traje de cena. Segue uma reflexão surgida através da análise das declarações dos entrevistados, dos teóricos e práticos do teatro de animação. O Capítulo I termina com a proposta de uma sistematização do traje na relação ator-boneco a partir das variantes nas suas dimensões visuais, materiais e simbólicas.

No Capítulo II, o estudo de caso propõe uma reflexão sobre o traje de cena na companhia mineira de teatro de bonecos Giramundo, a partir do final da década de 1970 até 2013. Trata-se de uma companhia de grande tradição e importância na história do teatro de animação no país.

A companhia é reconhecida por sua excelência no aspecto plástico e visual de suas encenações, a partir de seu amplo repertório de técnicas de manipulação e materiais presentes nos bonecos de seus espetáculos. Esta variedade viabiliza uma abordagem específica dos aspectos que norteiam e caracterizam visualmente o traje de cena na relação do boneco e do ator-manipulador na cena inserida em uma perspectiva do teatro dramático.

O estudo, em um primeiro momento, desenvolve-se principalmente a partir de exemplos do traje de cena nos espetáculos *Cobra Norato* (1979) e *Giz* (1988) com o propósito de estabelecer um primeiro ciclo de proposição artística desenvolvida pela companhia sob a direção cenográfica do artista visual Álvaro Apocalypse[6]. O traje de cena do ator, a princípio em *Cobra Norato* (1979), parte da função de ocultação visual deste corpo na cena, fixando o eixo de visualidade do espetáculo única e exclusivamente na grande variedade de estruturas e formas de bonecos em um contexto estético preponderantemente dramático. A opção pela cor preta na visualidade do traje de cena não apenas neutralizava a figura do ator-manipulador como também a ocultava na cena, determinando um tipo de relação específica com o boneco a partir de uma estrutura de encenação vinculada ao Teatro Negro[7].

Em oposição visual está *Giz* (1988). Trata-se de um espetáculo que tem sua visualidade construída sob a cor branca, tanto na composição visual dos bonecos como no traje de cena dos atores. Nesta proposta, o traje de cena dos atores e os bonecos revelam novas dimensões visuais

[6]Álvaro Brandão Apocalypse (1937-2003) foi professor de artes visuais, diretor e cenógrafo fundador do Grupo Giramundo: teatro de bonecos, junto de sua esposa Maria Terezinha Veloso Apocalypse (1936-2003) e Maria do Carmo Vivacqua Martins (1945).

[7] O "Teatro Negro" (República Tcheca, Praga) é caracterizado por uma estética de encenação estruturada a partir de recortes muito específicos estabelecidos através do jogo entre luz e sombras, em um espaço cênico onde a ausência de luz evidencia apenas os objetos e bonecos.

e materiais estabelecendo uma relação de aproximação, similaridade e projeção da figura do boneco em relação à figura do ator-manipulador.

Era uma proposta estética muito promissora e significativa para o teatro de animação no Brasil da década de 1980. Entretanto, mesmo integrando a imagem da figura do ator-manipulador na cena em espetáculos posteriores, esta proposta estética não foi inteiramente desdobrada e nem retomada nos projetos seguintes da companhia.

Na segunda etapa do estudo de caso do Giramundo, a análise do traje de cena e do boneco se volta para exemplos e aspectos determinantes na *Trilogia do Mundo Moderno* (2005-2013) composta pelos espetáculos: *Pinocchio* (2005), *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007), e *Alice no País da Maravilhas* (2013) retratando uma proposição visual pós-Apocalypse, que, mesmo se mantendo em um território estético onde se privilegia o aspecto dramático da encenação, exemplifica de maneira muito eficaz o boneco e o ator-manipulador permeado por novos recursos tecnológicos (audiovisuais, mecatrônicos) e elementos de visualidade na materialização de universos ficcionais através da perspectiva visionária de textos clássicos do século XIX.

O Capítulo III analisa o traje de cena na companhia francesa de teatro de rua Royal de Luxe a partir dos espetáculos que compõem a *Saga dos Gigantes* (1993-2015), sob a direção de Jean-Luc Courcoult em parceria com o cenógrafo François Delarozière e a figurinista Oma Marie-Lou Mayeur. São espetáculos realizados em espaços públicos de diferentes nações, com marionetes gigantes, manipuladas por até trinta atores, denominados liliputianos.

O Royal de Luxe trouxe uma grande popularização do boneco e de suas possibilidades visuais na cena contemporânea de teatro de rua. Ficou claramente estabelecido um território ficcional no espaço urbano através da dimensão simbólica da cena. As marionetes se ressignificam como figura/personagem a cada espetáculo, a partir de novas características visuais e materiais proporcionadas principalmente por seus trajes enquanto que o traje de cena dos atores manipuladores se mantém como um signo pré-estabelecido ao longo de toda a *Saga dos Gigantes* (1993-2015). No último espetáculo, percebe-se um traje de cena que visualmente privilegia, em alguns aspectos, a estrutura performativa em detrimento ao dramático, e que desloca parcialmente a estrutura visual da *Saga dos Gigantes* para um território de convergência com as proposições cênicas contemporâneas.

É importante ressaltar que nos dois capítulos a estruturação da análise do traje de cena em cada companhia está organizada em tópicos de discussão pré-estabelecidos e não a partir de espetáculos. Em primeiro lugar, porque seria impossível analisar pontualmente um único

trabalho que representasse todos os espetáculos que compõem a vasta produção das duas companhias. Em segundo lugar, porque esta estrutura permite destacar os aspectos que evidenciam e caracterizam o traje de cena e a tessitura visual e material dos bonecos no Giramundo e no Royal de Luxe para, em seguida, estabelecer uma análise comparativa e complementar entre as duas companhias.

A Conclusão retoma e desdobra as seções anteriores, com foco na estruturação de uma poética do traje de cena e na relação entre boneco e ator, a partir dos exemplos abordados.

Em Anexos, com o propósito de viabilizar o acesso integral a este material, ficam as entrevistas realizadas para este estudo sobre o traje de cena na estrutura ator-boneco do ponto de vista da teoria e da prática.

A pesquisa reúne, apresenta e discute indicativos teóricos que poderão ser utilizados em outros futuros trabalhos acadêmicos. Será um ponto de partida na análise de outros casos que envolvam o traje de cena e a visualidade dos espetáculos, passando pelas especificidades estabelecidas a partir da configuração da figura humana e do objeto articulado inanimado.

Não se espera, naturalmente, que os resultados obtidos nesta pesquisa sejam aplicáveis a todos os casos em que bonecos/objetos estejam presentes em diferentes espetáculos, dadas as inúmeras possibilidades que o teatro de bonecos, de animação, de visualidades – ou de outros conceitos que ainda serão definidos – oferece. Mas é sempre um (re)começo!

2. CAPÍTULO I – O traje de cena e suas dimensões visuais, materiais e simbólicas.

Este capítulo está estruturado em dois momentos que se complementam. Na primeira etapa, propõe-se estabelecer a terminologia a ser adotada ao longo do trabalho, trazendo alguns exemplos na identificação e organização dos elementos que constituem e caracterizam o traje de cena em um âmbito geral de sua relação com a cena, a partir da definição e organização das ferramentas teóricas a serem aplicadas e desenvolvidas neste estudo. Examinam-se aqui alguns elementos que compõem o traje de cena, conforme proposto por Viana e Pereira (2015): origem, cor, forma, volume, textura e movimento.

Na segunda etapa, busca-se organizar a relação existente entre os trajes dos bonecos/objetos e dos atores/manipuladores, em três configurações de trajes: boneco presente, manipulador oculto; boneco presente, manipulador revelado; e, finalmente boneco e manipulador integrados.

2.1. O termo "traje de cena"

Apesar de ser um segmento de pesquisa ainda em fase inicial no Brasil, pode-se considerar que avanços significativos já foram feitos no sentido de se entender como o traje de cena está inserido na produção teatral contemporânea. Os estudos sobre o traje de cena têm-se deparado com proposições terminológicas que visam suprir o possível esgotamento do termo "figurino" que, derivado da representação social dos trajes impressos nas revistas de moda do século XIX, passou a nominar a vestimenta utilizada em cena.

Já no final do século XIX, encenadores como André Antoine (1858-1943) e Konstantin Stanislavski (1863-1938) já destacavam que, diante dos novos procedimentos de interpretação, o traje teria que ser modificado. Se estes dois encenadores vão se preocupar bastante com estéticas realistas e naturalistas em seus espetáculos, uma nova geração de pesquisadores/encenadores traria propostas inovadoras para a cena, sem a preocupação de proximidade com a realidade, mas que, igualmente, questionaria a função do traje de cena. Eram pesquisadores como Adolphe Appia (1862-1928), Edward Gordon Craig (1872-1966), Vsevolod Meyerhold (1874-1940), Oskar Schlemmer (1888-1943), Antonin Artaud (1896-1948). Estes, por sua vez, serviram de inspiração para o trabalho de muitos outros diretores, encenadores e pesquisadores, como Robert Wilson (1941), Robert Lepage (1957) e Romeo Castellucci (1960), entre outros.

Estes encenadores problematizam o limiar entre as propriedades que constituem o traje de cena e aquelas ligadas ao traje social, de uso cotidiano. A vestimenta ou qualquer outro tipo de interferência no corpo do ator passa a ter uma maior amplitude de constituição e significados. Criou-se um momento de passagem onde o traje de cena passa a ser o portador de todas as propostas estéticas vinculadas ao espetáculo no qual se inserem.

Nesta perspectiva, Roland Barthes em "As doenças do figurino no teatro"[8] (publicado originalmente em 1954), já apontava restrições oriundas da abordagem do traje de cena de estética naturalista e realista destinado à cena dramática. Ele destacava que a grande maioria das peças apresentadas até o período de sua publicação sofriam de:

1. "Hipertrofia da função histórica" - verismo arqueológico;
2. "Doença estética" - preocupação excessiva com a formalidade, sem justificativas no contexto da encenação;
3. "Hipertrofia do suntuoso" - conveniência de apresentar ao espectador a suntuosidade da produção materializada nos trajes de cena.

O texto ainda é uma referência para os estudos específicos da área de traje de cena na atualidade. No desenvolvimento de seu raciocínio, Barthes apresenta um questionamento sobre o traje de cena: ele não deveria servir ao corpo do ator? Privilegiando a forma humana, Barthes entra em conflito com a criação de encenadores, cenógrafos e figurinistas que querem se manter realistas e/ou naturalistas. Propõe uma autonomia de criação do traje que pode modificar até mesmo o corpo do ator.

Esta visão de Barthes abre caminhos para novas abordagens, com maiores visões estruturais e simbólicas do traje de cena. É o caso do diretor e pesquisador italiano Eugenio Barba (1936), que vai se referir ao traje de cena como "cenografia em movimento" (BARBA, 2012, p. 43). Barba parte de trajes de cena utilizados em espetáculos de dança e teatro do sudeste asiático, oriundos de trajes militares ancestrais e de trajes sociais, que trazem em sua configuração um princípio indumentário[9] na designação de um traje de cena que, a partir de suas características físicas e simbólicas, configuram no ator uma "cenografia[10] em miniatura"

[8]BARTHES, Roland. "As doenças do figurino no teatro". In: Cadernos de Teatro. Rio de Janeiro, jul/agost/set, 1965, n. 31, p. 17-20.

[9]O termo indumentária também já foi utilizado para referir-se a traje de cena. Trata-se especificamente de um termo de maior amplitude oriundo da história da vestimenta que é utilizado para nomear a organização vestimentar de civilizações em determinados períodos históricos, culturais e de localizações geográficas – que não estão subjugados à mutação cronológica da moda (Nota do autor). Ver em dissertação de mestrado PEREIRA, Dalmir Rogério. *Alinhaves entre traje de cena e moda: Estudos a partir de Gabriel Villela e Ronaldo Fraga*, São Paulo, 2012.

[10]Grafia da cena, referente a toda visualidade e materialidade da cena (Nota do ator).

(BARBA, 2012, p. 43). Seria uma cenografia em movimento que tem o corpo do ator como suporte, concentrando neste o foco da materialidade e visualidade da cena e, simultaneamente, que através de seu deslocamento pelo palco proporciona uma expansão e diversificação dimensional e sensorial na relação com o espectador.

Figura 1- Ator do Topeng balinês.

Figura 2- Quimono de gueixa por dançarina de Buyo.

Figura 3- Traje de cena que dilata o ator-dançarino em "Um Homem é um Homem" de Bertolt Brecht, com Peter Lorre (1904-1964), Berlim, 1931.

Fonte: BARBA, 2012, p. 42-43[11].

Barba identifica nos trajes do teatro oriental "um parceiro vivo que permite visualizar a dança das oposições, os equilíbrios precários e os complexos movimentos criado pelo ator". Ele esclarece ainda que

> (...)independentemente das origens, mesmo quando os figurinos dos atores orientais se inspiram na cotidianidade- como o *sari* indiano e o *kimono* japonês- eles não representam um puro embelezamento, uma casca dourada do corpo do ator: no Ocidente, assim como em alguns exemplos do teatro ocidental. (BARBA, 2012, p. 43)

No sentido de uma grafia da cena concentrada no corpo do ator e que prevê a ocupação do espaço cênico através de seu deslocamento pelo espaço, este ponto de vista sobre o traje de cena como um propositor de jogo entre oposições e equilíbrios, a partir de uma relação mitificante e dilatadora da figura do ator, está relacionado também ao que o diretor polonês Jerzy Grotowski (1933-1999) denominou por "prótese". Essa definição para traje de cena, segundo Barba, foi desenvolvida nos primeiros anos de trabalho no *Teatrlaboratorium* com o propósito de nomear o traje de cena como um potencializador da energia do ator através de suas

[11]Ver em: BARBA, Eugenio. Cenografia e Figurino (p.42-43). In: A arte Secreta do Ator: Um Dicionário de Antropologia Teatral. São Paulo: Realizações Editora, 2012.

metamorfoses viabilizada em "(...) uma relação de mutação recíproca entre ator-corpo, ator-figurino e ator-dentro-do-figurino. (...)" (BARBA, 2012, p. 43).

Estas e outras nomenclaturas surgem de necessidades e apropriações distintas do traje na cena a partir do início do século XX, podendo variar muito nas estruturas que compõem o corpo do ator e/ou do performer. Um bom exemplo são os trajes que sobrepõem totalmente ou parcialmente a arquitetura do corpo humano e a modificam na forma e no movimento por meio de estruturas de vestimentas com o propósito de alcançar, através deste elemento cênico, um emissor de camadas de significados que não se esgotem no primeiro contato visual do público com a cena.

Na medida em que se intensificam as necessidades técnicas e simbólicas do traje na relação com a totalidade da encenação, tais proposições transpõem a fronteira da teatralidade e se relacionam de maneira mais efetiva a outras linguagens artísticas como as artes visuais.

É o caso, por exemplo, da "vestimenta embalagem" proposta pelo encenador polonês Tadeusz Kantor que tem origem primeiro na ideia de embalagem como um procedimento e uma função ligada ao objeto. Esse interesse de Kantor pelas embalagens na sua condição de objeto descartável, marginal, o fez perceber a potencialidade artística expressa no empacotamento dos corpos errantes dos andarilhos e moradores de rua envoltos por sobreposições de mantos, cobertores e variados itens de vestimentas, "(...) mergulhados na anatomia complicada da vestimenta, nos segredos dos pacotes, dos sacos, das trouxas, das correias, dos barbantes, que protegem profundamente seus corpos do sol, da chuva e do frio" (KANTOR, 2008, p. 53).

A partir dessa observação da relação da vestimenta com os corpos dos moradores de rua, o encenador polonês desenvolveu o traje de cena para o espetáculo *O Louco e a Freira* (1962) de Witkiewicz[12], ao qual chamou de "vestimenta-embalagem" propondo o desenvolvimento das potencialidades do traje como invólucro, a partir de sobreposições e entrelaçamentos de pacotes e sacolas de diversos tamanhos, amarrados por barbantes e correias sobre o corpo dos atores.

Kantor deslocou neste espetáculo o traje de cena para o território da ênfase performativa em detrimento ao dramático, desvinculando-o de um contexto representativo, e intensificando sua condição de objeto deslocado para a cena.

[12]Filósofo e pintor polonês Stanisław Ignacy Witkiewicz (1885-1939).

Adriana Vaz Ramos (2013) propõe também uma nova terminologia para ocupar o lugar de figurino: "design de aparência de atores". Ela denomina assim toda a composição da aparência da figura do ator em cena, com o propósito de estabelecer uma maior eficácia da nomenclatura na decodificação dos projetos desenvolvidos na caracterização visual da aparência dos atores, em eventos, espetáculos ou performances que contam com a presença física dos participantes e de produções fotográficas e audiovisuais.

A palavra traje está relacionada à etimologia da palavra portuguesa arcaica *trager*, do verbo trazer: que se refere a trazer algo para si (CUNHA, 2010, p. 643 e 648). Este significado justifica a utilização do termo para designar toda e qualquer composição arquitetônica no corpo destinado à cena. Além de sua correlação com o termo, que ainda prevalece em muitas línguas, como, por exemplo, na versão inglesa: *scene costume* ou *costume*; francesa: *costume*; alemã: *kostüm*; na versão castelhana: *traje*. Estes termos, em muitos casos, ainda são traduzidos para a língua portuguesa no Brasil como "figurino", pois traje de cena ainda é um termo pouco popular.

A opção por manter a terminologia "traje de cena"[13] vem da proposta do pesquisador Fausto Viana para se referir aos trajes no corpo do ator, do performer, do dançarino – e que, neste caso, também no boneco/objeto e no seu ator/manipulador.

Viana (2015, p.16) ao longo de seus estudos sobre o traje, na cena e fora dela, estabeleceu uma estrutura organizada em três grandes categorias de trajes que evidenciam a área de atuação de cada seguimento, que são:

1- Traje eclesiástico: "vestimenta que caracteriza o indivíduo nas variadas manifestações ritualísticas religiosas, identificando-o na posição de sacerdote – no sentido de autoridade mediadora entre o plano material e espiritual – em relação aos demais participantes do rito religioso" (VIANA, apud ITALIANO, 2015, p. 62).
2- Traje militar: "não é um traje civil, assim como o eclesiástico, devido ao fato que estes são investidos nas suas funções, dispondo de direitos especiais, como: direito militar – atribuído às forças armadas – e direito Canônico (atribuído à Igreja Católica). Assim, o item 'categoria militar' compreende o traje de todas as forças armadas: marinha,

[13]Em trabalhos posteriores à conclusão da tese de doutoramento, "Figurino Teatral e as Renovações Cênicas do Século XX" (2004) – publicada em livro em 2010, no qual o autor mapeia e analisa a partir de estudos de caso algumas das principais transformações do traje de cena no início do século XX – o termo traje de cena passa a ser difundido pelo pesquisador com o propósito de estabelecer uma terminologia de amplitude maior de leitura e que não gerasse conflitos referenciais com termos de outros campos de estudos como a moda e que o categorizasse com eficiência seu posicionamento, simbologia e funcionalidade na cena em relação à amplitude de seguimentos da história da indumentária e da cena contemporânea.

exército e aeronáutica. Além de forças especiais e batalhões compostos com finalidades específicas por tempos determinados" (VIANA apud ITALIANO, 2015, p. 62).

3- Traje civil: "refere-se à classificação de uma vasta quantidade de trajes de uso cotidiano em diferentes funções, meios e locais. Desta forma, este termo refere-se à vestimenta dos cidadãos em geral desvinculados do caráter militar e eclesiástico" (VIANA apud ITALIANO, 2015, p. 62).

O traje civil se subdivide em dez eixos que são: o traje social, etnográfico, regional, de folguedo, profissional, fúnebre, esportivo, associacionista, interior e de cena.

Traje de cena, para Viana, dá

> (...) uma perspectiva muito maior ao traje usado nas artes cênicas em geral, que podem envolver teatro, mímica, pantomima, circo, cinema, teatro pós-moderno ou pós-dramático, balé, performance, enfim, todo e qualquer evento que contenha cena e suas variantes. No Brasil, tem-se usado o termo figurino e é claro que ele vai continuar em uso, pois seu emprego é bastante disseminado. Gera, no entanto, um conflito com o termo empregado para designar as figuras de moda estampadas nas revistas do século XIX, estas chamadas figurino. Há também quem empregue o termo para conjunto de trajes do dia a dia, para se referir, por exemplo, as roupas que alguém está usando para sair. (VIANA, 2012, p. 19)

Nesta tese, será usado o termo traje de cena por considerar-se este o termo apropriado para designar a composição material e visual dos trajes de bonecos/objetos, dos atores/manipuladores e das relações surgidas entre eles.

2.1.1. O traje de cena do teatro de animação pelos olhos de seus teóricos e práticos

O traje de cena é um dos elementos de teatralidade presentes no teatro de animação, assim como em toda manifestação cênica. É um signo que articula um sistema de visualidades e materialidades que ajudam a compor a figura do boneco/objeto, do ator/manipulador e das relações entre eles. Há uma importante série de pensadores e práticos de teatro que refletiu sobre o tema.

Para a decana das pesquisas em teatro de animação no Brasil, Ana Maria Amaral, a composição visual ator-boneco é um fenômeno que adquire grande expressividade apenas a partir da década de 1960, quando esta relação passa a ser explorada visualmente, com exceção,

por exemplo, de algumas situações de teatro popular. Ainda que este não seja o foco deste estudo, como é o caso do teatro de mamulengo, Amaral (informação verbal)[14] relaciona a sua vestimenta ao traje social de uso cotidiano, diferente do que se faz em outros tipos de teatro de animação.

> Por exemplo, tem uma diferença entre o traje do mamulengueiro popular,[15] onde sua vestimenta está mais relacionada ao seu traje de uso cotidiano, que varia desde a roupa utilizada para ir a lavoura, até o traje de ir à missa ou de levar seu filho ao batismo. Neste caso, são poucas nuances do traje. Acho que no teatro do mamulengo tradicional é muito mais assim. Diferente de outros tipos de teatro de animação, onde já é o ator que se veste. Neste caso, então, tem muito a ver com o traje de cena teatral. (informação verbal)[16]

A esse respeito, Hermilo Borba Filho (1917-1977), em "Fisionomia e Espírito do Mamulengo" (1987), lembra que "(...) o animador do mamulengo é, ao mesmo tempo, artista e artesão, as duas coisas nele se confundindo. Ele maneja o material e a ideia, juntando-lhes som e movimento, servindo-se de um artesanato para transmitir outra coisa completamente dele (...)" (BORBA FILHO, 1987, p. 226).

Neste sentido, o traje do mamulengueiro associado ao boneco de mamulengo estabelece uma relação com o traje de folguedo, devido ao fato de este estar inserido em um contexto de manifestação popular. Ao abordar o aspecto de teatralidade nos trajes de folguedo em "Traje de Cena Traje de Folguedo", Ligiéro convoca a definição de performance como conceito a ser empregado nos estudos das tradições "(...) na medida em que propõe a observação dos fenômenos culturais numa perspectiva experimental e múltipla." (LIGIÉRO, 2011, p. 68, apud VIANA, 2014, p. 284), a partir da proposição do antropólogo Vitor Turner em *"From Ritual to Theater",* que trata o conceito de performance como comportamento expressivo.

Ainda a respeito do traje do mamulengueiro, o diretor do Grupo Sobrevento, Luiz André Cherubini (2015), fala do ponto de vista da prática que:

> Muitas vezes, a roupa do mamulengueiro é uma roupa que ele se sente bem, é uma roupa de festa... um chapéu para se proteger do sol. E vai ter aquele mamulengueiro que se apresenta nas festas, à noite, nas fazendas e o sujeito vai estar vestido para uma

[14]Entrevista de Ana Maria Amaral ao autor deste trabalho. São Paulo, abr. 2016.
[15]Referente ao bonequeiro que atua no seguimento de teatro popular chamado Mamulengo, realizado com boneco de luva típico do nordeste brasileiro, especialmente do estado de Pernambuco. Praticado desde a época colonial, retrata situações cotidianas do povo nordestino, geralmente em estrutura satírica. É considerado desde o ano de 2015 patrimônio imaterial do Brasil.
[16]Entrevista de Ana Maria Amaral ao autor deste trabalho. São Paulo, abr. 2016.

> festa. O Mamulengo faz parte dessa festa, também porque não é um espetáculo, é uma brincadeira. É alguém que vai mediar uma brincadeira, um encontro, um acontecimento. (informação verbal)[17]

Estes aspectos específicos que relacionam o traje do mamulengueiro com o traje social de uso cotidiano, de certa forma, relacionam-se aos primórdios do traje do marionetista (ator-manipulador do boneco de fios) português[18] como explica o cenógrafo/diretor e professor Doutor José Carlos Barros[19]:

> [...] o traje do manipulador se trata de um elemento em cena que deve acentuar as premissas incutidas na marionete ou, ao invés, ser um fator de neutralidade, quando se justifica o seu apagamento. Qualquer destas opções é traçada na fase inicial do estudo dramatúrgico. [...] A história da marionete portuguesa, mostra a evidência, a evolução do traje no seu teatro. Nos primórdios, o manipulador está escondido ou assume a sua natureza física, a classe a que pertence, a profissão que desempenha na sociedade, exibindo o seu traje cotidiano. Um longo percurso até aos nossos dias desarmou essa prática e fez com que se apresente, hoje, modificado na sua estrutura física, incutindo um caráter psicológico que se aproxime, cole, ou evidencie os traços dramáticos e estéticos da marionete e/ou da cena. (informação verbal)[20]

Resguardadas as particularidades específicas do traje de cena em cada caso, como o mamulengo ou da tradicional marionete portuguesa, para Ana Maria Amaral pode-se dizer que o traje do ator-manipulador do ponto de vista prático no espetáculo "(...) está a serviço da personagem-boneco. (...) o traje do ator-manipulador é um uniforme... quanto mais neutro[21],

---

[17]Entrevista de Luiz André Cherubini ao autor deste trabalho. São Paulo, out. 2015.

[18]Com uma história remota do seu teatro de "bonifrates", na qual os espetáculos de assunto religioso tiveram um lugar relevante – através dos bonecos de Santo Aleixo e da tradição europeia de teatro de presépio – é no teatro barroco do século XVIII que se reproduz uma afirmação, a par da ópera e dos presépios, do teatro de marionetes enquanto espetáculo destinado a um público de teatro. Nos séculos XIX e XX, à semelhança da história europeia desse tipo de espetáculos, destacam-se as companhias itinerantes que, no circuito das feiras e das festas populares, mantiveram vivos diversos modelos de espetáculos nomeadamente o do teatro de Robertos e, no contexto regional alentejano, o dos Bonecos de Santo Ajexo (ZURBACH, 2006, p. 114). Ver ZURBACH, Cristine. *Presença (s) do Teatro de Marionetes em Portugal Hoje* (p.111-124). In: Móin-Móin- Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas. Ano 2, N°2, UDESC-USCAR, Santa Catarina, 2006.

[19]José Carlos Barros foi membro fundador do grupo de teatro de animação "Perna de Pau" (1970). Em 1985, fundou "As Marionetas de Lisboa". Em 1991, deixa a direção artística desta companhia para criar um novo projeto "Criadores de Imagens" (sua atual companhia), na qual realiza experimentações performativas a partir da relação entre bonecos-objetos animados com a figura humana, a partir de uma estética entre a festa tradicional popular e os textos dramáticos, dando prioridade ao espírito Ibérico e à Lusofonia com o propósito de intervenção no espeço urbana ou rural em cortejos temáticos. Foi chefe do setor de adereços do Teatro Nacional D. Maria II (1978-1989). Mais tarde, seria diretor do Teatro da Trindade. Lecionou na Escola Superior de Teatro e Cinema (ESTEC-Lisboa) até sua aposentadoria.

[20]Entrevista de Luiz José Carlos Barros ao autor deste trabalho. Lisboa, jun. 2015.

[21]Neste caso a autora refere-se ao traje de cena na cor preta muito utilizado para estabelecer a neutralidade do ator manipulador em relação ao boneco ou objeto na cena.

melhor" (informação verbal)[22]. E da perspectiva simbólica: "É, como se fosse a sombra, é como se fosse uma alma visível porque eu vejo o manipulador de preto como a visibilidade da alma daquele personagem" (informação verbal)[23].

Neste sentido, o pesquisador e diretor Wagner Cintra esclarece que: "No caso do ator, o figurino é signo de signo. Ou seja, é um signo que está sobre o signo que o ator é, pelos seus movimentos... sendo muito 'brechtiano'[24], o traje vai acrescentar um signo sobre o corpo do ator. " (informação verbal)[25].

Ainda segundo Cintra (informação verbal)[26], o traje de cena do ator-manipulador não é indissociável da figura humana e esta condição viabiliza a construção do signo-traje sobre o signo-corpo do ator.

> No ator ele pode ser um signo. Mas não necessariamente. Claro que todo elemento colocado em cena vai ser signo de alguma coisa, mas no teatro o signo é construído, se eu vou atribuir ao traje algum valor, ou seja, a construção do signo é algo racional, estou atribuindo ao traje algum valor simbólico. No caso do preto no Hamlet[27], no caso de uma cena de festa, esse signo é construído, então o traje aí, pela sua forma ou pela sua cor, assume um valor simbólico. (informação verbal)[28]

Neste sentido, há uma grande aproximação do traje de cena do ator em relação ao traje do boneco. O traje de ambos está integrado e é indissociável de sua visualidade e materialidade. "A vestimenta é o visual do boneco, junto com a pintura e a escultura. " (informação verbal)[29].

E da mesma perspectiva Cintra esclarece que:

> O traje no meu ponto de vista é entendido como matéria (...). Não tem como você

[22]Entrevista de Ana Maria Amaral ao autor deste trabalho. São Paulo, abr. 2016.

[23]Entrevista de Ana Maria Amaral ao autor deste trabalho. São Paulo, abr. 2016.

[24]Refere-se ao teatro do encenador alemão Bertolt Brecht (1898-1956) do século XX que propõe um teatro épico em contraposição à cena dramática desdobrando o signo teatral em camadas de significado. Sobre o traje de cena em Brecht ver: ROLAND, Barthes. *Comentários: Prefácio a Brecht, Mãe Coragem e seus Filhos* (p. 296-294). In: Escritos Sobre Teatro. São Paulo: Martins Fontes, 2007 e VIANA, Fausto. *O Figurino de Bertolt Brecht* (p. 83-215). In: Figurino Teatral e as Renovações do Século XX. Estação das Letras e Cores, 2010.

[25]Entrevista de Wagner Cintra ao autor deste trabalho. São Paulo, nov. 2015.

[26]Entrevista de Wagner Cintra ao autor deste trabalho. São Paulo, nov. 2015.

[27]Refere-se ao traje de cena preto da personagem Hamlet relacionado ao luto de seu pai Rei da Dinamarca.

[28]Entrevista de Wagner Cintra ao autor deste trabalho. São Paulo, nov. 2015.

[29]Entrevista de Ana Maria Amaral ao autor deste trabalho. São Paulo, abr. 2016.

> pegar um "Benedito" no Mamulengo[30], por exemplo e separá-lo do traje... você tem um traje básico, mas, é o boneco porque o traje é justamente o que esconde a mão do manipulador que o veste. Nesse sentido, o boneco é indissociável do seu traje. O traje é o boneco, isso independe se é um bunraku[31], se é um Mamulengo ou um boneco de fios[32]. (informação verbal)[33]

Ou seja, o traje que compõe a figura do boneco estaria integrado à sua totalidade remetendo a um único signo através de sua visualidade e materialidade, independentemente da composição de sua superfície. Especificamente sobre o traje no boneco de fios (marionete), Barros (informação verbal)[34] afirma que:

> Estes pontos são quase inseparáveis [traje e boneco]. O traje da marionete não é apenas a cobertura do corpo mecânico, ele é mais que esse corpo face aos espectadores. Ele é a caracterização estética, psicológica e semiológica da personagem, mais que o talhe do rosto ou das mãos. O traje da marionete deve também fixar o carácter, o lugar e o tempo, imprescindível. (informação verbal)[35]

A pesquisadora Amabilis de Jesus da Silva[36] publicou o provável primeiro artigo sobre o traje de cena no teatro de animação no Brasil, *Figurinos e Subjetividades* (2010). Nele, a autora propôs discutir a materialização das subjetividades conjugadas do teatro de animação a partir de exemplos destacados de festivais de teatro de animação do início deste século. Entretanto, é na publicação do artigo *Figurino, ou a Pele e os Modos de Existência* (2014) que a autora se propõe a pensar o traje de cena (figurino) na relação ator-boneco, como um elo e

---

[30]Benedito é personagem do Mamulengo tradicional teatro de luvas, fantoche típico do nordeste brasileiro, especialmente do estado de Pernambuco.

[31]Tradicional teatro de bonecos da cultura popular japonesa que se desenvolveu, principalmente, durante o período Edo (1600 a 1868) e que se utiliza da técnica de manipulação direta onde são necessários três atores-manipuladores para cada boneco. Os atores vestem trajes na cor preta para intensificar sua neutralidade em relação aos bonecos que são compostos por um complexo mecanismo interno de articulação e detalhados trajes típicos japoneses armazenados separadamente da cabeça do boneco quando não utilizado em cena.

[32]Refere-se à marionete, tipo de boneco manipulado através de mecanismos de fios.

[33]Entrevista de Wagner Cintra ao autor deste trabalho. São Paulo, nov. 2015.

[34]Entrevista de Luiz José Carlos Barros ao autor deste trabalho. Lisboa, jun. 2015.

[35]Entrevista de Luiz José Carlos Barros ao autor deste trabalho. Lisboa, jun. 2015.

[36]Esta pesquisadora também buscou nova nomenclatura para o termo figurino. Em seu estudo sobre o tema, iniciado com a dissertação "Para Evitar o 'Costume': Figurino-Dramaturgia" (2005), destaca o papel do traje de cena como escritura cênica e sua relação com a dramaturgia. Aquele estudo foi seguido pela tese "Figurino- Penetrante: Um Estudo Sobre a Desestabilização das Hierarquias em Cena" (2010) que propõe um desdobramento do primeiro trabalho. Ela propôs a substituição do termo "figurino-invólucro" pela ideia de "figurino-penetrante" – no sentido de perfuração, penetração, uma relação íntima com o que ela chamou de "corpo-atuante". Entretanto, a autora (2010) manteve o termo "figurino", agregando quando necessário, adjetivações como: "invólucro", "penetrante" e "prótese" para indicar a característica, função e o tipo de relação específica, estabelecida com o corpo do ator/performer em determinadas propostas de caracterização cênica que se distanciam da estrutura e da relação de vestimenta do traje de cena com o corpo.

um distanciador entre o humano e o inumano. Esta observação se relaciona de maneira significativa com a abordagem do traje de cena adotada neste trabalho. Como será visto mais adiante, Amabilis de Jesus da Silva afirma que "(...) neste jogo entre o ator e o boneco quase sempre o figurino [traje de cena] cumpre a função de elo, estabelecendo o contato entre uma e outra (...)" (SILVA, 2014, p. 66).

2.2. Dimensão visual e material do traje de cena

Ainda sob a perspectiva classificatória, Viana e Pereira estabelecem em *Figurino e Cenografia para Iniciantes* (2015) seis características importantes do traje de cena: origem, cor, forma, textura, volume e movimento. Estes elementos servem como suporte para analisar o traje de cena e seus significados, desde o início da sua confecção até a sua inserção na visualidade de um espetáculo.

Em princípio, essas características podem ser identificadas em todas as categorias e eixos de trajes, ainda que não simultaneamente. No caso do traje de cena, mesmo que este se desloque do traje social (ou da moda), ele pode ser analisado. Por exemplo, um traje etnográfico indígena pode ser constituído pela aplicação de pigmentos e ornamentos sobre a pele de um ator humano, ou retratada em uma segunda pele ou mesmo direto na superfície de um boneco. Em todos os casos, é possível analisar estes itens, que são básicos na comunicação visual.

2.2.1. Origem do traje

A "origem" no traje de cena, segundo Viana (2015, p. 15), localiza, especifica e fundamenta geográfica e culturalmente a visualidade e materialidade do traje de cena a partir de suas particularidades constitutivas.

De certa forma, o termo "origem" tem uma característica disparadora, pré-existente no traje de cena, seja por semelhança ou oposição a uma referência localizada temporal e espacialmente, na constituição do traje de cena. Origem pode determinar e direcionar a concepção estética e a manipulação de seus outros itens constitutivos a partir da relação que se estabelece entre os signos articulados na sua estrutura de natureza mimética, considerando-o como "(...) elemento da criação do espírito humano [referindo-se aos domínios da moda] (...)" (CARVALHO, 2010, p. 21).

Em oposição a concepção platônica (livro 3 da "República", 392 d-394b) de mimese, que a concebia como imitação das coisas fenomênicas, Aristóteles interpreta a mimese artística como uma atividade que longe de reproduzir passivamente a aparência das coisas, quase as recria segundo uma nova dimensão:

> [...] fica claro [...] que não é ofício do poeta escrever as coisas que realmente aconteceram, mas as que podem acontecer em determinadas circunstâncias, ou seja, coisas que são possíveis segundo a leis da verossimilhança e da necessidade. De fato, o historiador não difere porque um escreve versos e o outro em prosa. [...] A verdadeira diferença é que o historiador descreve fatos que realmente ocorreram e o poeta fatos que poderiam ocorrer. (ARISTÓTELES, 1968, p. 28)

Precedente ao mimetismo do traje de cena o caráter mimético é, segundo o filósofo Walter Benjamin (1987, p. 108), constitutivo do próprio ser. Conforme afirma o autor, o mimético não se restringe ao que é imitativo, e sim está relacionado ao que se faz e busca a semelhança. A partir dessa observação, Benjamin estabelece uma perspectiva acerca da concepção mimética que pode ser aplicada ao traje de cena. Em seu texto "A doutrina das semelhanças", o autor esclarece sua concepção:

> Mas é o homem que tem a faculdade suprema de produzir semelhanças. Na verdade, talvez não haja nenhuma dessas funções superiores que não seja decisivamente co-determinada pela faculdade mimética. Essa faculdade tem uma história, tanto no sentido filogenético como ontogenético. (BENJAMIN, 1987, p. 108)

A partir desta concepção proposta por Benjamin, Jeanne-Marie Gagnebin desenvolve o artigo *Do Conceito de Mimeses no Pensamento de Adorno e Benjamin* [37], identificando no ineditismo da teoria benjaminiana a suposição de uma história da capacidade mimética onde o aspecto de mutabilidade da semelhança é organizado pelo conhecimento de acordo com o período (GAGNEBIN, 1990).

Neste sentido, a "diferença" como fator determinante na ação mimética propõe uma ampliação de perspectiva à noção de "origem" que caracteriza o traje de cena. Benjamin, em

[37]Texto apresentado no Ciclo de Conferências sobre a Escola de Frankfurt, realizado na Faculdade de Ciências e Letras da UNESP, Campus de Araraquara, em 1990. Pela docente de Filosofia – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e Universidade Estadual de Campinas – SP.

seu texto “Origem do Drama Trágico Alemão”, publicado originalmente em 1925, estabelece no termo “origem” um conceito dialético e crítico ao afirmar que

> [...] Apesar de ser uma categoria plenamente histórica, a origem não tem nada em comum com a génese. Origem não designa o processo de devir [vir a ser] de algo que nasceu, mas antes aquilo que emerge do processo de devir e desaparecer. A origem insere-se no fluxo do devir como um redemoinho que arrasta no seu movimento o material produzido no processo de gênese. O que é próprio da origem nunca se dá a ver no plano factual, cru e manifesto. O seu ritmo só se revela a um ponto de vista duplo, que o reconhece, por um lado como restauração e reconstituição, e por outro como algo incompleto e inacabado. [...] A origem, portanto, não se destaca dos dados factuais, mas tem a ver com a sua pré-história e pós-história. (BENJAMIN, 2004, p. 32)

A partir desta afirmação, pode-se dizer que a origem na concepção de Benjamin não é um conceito por se tratar de um paradigma histórico, nem uma ideia da razão abstrata, nem uma fonte da razão arquetípica. Segundo Did-Huberman (2011, p. 143) “(...) a origem surge diante de nós como um sintoma (...)”.

Neste sentido, “(...) A diferença é a ‘origem’ não plena, não simples, a origem estruturada e divergente das diferenças. ” (DERRIDA, 1986, p. 41). Ou seja, a noção de “origem” desviada de sua acepção habitual como propõe Did-Huberman (2011, p. 142) tornada dialética. O que desloca sua noção de “proveniente da essência” para sua condição descentrada, pulsante, de onde surgem as diferenças, e relacionada ao conceito de presença, determinante ao acontecimento teatral.

Uma possível leitura acerca da noção de “origem” no traje de cena concebido a partir do desvio de sua acepção habitual proveniente da essência para sua condição pulsante de diferença é sua condição de sintoma presentificado. Desta forma, a “origem” no traje de cena pode ser considerada como um sintoma presentificado nas características visuais e materiais que o constituem, portanto, inata a ele na sua condição mimética e diretamente relacionada através da diferença à sua pré-história e pós-história. Constituindo no traje de cena uma característica expandida entre sensível e memória acessadas pelo espectador, num primeiro momento, através do contato visual.

O que leva este estudo a adotar sugestivamente o conceito de mimese como um possível operador de leitura pertinente de ser aplicado também à análise da figura do boneco, como será demonstrado mais adiante.

2.2.2. A cor

A primeira característica visual que constitui o traje de cena é a cor. A cor de um traje de cena será explicitada através da luz e da movimentação no corpo dos atores. Segundo a cenógrafa Pamela Howard:

> [...] os atores, como demostraram os pintores russos da década de 1920, podem ser vistos como ícones coloridos em movimento através da tela cênica. (...) a cor desde tempos antigos, foi usada para demostrar idade e *status*, tanto no palco como fora dele, e ainda hoje é um fator importante na narração de uma história. Joan Miró (1893-1983, pintor catalão, brinca com as cores em suas composições, fazendo-as dançar e mover-se diante dos olhos. (...) Miró inverte e subverte as formas e cores (...) sempre usando a ênfase de uma cor para direcionar o olhar do observador. A arte de um cenógrafo [referindo-se aqui ao responsável pela criação do traje de cena] também envolve direcionar o olhar do espectador (...) expressando isso mediante composição e cor. Quando abstraídas da narrativa, essas indicações cênicas devem ser capazes de existir como um trabalho artístico. (HOWARD, 2015, p. 143-144)

A cor no traje de cena é um elemento direcionador do olhar do espectador em relação à movimentação do corpo do ator em cena e que, segundo Viana (2015, p. 13), estabelece um discurso acerca da figura/personagem a partir de códigos sociais, psicológicos e antropológicos.

Esse discurso do elemento cor se estende a toda composição visual da cena, como, por exemplo, para o encenador Edward Gordon Craig:

> [...] Craig trabalhou o tempo todo com a oposição cromática dos figurinos em relação aos cenários. (...). Outro fator importante que marca o fazer teatral de Craig é o surgimento da importância do preto "não mais apenas como contorno, mas também como cor, cobrindo extensas superfícies e dando expressão ao desenho (VIANA, 2010, p. 39 - 46)

Nesse sentido, o uso que Craig faz da cor é, segundo Viana (2010, p. 41), consoante com o movimento simbolista que lhe outorga pensar a cor como signo. Neste sentido, a cor no traje de cena serve tanto como atmosfera que imprime o tom da peça, como superfície pictórica da cena: suporte para a iluminação que o modifica com a movimentação do corpo dos atores, criando diferentes polos de tonalidades. Para Craig, a criação do traje de cena deve-se voltar para a totalidade da encenação, dispensando o detalhamento, bem como para o abandono das informações individualizadas das personagens, como: idade, sexo, status e outros.

Ainda referente à relação integrada do traje de cena à proposta de encenação, ainda que em outro contexto de encenação, Roland Barthes (2007, p. 269)[38] discorre no texto "Comentário" sobre a dialética na relação entre ator e objeto. Ele pontua a diferença entre o verismo e o realismo na cena brechtiana, referindo-se ao verismo como uma arte sincrônica, somatória que busca representar uma acumulação e ilusão de elementos que não foram criadas para a encenação, em oposição ao realismo que representa as coisas criadas, visivelmente destacadas de seu estado anterior de inexistência, o filósofo afirma que:

> [...] em Brecht, o homem é feito pelo dramaturgo, não está tão longe quanto se crê de uma boneca animada, pode se dizer de outra maneira que o fundo brecthiano constitui a criatura em artifício, como em muitas artes populares do teatro oriental aos fantoches, é por saírem de um meio físico evidentemente informe que os homens já estão desmitificados [...] (BARTHES, 2007, p. 273)

De certa forma, esta citação aproxima a figura do ator pretendido por Brecht à figura da supermarionete anunciada por Craig, a qual, segundo Ramos " (...) não era outra coisa do que uma forma animada a pretender substituir a figura humana e que talvez, por não ter se libertado completamente do antropomorfismo, fracassou (...)" (RAMOS, 2008, p. 50). Falhou no sentido de uma busca pela manipulação da figura do ator em cena. Esta busca, no entanto, vem obtendo grandes êxitos em algumas propostas da cena teatral contemporânea.

Em relação ao elemento cor, Barthes (2007) complementa:

> [...] o colorido, de que os nossos decoradores [cenógrafos e figurinistas] fazem grande uso, não é senão a forma mítica da cor, o signo pelo qual se declara uma intenção de cor, a pintura (salvo exatamente a má pintura), o palco brechtiano tampouco. Toda a plástica brechtiana (daremos aqui a Brecht a responsabilidade de seus cenários e de suas indumentárias) é destruição do colorido como símbolo e restituição da cor como substância. (BARTHES, 2007, p. 273-274)

Barthes certamente não tratava da materialidade da cor na cena, e sim do seu uso simbólico e expressivo. Israel Pedrosa (2003, p.17), em "Da Cor à Cor Inexistente", esclarece que a cor não tem existência material. Trata-se de uma sensação provocada pela ação da luz sobre o órgão da visão. Desta forma, seu aparecimento está condicionado à existência do elemento luz, que é o elemento físico que age como estímulo aos olhos, aparelhos receptores

[38]Prefácio a Brecht em "Mãe Coragem e seus Filhos", apresentação em Paris no ano de 1957.

que funcionam como decifradores do fluxo luminoso através da função seletora da retina. Ainda segundo Pedrosa (2003, p. 17), os estímulos que causam as sensações cromáticas se dividem em cores-luz, radiação luminosa visível que tem como síntese aditivada a luz branca. E cores-pigmento, substância material que, de acordo com sua natureza, absorve, refrata e reflete os raios luminosos que compõem a luz difundida sobre sua materialidade.

Portanto, Barthes refere-se à sensação e recepção da cor como substância, devido à possibilidade de sua manipulação como ferramenta narrativa na cena. Sua aplicação à composição da visualidade do traje de cena lhe imprime um caráter de "preexistência-comunicada", através de marcas e tons de cores da vestimenta no jogo teatral proposto por Brecht.

Ainda do ponto de vista da recepção visual, Aristóteles no tratado da alma II, capítulo 7 (ARISTÓTELES, 2012) editado e publicado entre 43 e 30 a.C., já associava a sensação de cor ao movimento do objeto colorido. No caso deste estudo, o traje de cena provoca reação ao ser transmitido ao olho do espectador, seu órgão de percepção visual. Segundo Aristóteles, a cor é aquilo que põe em movimento o espaço diáfano, ou seja:

> [...] Isto de que existe a visão é o visível. (...) o visível é a cor e esta é o que recobre o visível por si mesmo -por isso mesmo não quanto a definição, mas porque tem em si a causa de ser visível. Toda e qualquer cor é aquilo que pode mover o transparente em atualidade, e esta é a natureza da cor. Por isso não existe visível sem luz, e toda cor de cada coisa é vista na luz. (ARISTÓTELES, 2012, p. 87)

Desta forma, Aristóteles também estabelece em seu estudo a correlação entre cor, luz e visão.

O artista renascentista Leonardo da Vinci (1452-1519)[39] também organizou um conjunto de dados sobre a temática das cores, que o levou à criação de uma teoria das cores através da observação da natureza. Foi este método que influenciou o cenógrafo francês François Delarozière na criação das Marionetes para *A Saga dos Gigantes* da companhia de teatro de rua Royal de Luxe, cujo traje será analisado no terceiro capítulo deste trabalho.

Em seu livro "Tratado da Pintura e da Paisagem – Sombra e Luz", composto por formulações teóricas esparsas, reunidas postumamente e publicado em italiano na França

[39]Que representa para o século XXI uma síntese expressiva do saber da antiguidade acumulada ao longo da história muito difundida e ampliada no período do pré-renascentista e renascentista, devido ao fato de o desenvolvimento das artes italianas dos séculos XIV e XV ter inaugurado as premissas das concepções estéticas dos tempos modernos e realizado um dos mais humanizados movimento artístico da história do período onde o homem passou a ser a medida de todas as coisas.

apenas 132 anos após a sua morte, Da Vinci (apud ANNASUH, 2014, p.13-50) discorda da tese de Aristóteles de que a cor é uma propriedade ou atributo dos objetos. Ele esclarece que um corpo, quando se move com rapidez, parece tingir o percurso com um rastro de sua cor, ilustrando sua teoria com exemplos da natureza, como o deslocamento no espaço do relâmpago ou de um tição em brasas.

Entretanto, foi a partir de seus estudos anatômicos que Leonardo Da Vinci (apud ANNASUH, 2014, p. 13) esclareceu que a distância entre os dois olhos é o fator determinante na viabilização da formação de imagens divergentes, do ponto de vista da perspectiva, o que cria a impressão de terceira dimensão.

De todas as teorizações propostas por Da Vinci, a de maior importância relativa ao termo "cor" para esse estudo acerca do traje de cena de bonecos e atores/ manipuladores é a "(...) simultaneidade dos contrastes de cor (...)" (PEDROSA, 2003, p. 46), por apontar para a essência da ação das cores entre si. E que simultaneamente revela a relatividade da aparência da cor. "Trata-se aqui do núcleo do conflito que se estabelece entre cores justapostas, revelando a síntese do fenômeno (...)" (PEDROSA, 2003, p. 46).

Ou seja, Da Vinci mostra nesta descoberta que uma cor ao lado de outra mais escura tende a parecer mais clara do que realmente é enquanto a outra se torna ainda mais escura pela aproximação da mais clara. A qualidade cromática é acentuada simultaneamente quando uma cor se confronta com a outra. Como, por exemplo: "A carnação empalidece sobre um campo vermelho, a pele avermelha-se sobre um fundo amarelo" (apud PEDROSA, 2003, p. 46).

Este suposto núcleo de conflito estabelecido através da justaposição das cores é de extrema relevância na composição visual ator-manipulador e da tessitura visual do boneco, uma vez que o ator tem cada vez mais sua relação de manipulação do boneco realizada de maneira visível ao público. Nesse sentido, a cor de seu traje tem que, entre suas funções, destacar a figura do boneco na cena, o que intensifica a sensação de anima projetada no boneco, por parte do espectador. Nestes contrastes de cor, determina-se a narrativa visual da cena.

Esta ideia da cor como sensação compreende o conhecimento desde a filosofia natural dos atomistas gregos (século V a.C.), passando por Da Vinci, até a formulação do físico italiano Galileu Galilei (1564- 1642). No último, a cor é classificada como um dos itens de qualidade secundária na estrutura da natureza.

Por volta de 1665 é que o físico inglês Isaac Newton (1643-1727) empreendeu de forma sistemática um estudo acerca dos fenômenos luminosos, adotando como premissa a luz solar. Newton, no livro "*Óptiks*", de 1704, estabelece um tratado acerca da reflexão, da refração e das cores da luz. Ele revela a descoberta do mecanismo de coloração dos corpos através da absorção e reflexão dos raios luminosos determinadas por certas propriedades, as quais chamou de "*permanent colours of natural bodies and the analogy between them and the colours of thin transparent plates*"[40] (NEWTON, 2003, p. 245).

O que prevalece desta obra é o apontamento de Newton acerca da multiplicidade da luz, composta de raios refratados de diversas formas e que de acordo com o grau de refração constitui-se a gama das cores. Variando entre cores de oscilação mais longa e lenta, como é o caso do vermelho e outras de oscilação mais curtas e rápidas, como, por exemplo, o violeta. Concluindo que a cor nada mais é que uma variação da luz e que a luz é a projeção da sensação luminosa para fora do corpo (NEWTON, 2003, p. 245-288).

Mesmo sem aceitar a cor como decorrência da decomposição da luz branca em discordância das proposições de Newton, o poeta Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) manipula os fenômenos físicos documentando observações de importância para o entendimento do fenômeno cor, a partir da natureza ótica do fenômeno e pela tradição colorística das pinturas da Renascença, com as quais teve contato em sua primeira viagem à Itália entre os anos de 1786 e 1788.

Embora sua teoria não se estruture sobre alicerces matemáticos, manteve um certo rigor de observação dos fenômenos e de suas conexões. Seus primeiros escritos sobre as cores, "Contribuições para a Óptica", datam de 1791 e a investigação sobre o tema se estendeu até a publicação de sua "Teoria das Cores", em 1810.

A mais interessante de suas observações para este estudo é que a cor é fruto da luz e da sombra e que o fenômeno cor é a ação da luz. Segundo Bossert (2011), a doutrina de Goethe é uma espécie de simbolismo das cores. O filósofo Arthur Schopenhauer foi partidário dela ao publicar seu tratado "Da Visão e das Cores", em 1854.

Sua teoria configura-se como um complemento acerca do capítulo de Goethe sobre as cores fisiológicas. Trata-se de um sistema quase tão hipotético quanto o primeiro no qual

[40] "(...) cores permanentes de organismos naturais e a analogia entre eles e as cores das placas transparentes finas (...)". (Nota do autor).

Schopenhauer (2005, p. 57-58) denomina atividade “quantitativa” da retina da qual depende a maior ou menor intensidade da sensação luminosa. Entretanto, considerando que a retina também tem uma atividade “qualitativa” na medida em que seus diferentes elementos entram em funcionamento e que dessa atividade nasce a sensação de cor da qual se faz uso no traje de cena.

A sensação da cor é o efeito que Kandisky (1866-1944) chamou em “Do Espiritual na Arte” de uma “vibração psíquica”, que via no elemento “cor” um meio de exercer uma influência direta sobre a alma humana (KANDINSKY, 2015, p. 66). Neste caso, no espectador através da cor no traje de cena e no boneco. Nesta obra, publicada originalmente em 1954, o autor identifica na arte um produto a ser elevado ao espírito do espectador, propondo como “espiritual” algo que não está materializado de forma naturalista e realista e sim sugerido ao que o autor denominou “espírito” e “alma” do espectador (KANDINSKY, 2015, p. 49).

Mesmo considerando que a cor, tanto da luz quanto do pigmento, tem sobre o traje de cena um comportamento específico na relação receptiva com o olho do espectador correlacionado à variação na materialidade do traje, pode-se dizer que o elemento “cor” no traje de cena, independentemente de sua natureza material e arquitetônica sobre o corpo do ator e no boneco, é composta por três dimensões que, segundo Kandinsky (2015), trata-se de um elemento que pode ser medido e definido.

A primeira dimensão da cor no traje de cena é a cor em si, ou seja, o matiz ou croma subdivididos em grupos ou categorias de cores que partilham de efeitos visuais comuns, como, por exemplo, os matizes primários e secundários. Os primários são: o amarelo, o vermelho que tendem à expansão. E o azul que tende à contração. A partir da combinação das cores primárias se obtém as cores secundárias que são: o laranja, o verde e o violeta. Com base na combinação destes dois grupos é possível obter múltiplas variações de matizes a serem aplicadas na composição de um corpo ou objeto destinado à cena.

A segunda dimensão da cor no traje de cena é a saturação, que é a pureza relativa de uma cor, do matiz cinza. Quanto mais intensa ou saturada for a coloração do traje de cena, mais imbuído estará de expressividade. Os resultados informacionais expressos pelo traje de cena, tanto na opção por uma cor saturada ou neutralizada, fundamentam a escolha em termos de intenção, pois as cores menos saturadas levam a uma neutralidade cromática e até à ausência de cor.

A terceira e última dimensão da cor no traje de cena é a acromática ou o brilho, relativo do claro ao escuro, das gradações tonais. Adotando por “tom” a intensidade da obscuridade ou claridade do traje de cena em relação à luz. Seja ela emitida e direcionada pela iluminação artificial do palco teatral, através de equipamentos de projeção, como é o caso do traje de cena e do boneco no Giramundo, ou mesmo sob a luz natural da cena de rua, como é o caso do traje de cena e do boneco no Royal de Luxe.

Desta forma, a variação de luz ou tom são os meios pelos quais pode-se distinguir opticamente a complexidade da dimensão visual do traje na cena. E a única maneira de extinguir por completo o elemento “cor” do traje em cena ou do boneco é através da ausência completa de luz, o que, consequentemente, eliminaria da cena todos os elementos de visualidade.

2.2.3. A forma

Todo princípio da característica “forma” é articulado na constituição do traje de cena a partir de três formas básicas. A primeira é o quadrado – figura de quatro lados da mesma medida com ângulos retos; a segunda é o círculo – figura continuamente curva, cujo o contorno em todos os pontos tem a mesma distância de seu ponto central; e a terceira é o triângulo equilátero – figura de três lados e ângulos iguais – de acordo com Kandinsky. Segundo o mesmo autor, “(...) toda as formas físicas da natureza e da imaginação humana derivam de combinações e variações infinitas dessas três figuras planas, simples e fundamentais(...)” (KANDINSKY, 2015, p. 76). No traje de cena, devido a sua condição tridimensional, são geradas formas exemplificadas por Viana (2015, p. 14) como esferas, trapézios e cones geradas pela movimentação destas figuras no espaço. Essa condição se aplica ao traje de cena e ao boneco seja na forma bidimensional, por exemplo, do croqui e figura, ou em sua tridimensionalidade física.

Kandisnky ainda complementa que

> [...] a forma, no sentido estrito da palavra, não é nada mais que a delimitação de uma superfície por outra superfície. Essa é a definição de seu caráter exterior. Mas toda coisa exterior também encerra, necessariamente, um elemento interior que aparece, segundo os casos, mais fraca ou mais fortemente. Portanto cada forma também possui um conteúdo interior. A forma é a manifestação exterior desse conteúdo. (KANDINSKY, 2015, p. 76)

Na origem desta afirmação está a concepção estética abstracionista do início do século XX, proposto por Kandinsky, alegando que as cores e as formas pictóricas exercem uma intensa ação psíquica, viabilizando possíveis efeitos sobre a alma do espectador. É a partir desta perspectiva que o autor propõe este olhar acerca dos elementos de visualidade "cor" e "forma", não a partir de seu exterior e sim procurando o contato direto com o que denominou de "pulsação interior" (KANDINSKY, 2015, p. 25) em "Ponto, Linha, Plano", publicado originalmente em 1926, com o propósito de delinear o percurso de ressonância dessa potencialidade latente sem, no entanto, isolá-la de seu contexto material.

Segundo a metafisica aristotélica, "(...) a 'matéria' é 'potência, ou seja, potencialidade, no sentido de capacidade de assumir ou receber a forma' (...)" (REALI, 2012, p. 70), como, por exemplo, o tecido ou o pigmento são "potências" do traje de cena constituído a partir do têxtil ou da pintura, pois é a capacidade concreta de assumir a forma pretendida do traje de cena ou da composição do boneco. Nesse sentido

> [...] a forma se configura, ao contrário como "ato" ou atuação dessa capacidade. No caso do composto de forma e matéria -ao qual Aristóteles denominou "sínolo"- será ato predominante. E se considerado em sua forma será apenas ato ou potencialidade, se considerado em sua materialidade será, ao contrário, potência e ato. (REALI, 2012, p. 70)

Portanto, todas as coisas (como o têxtil, a cor pigmento, a madeira ou o papel) que possuem matéria têm sempre potencialidade de traje de cena e de boneco. Entretanto, no caso da imaterialidade, como, por exemplo, a projeção de cor-luz sobre o corpo do ator ou sobre a silhueta do boneco de sombra, é forma pura, ato puro. Neste caso, o traje de cena e o boneco se configuram como a atuação desta capacidade.

Figura 4- Traje de cena dos atores-manipuladores na "Saga dos Gigantes" do Royal de Luxe como exemplo de origem.

Fonte: QUIROT, 2011.

Figura 5- Traje de cena dos atores-manipuladores na Saga dos Gigantes como exemplo de origem e movimento do traje de cena sob luz natural do espaço urbano.

Fonte: QUIROT, 2011.

Figura 6- Traje de um dos atores da "Saga dos Gigantes" como exemplo de cor.

Fonte: Foto do autor.

Como é o caso, por exemplo, do traje de cena dos atores-manipuladores que exemplificam num primeiro momento a origem e a cor nas figuras 7 e 8. Nesse exemplo, os dois grupos de atores são caraterizados distintamente e identificados através da vestimenta no cruzamento da tradição indumentária europeia e mexicana pré-hispânica em *O Gigante de Guadalajara* (2010). E em relação às figuras 8 e 9 as duas cores vermelho e azul distinguem a função do ator-manipulador e a que boneco está relacionada. Essas questões serão retomadas em detalhes no terceiro capítulo.

2.2.4. O movimento, a textura e o volume

O movimento do traje se configura a partir de um conjunto de tensões, expansões e ritmos estabelecidos a partir da combinação das outras características materiais e visuais que compõem o traje. Edward Gordon Craig estabeleceu que o movimento de um traje seria capaz de impregnar as retinas de um espectador de tal forma que sua figura fosse integrada ao espaço cênico e, da mesma forma, a todos os elementos que compõe o espetáculo.

O movimento do traje pode resultar em várias possibilidades, e entre elas está a emissão de som. Especificamente no caso do movimento do traje do boneco, este está diretamente relacionado, além da constituição física do traje, à técnica de manipulação. Esta determina a variação de movimentos que o boneco pode executar e o tipo de contato que o traje estabelece com o objeto/boneco.

Figura 7- Exemplo de textura e volume no traje de cena e a relação de sua cor com a luz da atriz-manipuladora e o boneco em "Giz" (2008).

Fonte: <www.teatrodebonecos.org> (Acesso em: jun. 2013).

Especificamente no caso da caraterística "textura", pode-se dizer que se trata de um elemento visual que transita entre a dimensão material do traje de cena e do boneco, por se tratar de um elemento que se relaciona com a composição de uma substância através de variações mínimas na superfície do material que os constitui, podendo variar de acordo com os materiais empregados na sua elaboração. A textura está associada ao sentido da visão (que permite ver a superfície do boneco) mas também com o tato, já que evoca para o espectador a sensação do toque em determinada superfície que já está no seu rol de percepções, e que ele vai acessar por memória.

O volume se estabelece visualmente a partir de sua forma. É na dimensão material que o volume do traje determina a ocupação de espaço do corpo do ator ou do boneco em relação à capacidade espacial da área de cena. O volume do traje pode modificar tanto o corpo do ator como do boneco, através da modelagem empregada na construção do traje. Essas modificações podem ser proporcionadas através da extensão de medidas como largura, altura, comprimento, área e eixo, sempre partindo da escala dimensional do corpo humano como medida.

2.2.5. O material usado na construção do traje de cena

O material empregado na construção do traje de cena tem muito a dizer sobre ele. Se um traje é executado em couro, há uma leitura relacionada com este tipo de material. Seria, em

exemplo bastante corriqueiro, o traje de um boneco cangaceiro. Se o boneco usa trajes de seda e veludo, ele pode estar inserido em alguma categoria aristocrática, mais nobre. Uma chita de algodão coloca o boneco em um contexto mais popular, talvez, rememorando os tradicionais trajes de folguedo.

Outra possibilidade é a utilização, por exemplo, de materiais alternativos ou reciclados: chapas de raio-x, buchas vegetais e jornais velhos podem se transformar em peças muito curiosas e com significados bastante específicos.

O mais importante é que o traje, independentemente de seu material construtivo, seja coerente e adequado para a encenação ou espetáculo propostos.

2.3. Dimensão simbólica do traje de cena no teatro.

Historicamente, o traje de cena se relaciona ao sistema de moda do vestuário que, segundo Pavis (2015, p. 168), o amplia e ressignifica. Ele se referia ao século XVIII, onde a vestimenta da cena teatral europeia restringia-se à suntuosidade de trajes herdados sem vínculo prévio com a configuração da personagem e a unidade estética da cena.

Por outro lado, com a estética do período realista no teatro do século XIX em oposição ao romantismo, o traje de cena assume grande precisão mimética. Trata-se de um momento histórico em que os trajes de cena, em grande parte, mantêm-se na função estética enfatizada na acumulação de signos oriundos dos trajes sociais na função de identificação da personagem.

Sobretudo, é importante esclarecer em que medida a compreensão dos códigos da vestimenta no contexto de moda ou indumentária pode viabilizar sua aplicação na análise do traje de cena, considerando que na constituição do traje de cena – além das possibilidades de origem presentes na constituição visual do ator na cena contemporânea, que podem relacioná-lo mais às artes visuais – também está presente o deslocamento e a articulação de signos de outras categorias de traje, como o traje eclesiástico, o traje militar e o traje civil nos seus diversos eixos, como já foi mencionado anteriormente.

Neste sentido, pode-se dizer que o traje de cena é, conforme afirma Bogatyrev "(...) signo de signo e/ou a representação de vários signos (...) assim como acontece com o traje, o dramaturgo e o ator escolhem apenas parte do sistema de signos que a linguagem cotidiana veicula" (BOGATYREV, 2006, p.72 e 79). A representação da vestimenta é parte inseparável

na leitura tanto do boneco como do manipulador, já que cada um individualmente e depois em conjunto compõe um signo específico.

Uma das leituras teóricas acerca da vestimenta como linguagem, já mencionada anteriormente, foi a de Roland Barthes em *O Sistema da Moda*. Era uma abordagem semiológica desenvolvida a partir do material linguístico proporcionado por revistas de moda, específicas dos anos de 1958-1959. Nelas, o autor manteve o foco de interesse na roupa representada linguisticamente, denominadas "roupas escritas", partindo da premissa de que quando a função (o traje real/físico) é removida, só resta o significado.

Barthes afirmou que é improvável o posicionamento da vestimenta "real/física" à frente do discurso de moda e que, portanto, esta ordem poderia ser invertida de forma a passar de um discurso constitutivo para a realidade constituída por esse mesmo discurso. Desta forma, Barthes (2009) propõe estudar o sistema de moda estático, um estudo sincrônico da moda. Um movimento singular considerando que grande parte dos estudos sobre o tema é diacrônico e trata das transformações históricas da vestimenta.

Entretanto, se todo contexto ao qual uma vestimenta está inserida for removido, o significado desta peça de roupa também será removido. Além disso, essa linha de abordagem teria dificuldade em explicar como um traje pode mudar tão drasticamente de significado segundo o tempo e o espaço. Ao que tudo indica, seria inadequado a organização de um sistema primário capaz de determinar o significado de um traje ou uma peça de roupa, considerando que estas não têm gramática nem um vocabulário.

Por outro lado, não há dúvidas acerca de seu potencial comunicativo, mas segundo o filósofo Svendersen (2010), isso não caracteriza a moda como linguagem. O traje pode ser considerado semanticamente codificado, mas trata-se de um código com uma semântica extremamente instável, sem quaisquer regras realmente invioláveis.

O que torna o estudo da vestimenta de moda, do ponto de vista do método estruturalista clássico, um território de grandes dificuldades devido ao fato de que o objeto não oferece significados estáveis, conforme foi constatado pelo próprio Barthes (2009). Nesse sentido, o traje está mais próximo da arte visual que da linguagem escrita ou falada.

Desta forma, o que Barthes propõe em "O Sistema da Moda", segundo o filósofo Lars Svendsen (2010), é um projeto político, a moda "mitificada" considerando

> [...] a mitificação como um processo pelo qual o contingente e o histórico são transformados em algo necessário e universalmente válidos, Barthes está engajado num projeto de desmitificação destinado a revelar o mito como mito, de modo que possamos nos emancipar dele. A moda, diz ele, é tirânica e seus signos são arbitrários, e por essa razão ela tem de transformar o signo num "fato natural". (...) O tênue "significado" que as roupas possuem é completamente arbitrário havendo, portanto, pouca razão para nos deixarmos prender a ele. (SVENDSEN, 2010, p. 76-77)

Entretanto, interessam para esse estudo os apontamentos de Barthes em relação a uma possível poética do vestuário indicadas pelo autor ao afirmar que:

> [...] o vestuário [referindo-se ao "traje escrito" da revista de moda mas que neste estudo será aplicado ao traje de cena na relação entre ator-manipulador e boneco em um contexto especifico de estudo de caso] constitui um excelente objeto poético em primeiro lugar porque mobiliza com muita variedade todas as qualidades da matéria: substância, forma, cor, tatilidade, movimento, porte, luminosidade [o mesmo princípio proposto por Viana (2009)e já detalhado anteriormente]; e em segundo lugar, referindo-se ao corpo e funcionando ao mesmo tempo como substituto e máscara dele, o vestuário certamente é objeto de grande investimento; essa disposição "poética" é comprovada pela frequência e qualidade das descrições indumentárias na literatura. (BARTHES, 2009, p. 350)

Estas disposições poéticas do vestuário apontadas por Barthes (2009), relevando seu rigor semiológico, podem ser relacionadas e aplicadas na constituição de uma possível poética, um procedimento estrutural e estético, do traje de cena do teatro de animação. Entretanto, não é possível considerar a relação linguística estabelecida em "O Sistema da Moda" entre a palavra e o objeto, ou o signo e o referente, e sim a relação entre significantes proporcionados pelas características do traje de cena e do boneco nas distintas proposições do Giramundo e no Royal de Luxe.

Segundo o pesquisador francês Patrice Pavis, em "A análise dos Espetáculos" (2011):

> [...] todos os elementos de representação são por definição, materiais: existem concretamente no palco como materiais, significantes, colocados ali pelos artesãos do espetáculo. (...). Cada sistema significante vale por si, mas constitui igualmente um eco sonoro, um amplificador que diz respeito a todo resto da representação. É por isso que o estudo minucioso e fragmentário de um material leva muitas vezes à iluminação que esclarece tudo, ou pelo menos, boa parte da obra. (PAVIS, 2011, p. 118-119)

Segundo Pavis (2011), o traje de cena se inscreve na cena em uma dinâmica e uma vetorização nas quais espaço, tempo e ação estão estreitamente ligados. Ele propõe, em primeira

instância, a localização do traje de cena no interior da encenação e seus pontos de contato. Cita como exemplo o caso do Balé Triádico da Bauhaus[41], onde o traje de cena tendia a cobrir toda a superfície do corpo do dançarino, proporcionando a este um deslocamento pelo espaço com movimentos desenvolvidos a partir da relação deste corpo com o traje de cena e demais elementos do espetáculo. Um contraexemplo seria o de uma bailarina pós-moderna, em ação onde houve neutralização de materiais que proporciona movimentos não mais gerados exclusivamente do confronto entre o corpo e o traje.

Porém, independentemente do tipo de relação estabelecida, em ambos os casos, o traje de cena, segundo Pavis (2011, p. 164), como todo signo da representação é ao mesmo tempo significante (pura materialidade) e significado (elemento integrado a um sistema de sentido). Para esclarecer essa perspectiva, faz-se necessário detalhar de acordo com o próprio Pavis: "(...) o sistema da moda[42] que regula seu uso (...)", ou seja, o sistema que poderia regular o funcionamento do traje de cena no espetáculo. Para isso, Pavis (2011, p.168) propõe, em uma abordagem funcionalista da semiologia, uma classificação tipológica que organiza a leitura do traje de cena em dois eixos: *eixo da metonímia* e *eixo da metáfora*.

No *eixo da metonímia* está o traje de cena como *vetor-conector*, estabelecendo a distinção entre grupos de figuras e/ou personagens em cena, e estabelecendo conexões entre estes através de detalhes no traje. O traje de cena como *vetor-secionante* se refere a uma interrupção, no sentido de uma mudança brusca na aparência, uma descontinuidade da visualidade, que também pode ser marcada pela entrada em cena de uma figura e /ou personagem.

No segundo eixo, denominado *eixo metafórico*, o traje de cena é categorizado como *vetor-acumulador*. Neste caso, o uso do traje de cena implica em repetição e confirmação de índices discriminatórios identificando grupos e conjuntos, como, por exemplo, um exército ou uma tripulação. O traje de cena também é categorizado como *vetor-embreador* que se refere aos índices vestimentários e comportamentais, convergindo para garantir transições, alusões ou paródias. Ou seja, trata-se de um vetor onde traje de cena não se restringe apenas a um sistema

[41]Balé Triádico da Bauhaus (1922) foi um espetáculo de dança desenvolvido pelo pintor alemão Oskar Schlemmer (1888-1943). Espetáculo que se tornou uma das grandes realizações da vanguarda artística e da Escola de Bauhaus de design, artes visuais e arquitetura na Alemanha, a qual se tornou uma das maiores e mais importantes expressões do Modernismo no design e na arquitetura.

[42]Refere-se aqui a estrutura proposta por R. Barthes em "O Sistema da Moda", já citado anteriormente neste mesmo capítulo.

de correção interna a um universo ficcional, ele garante a transição de um universo ficcional para outro, além de índices que viabilizam a passagem de uma época para outra.

Pavis conclui que no teatro o traje de cena é o um *embreador* natural entre a pessoa física e privada do ator, referindo-se ao traje de cena como: "(...) a pele da personagem (...)" (PAVIS, 2011, p. 170). Ele sugere que a abordagem do traje de cena pode ser feita

> [...] a partir do organismo vivo do ator e do espetáculo, ou então a partir do sistema de moda que ele transmite da maneira mais precisa possível tão precisamente quanto uma marionete (a qual é muito mais confiável que a carne e as emoções humanas). O figurino de teatro é, de fato, ao mesmo tempo, vestido (ou investido) pelo ator e concebido externamente pelo figurinista e encenador. Sua descrição impõe então ao espectador um duplo olhar, ao mesmo tempo existencial ('como o ator se vira com isso?') e estrutural ('o que isso vira para a produção global do sentido?'). (PAVIS, 2011, p. 170)

Assim, o estudo se volta especificamente à identificação e estruturação das dimensões simbólicas que caracterizam e determinam o significado do traje de cena no teatro de animação.

2.4. A relação boneco/ objeto e ator/ manipulador: possíveis leituras simbólicas do traje a partir desta relação

Diferente da língua inglesa, em que o termo *puppet* não se vincula ao termo *doll*, e do castelhano em que *títere* se difere de *muñeco*, na língua portuguesa não há uma palavra exclusiva para o objeto articulado: boneco. Esta decisão foi adotada pela Associação Brasileira de Teatro de Bonecos em um congresso em Ouro Preto no ano de 1979, com o propósito de manter o termo em português. A partir de então, segundo Amaral (2011), convencionou-se utilizar a palavra boneco, como termo genérico que abrangesse os vários tipos de bonecos, caracterizados por seus sistemas variados e/ou combinados de manipulação.

Na busca por esclarecer a especificidade da palavra boneco, de maneira que o termo consiga significar também o objeto-boneco, que precede o teatro de animação, como é o caso do boneco utilizado como objeto sagrado nos ritos ancestrais, pode-se reportar ao que John Bell (2001) chama de "*performing objects*". Para Bell, trata-se de um termo mais abrangente que objetos cênicos e objetos animados, incluindo figuras antropomórficas e zoomórficas, objetos

e imagens utilizados no teatro de animação. Nele, estão inseridos a máscara, o objeto e o boneco.

Desta forma, este conceito engloba não só o boneco, como também máscaras, objetos e toda e qualquer figura icônica. Para Bell (2001), tratam-se de imagens concretas do homem, do animal ou de espíritos criados, apresentados ou manipulados por atores em narrativas e espetáculos.

Este boneco, ao qual se refere John Bell, distingue-se da escultura e da efígie, não apenas por se tratar de um objeto articulável, e sim devido ao fato de que a origem de sua energia de movimentação é gerada através da ação consciente do ator-manipulador, em uma cena desenvolvida através de aprimoramento de técnicas específicas de manipulação. É um boneco desenvolvido para a ação em cena, por mais contida que seja esta manipulação. Em concordância com este autor, será mantida nesse texto a palavra boneco no sentido de "*performing objects*" para designar um objeto que representa a figura humana, ou animal, e que é animado através de manipulação diante de um público, seja em um espaço convencional de teatro ou em um espaço de circulação pública.

A partir desta definição proposta por Bell, pode-se dizer que o traje que compõe a figura do boneco é um elemento que integra visual e materialmente este objeto articulado de teatralidade inserido no contexto da cena. E para a análise de suas especificidades estruturais de composição, deve-se considerar o efeito que estas produzem no contexto de encenação. Este fato distingue esse traje do boneco (*puppet*), por exemplo, da vestimenta de uma boneca (*doll*).

Mesmo se tratando de uma roupa que compõem ambos os objetos, estes são destinados para fins distintos. O boneco (*puppet*) dentro de sua variação de sistemas de manipulação está destinado à cena e inserido em uma temática de espetáculo na qual se relaciona com o ator-manipulador, a cenografia, a luz e a sonoplastia do espetáculo direcionado ao público participante do evento.

A boneca (*doll*) não é um objeto destinado à cena, a não ser que seu uso seja deslocado de sua função original. Ela pode, bem como outros objetos, ser empregada no teatro de animação, mas também como objeto, através da utilização de outros meios de funcionamento, definições e classificações distintas do objeto/boneco.

Desta forma, a boneca é um objeto construído pelo homem, como o boneco (*puppet*), mas que na sua função 'natural" é utilizada, segundo Mendes (2016, p. 62), desde suporte expositivo de trajes femininos construídos em escala reduzida, como foi o caso da boneca de

moda do século XIX, até brinquedos com fins pedagógicos de formação de costumes utilizado na educação das filhas através de cuidados dispendidos à boneca. Outro aspecto de grande importância é sua condição de artefato, como objeto de coleção e estudo museológico do traje social. O que também pode ocorrer com o boneco de teatro, mas esse representa outro tipo de documento, relacionado à história do traje no teatro de animação.

Na relação entre ator e boneco há a essência ancestral de sua origem. Assim como o teatro, o boneco tem sua origem vinculada ao rito. Historicamente, o boneco é um objeto ligado ao sagrado, devido à sua identificação com os objetos ritualísticos. Existem ainda na atualidade em algumas culturas na Ásia e África, assim como já existiram, na américa pré-hispânica, apresentações de caráter cerimonial onde o boneco é a representação de divindades e reis.

Neste sentido, propõe-se uma reflexão acerca do traje de cena na relação entre ator-manipulador e boneco adotando a metáfora "deus e homem". Esta busca será feita a partir de uma interpretação do afresco "Criação de Adão" (1502), de Michelangelo (1475-1564), com o propósito de estabelecer e desenvolver uma reflexão acerca do traje como um viabilizador do fluxo de significados na relação entre o humano e o inanimado, através da simbologia da vestimenta gerada através de sua materialidade e visualidade como aporte a ser aplicado nos capítulos seguintes na análise do traje no Giramundo e no Royal de Luxe.

Para estabelecer um possível significado do traje na relação cênica entre ator e boneco, este estudo parte da imagem simbólica "deus e homem", muito associada à composição primária da imagem do ator-manipulador e o boneco no teatro de animação. Refere-se inicialmente aqui ao texto *Sobre Teatro de Marionetes* (2013) do autor alemão Heinrich von Kleist (1777-1811)[43].

> Apoiando suas expectativas numa linguagem que pudesse renunciar à presença do humano, Kleist filosofa sobre a afetação, esse modo de autorreferência, e a inalcançável distância necessária, a mesma distância que dá a ver com maior clareza. Residiria aí a vantagem da marionete, por sua condição: é artifício, é invenção, e as leis que a regem não estão constituídas, não seguindo nenhuma ordem natural, por vezes, nem buscam coerência e, por isso mesmo, tanto se afasta quanto se aproxima, permitindo a devida reflexão sobre o humano. Os apontamentos de Kleist foram e são, de grande valia para a compreensão do teatro de animação, sobretudo, para a confirmação de que a arte se separa da vida. Mas para que o jogo entre o inumano e o humano permaneça, são necessários vínculos, e quase sempre o figurino cumpre essa

[43]Texto escrito originalmente para um diário berlinense em quatro folhetins de 12 a 15 de dezembro de 1810 e retomado com muita frequência por teóricos da área de teatro de animação.

> função, como um elo, estabelecendo o contato entre uma e outra. (SILVA, 2014, p. 66)

Adotando essa premissa, já mencionada, propõe-se nesta etapa do estudo a leitura do traje de cena na relação ator-boneco como um elo ou um conector. Seria um elemento cênico atravessador que proporciona um fluxo de significação entre ficção e realidade através de sua constituição. Para isso, vai ser considerada aqui a já citada noção de *mimesis performativa* desenvolvida por Luiz Fernando Ramos (2015), que vai ao encontro da abordagem de Quilici, que afirma:

> [...] o fenômeno mimético pôde ser reconsiderado a partir de uma multiplicidade de aspectos, que vão do sentido mais limitado da "imitação" do existente, até as concepções que enfatizam o trabalho criativo da imaginação, as possibilidades de emergências da diferença e a produção de novos mundos. A mimesis carregaria assim uma ambiguidade essencial que se constrói entorno da similaridade e da diferença, recebendo diferentes inflexões conforme o caso considerado [...] (QUILICI apud RAMOS, 2015, p. 08)

O conceito "*mimesis* performativa" junta-se aos de "teatro pós-dramático", proposto por Hans-Thies Lehmann, de "teatro performativo" proposto pela pesquisadora Josette Féral e se relaciona também aos estudos acerca do performativo das pesquisadoras Silvia Fernandes e Erika Fischer-Lichte.

Trata-se de termos e conceitos desenvolvidos com o propósito de alinhar a teoria teatral à cena contemporânea, na qual estão inseridos, em muitos aspectos, os estudos de caso selecionados neste estudo. Mesmo no caso da companhia mineira de teatro de bonecos Giramundo, a estrutura dramática prevalece em grande parte de sua produção. Há, especificamente, no espetáculo *Giz* (1988) aspectos que apontam para um experimentalismo performativo significativo para o período de sua concepção e que se revela pertinente para a análise do traje de cena na relação entre ator e boneco neste contexto.

Da mesma maneira, o aspecto de ênfase performativa em relação ao dramático também está presente, mesmo que em um grau não predominante, na *Saga dos Gigantes* (1994-2015), da companhia francesa de teatro de rua Royal de Luxe. São aspectos que serão analisados nos estudos de caso no segundo e terceiro capítulos.

A proposta de tessitura mimética consiste na organização do conjunto de elementos materiais que configuram a superfície e a visualidade do boneco. Ramos esclarece que o termo

mimese se constrói em torno da similaridade e da diferença. Para exemplificar, ele cita a obra do artista visual Juan Muñoz. No que diz respeito às criaturas escultóricas de “Hanging Figures” (1997), Ramos analisa que elas “(...) revelam uma estranha dramaticidade já que guardam algo da *mimese* naturalista (aspecto antropomórfico) e apresentam, no entanto, uma espécie de mundo paralelo” (RAMOS, 2015, p.135).

Figura 7: Escultura antropomórfica em que a superfície representa nudez.

Figura 8: Escultura antropomórfica onde a superfície representa a vestimenta.

Fonte: <http://juanmunozestate.org/works/hanging-figures>. (Acesso em: fev. 2016).

Neste exemplo, Ramos atribui as qualidades de mimese performativa à obra de Muñoz em função do dinamismo das figuras em sua condição estática. Sobre esse dinamismo, Muñoz esclarece que:

> Por um lado, existe a imobilidade da escultura figurativa, que para mim continua a ser um enigma inexplicável. Por outro lado, a representação do movimento e do gesto dentro da imobilidade é um desejo fascinante (...). Penso que entre a imobilidade e o movimento, tento encontrar um lugar para as minhas esculturas [...] (MUÑOZ apud RAMOS, 2015, p. 135)

Segundo Ramos, a instalação de esculturas de Muñoz tem uma narrativa sem o suporte da literatura, que permanece incógnita. Assim como há um espetáculo que, irresoluto em sua latência, não se desenvolve, não se entrega por completo à ficção, na qual a ilusão se configura. A “ilusão” é um pressuposto necessário na recepção da obra deste artista:

> [...] Muñoz explorou sistematicamente as potencialidades da relação entre a obra e seu espectador, enfatizando os efeitos óticos e de ilusão [...] Crer no que se vê é um pressuposto necessário na recepção de suas obras, o que se atesta, por exemplo, quando afirmou o desejo de suspender a descrença do destinatário. (RAMOS, 2015, p. 129-130)

Evidenciando como um exemplo de mimese performativa, Ramos (2015, p. 138) define como um dos principais aspectos da obra de Muñoz a disponibilidade desta de afetar o espectador por meio de uma "(...) busca de estratégias retóricas que evitem as narrativas por concatenação semântica e optem por impactar com imagens, mas também com a tridimensionalidade e os aspectos físicos da presença de objetos, seres animados e inanimados" (RAMOS, 2015, p. 138).

Este princípio estético da ilusão – suspensão da descrença – é identificado nas figuras gigantes dos bonecos da companhia francesa Royal de Luxe pela pesquisadora francesa Josette Féral. Ela afirma que a proposta estética da *Saga dos Gigantes* (1993-2015) trata de uma inversão do processo de comunicação teatral corrente que é à base da recepção. Ela conta que o espectador se vê obrigado a surpreender a descrença ao se deixar tomar pela narrativa, mesmo que visual.

> O espectador sabe perfeitamente que a marionete é falsa. Sua não credulidade é colocada desde o ponto de partida. Ela é adquirida e evidenciada. Toda situação a reforça: gigantismo, desproporção das dimensões, mecanização da estrutura onde todo o funcionamento (mecanismo) está aparente. Portanto, apesar dessa não credulidade da partida, a semelhança dessa marionete, animada pelos numerosos (atores-manipuladores) em trajes de época, com um ser humano (marionete) que veio forçar a credulidade. A força da ilusão opera com vigor. Este é o centro do potencial de sedução da representação teatral. O espetáculo recupera sua credulidade de criança. (FÉRAL, 2011, p. 146)

Trata-se do mesmo princípio adotado na manipulação do boneco: a de suspender a descrença através da ilusão de animar o boneco, condição que também se entende ao Giramundo, que será analisado a seguir. Supõe-se que essa potencialidade de traduzir o imaginável em realidade, mesmo que figurativa, está presente no movimento, na escultura e na imagem, no caso do boneco.

É nesse sentido que se propõe pensar a constituição material e visual da superfície do boneco como "tessitura mimética", por se tratar de um elemento integrado à constituição do boneco e que contribui para o desenho de uma narrativa suspensa nessa figura-objeto. Mesmo

havendo ou não a representação da vestimenta humana, a “tessitura mimética” seria definida pela superfície do boneco, na qual residem indícios visuais e materiais de uma unidade simbólica inanimada. Esta, através do movimento e da visualidade, projeta no espectador a ilusão de humanidade convencionada na relação ator-boneco.

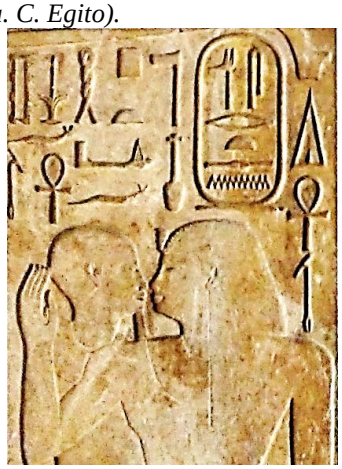
2.4.1. O traje na metáfora da criação do homem

O renascentista Michelangelo (1475-1564) pintou o afresco *Criação de Adão*, no teto da Capela Sistina em 1502. É uma representação da criação do homem, uma metáfora para que se possa entender como Deus o teria criado.

A criação do homem é uma temática recorrente em várias culturas, naturalmente.

A figura 9 mostra, por exemplo, como foi esta criação na mitologia egípcia. A figura da esquerda é o deus criador, Ptah, representado como uma múmia que simboliza sua imortalidade. A figura da esquerda é o faraó Sesóstris I, representado com um toucado real de pregas. Ao tocar com sua mão direita na cabeça do deus criador, Sesóstris recebe dele um abraço e um sopro de vida (ver MARTIN, 2012, p. 16)[44].

Figura 9: Deus Ptah e faraó egípcio configurando sopro da vida. Relevo pormenor do Pilar de Sesóstris I, XII dinastia (1971- 28 a. C. Egito).



Fonte: MARTIN,2012, p. 17.

Figura 10: Deus maia e homem de barro configurando sopro da vida. Representação pictórica do artista visual mexicano Diego Rivera (1886-1957) acerca do mito da criação maia em Popol Vuh.

Fonte:http://www.informador.com.mx/cultura/2014/567075/6/ilustraran-version-del-popol-vuh-con-obras-de-diego-rivera.htm (Acesso em: mar. 2014).

[44]MARTIN, Kathleen. Criação e Cosmo (p. 12-126). In: O Livro dos Símbolos: Reflexões Sobre Imagens Arquetípicas. Taschen, 2012.

A figura 10, por sua vez, é uma representação de Diego Rivera a partir do texto pré-colombiano "*El Libro del Consejo o Popol Vuh*"[45] que revela uma particular concepção da cultura maia da origem do homem moldado em barro, madeira e milho em momentos distintos de experimentação.

Muitos outros exemplos de culturas distintas poderiam ser citados aqui como metáforas da criação do homem. No entanto, dois motivos mais fortes foram considerados na adoção da obra *Criação de Adão* como ponto de partida para a reflexão sobre o traje de cena na relação entre ator e boneco:

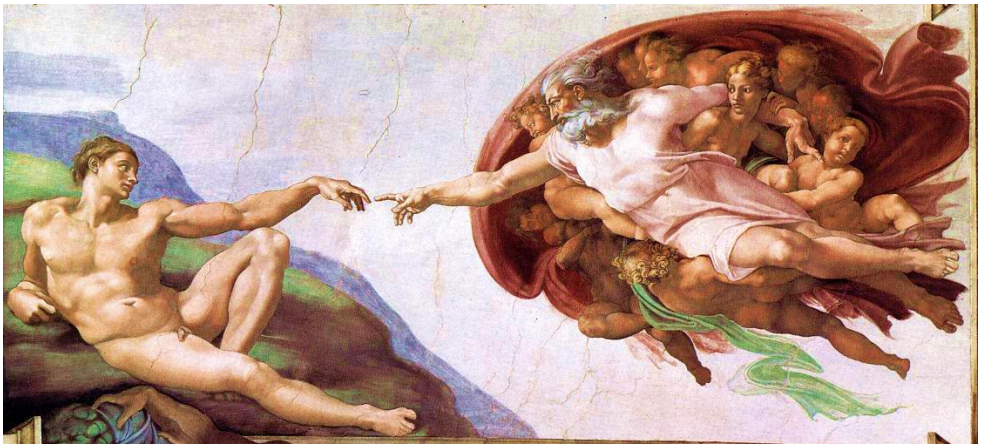
- Esta representação do pintor renascentista já foi adotada pelo pesquisador Felisberto S. da Costa no artigo *O Sopro do Divino: Animação, Boneco e Dramaturgia* (2003), como paradigma para a construção da correlação ator/animador-objeto/boneco.

- A pintura de Michelangelo evoca dois instantes míticos no imaginário coletivo ocidental Cristão nos quais a vestimenta é um signo determinante: a criação em estado de pureza representada na pintura e o mito do pecado original, a perda da inocência em Gênesis 3:7 e 21[46].

Costa destaca aspectos de grande relevância ao relacionar a figura de deus no afresco com a figura do ator-manipulador e a figura de Adão com o boneco-objeto, ao afirmar que "(...) o pintor [Michelangelo] tem nas mãos o instante em que Adão é animado por deus (...)" (COSTA, 2003, p. 50).

[45]O termo Popol Vuh, traduzido do idioma quiché como: "Livro da Comunidade" é um registro documental da cultura maia, produzido no século XVI, e tem como tema a concepção de criação do mundo.
[46]A crítica literária moderna considera o livro do Gênesis como um compilado de material escrito de diversos autores e que se trata de um texto assimilado de mitos da Suméria, da Babilônia e de Ugarit, especialmente os poemas da criação, Enuma Elish e Atrahasis, e da epopeia de Gilgamesh. E que teve, de acordo com estudos recentes, a redação final do texto por volta do século V a.C, durante o período pós-exílio judeu. OLIVEIRA, Valéria M. Rosado de. *Introdução Bíblica* (2012). Disponível em <http// http://www.trabalhosfeitos.com/topicos/hist-novo-testamento>. Acesso em: ago. 2015.

Figura 11- Representação pictórica do mito da criação. "A Criação de Adão" (1502), detalhe da obra de Michelangelo no teto da Capela Sistina.



Fonte: GOMBRICH, 1999.

Segundo Costa, a relação de conflito da estrutura dramática representada no afresco se dá no encontro das mãos que designa espírito e matéria no ato de manipular (animar). Desta forma, "Analisada sob a ótica do teatro de animação[47], a cena se ilumina. A imagem idealizada por Michelangelo demonstra a criação em seu mais amplo sentido, em particular, no próprio ato da animação" (COSTA, 2003, p. 50).

Costa evidencia o gesto do encontro das mãos das figuras como "(...) a iluminação e o anima ali configurados (...)" (COSTA, 2003, p. 50) e de como este encontro investe Adão de anima – tornando-o um ser animado, dotado de alma, "(...) *empsyhon*, um ser dotado de *psykê* – em oposição ao inanimado (...)" (REIS apud ARISTÓTELES, 2012, p.16).

Nesta representação de Michelangelo, a figura de Adão está nua e prostrada como um "boneco-objeto", recém tornada dramática pela figura de deus que está representada trajando uma túnica rosa[48] em movimento, que o difere visualmente de Adão e o torna desta perspectiva o ator, "agente do ato" (COSTA, 2003, p. 50), especificamente, ator-manipulador.

Nesta representação, a figura de deus é portadora da energia que flui para o corpo de Adão através do deslocamento de sua mão para além dos contornos do tecido vermelho

[47]Que tem como princípio a cena a partir da relação entre o ator-manipulador, o boneco, e/ou objeto e/ou a máscara.

[48]Michelangelo Bournarroti Simoni (1475-1564) possivelmente utilizou o sistema simbólico de formas e cores do traje litúrgico na composição da túnica rosa que veste a figura de deus no evento da criação do homem por se tratar de uma variação do roxo. Que segundo Viana (2008), neste sistema de cores representa uma quebra na austeridade do Advento e da Quaresma, simbolizando uma alegria contida, utilizada nos ritos cristãos em domingos específicos da Quaresma. Entretanto, esta figura também apresenta características que a aproximam da representação de um deus helênico devido a seu porte de guerreiro e a estrutura de sua túnica. Questões que não serão aprofundadas com o propósito de manter o foco desta parte do estudo na relação simbólica entre a vestimenta e os corpos desta representação pictórica, adotada como metáfora sob a ótica do teatro.

estruturado de forma elíptica, que remete simbolicamente à estrutura cerebral do ator, povoada de personagens não materializados e dotadas de consciência. Esta energia preenche o corpo de Adão com o "sopro divino" (COSTA, 2003, p. 54) que o anima e que dá vida – como ocorre com o boneco no teatro de animação. Tanto a túnica como o tecido vermelho estão em movimento, simbolicamente uma característica do anima. Se a cor rosa indica a benevolência divina, o vermelho simboliza vigor, força e remete a ideia de sangue em movimento – que flui para o objeto inanimado: a figura nua de Adão.

Na representação pictórica de Michelangelo, o estado de pré-perda da pureza de Adão está simbolizado na sua nudez em relação à figura vestida de deus. Sua nudez o enquadra na mesma ótica do teatro de animação: um boneco a ser animado pelas mãos da figura de deus.

Esta é a premissa para pensar o traje de cena na relação ator-boneco, enfatizando em sua constituição mimética sua condição de *opsis* – materialidade e visualidade – em oposição ao *mithus* – referente à narrativa e trama. Entretanto, Ramos considera que:

> De fato, tanto na leitura de Aristóteles como nas que se oferecem na contemporaneidade, *mythus* e *opsis* nunca estarão completamente dissociados e, mesmo que hegemônicos um frente ao outro, guardarão sempre um vínculo insuprível (...) (RAMOS, 2015, p. 27)

A representação da nudez de Adão sugere uma relação ator-boneco em que o traje do boneco é parte constituinte de seu corpo, como se fosse a sua pele. Seria um elemento ("órgão") que integra a estrutura primária deste corpo-objeto. Equivalente a "veste de graça" (AGAMBEN, 2010, p.73) integrada ao corpo da figura de Adão na sua inconsciência primária representado na pintura por sua nudez. O que não significa, necessariamente, ausência de vestimenta.

Neste caso, o traje que compõe o boneco está sobre o corpo livre de impurezas de Adão. Faz parte integrante de uma estrutura articulada, um objeto desenvolvido em sua totalidade material e visual para ser animado em cena por um ator-manipulador.

Quando, na pintura *Criação de Adão*, há um deslocamento da mão de deus para fora da região delimitada pelo tecido vermelho – área da consciência – e é possível resgatar os apontamentos de Heinrich von Kleist (1777-1811), dramaturgo e poeta alemão no texto "Sobre o teatro de Marionetes" – segundo Guinsburg (1993, p. 196) escrito originalmente em 1810 na forma de folhetins para um jornal berlinense – acerca do boneco na qual o autor afirma que:

> As marionetes são o símbolo de um encanto que o homem tenta atingir na dança [e nas artes cênicas em geral], mas que lhe está vedado desde que comeu da árvore do conhecimento. Assim, o paradoxo se mostra uma parábola acerca da criação humana e da expulsão do paraíso. (KLEIST, 2013, p. 47)

Ou seja, Kleist defende que o boneco é a ferramenta ideal para as artes cênicas devido ao fato de ser um objeto liberto de emoções implícitas ao corpo consciente do ator e/ou dançarino. Este pensamento foi retomado com muito vigor durante o movimento simbolista no teatro no final do século XIX e início do século XX. Seus apontamentos a partir da metáfora da criação do homem foram e são de grande relevância para a compreensão da representação simbólica do traje de cena na relação ator-boneco.

Outro pensador importante foi o cenógrafo e teatrólogo inglês Edward Gordon Graig (1872-1966) que, como Kleist, considerava a marionete como um modelo para o ator, afirmando que "*The puppet is the ABC of the actor*. (…). *The puppet is the actor's primer*. (...)" (GRAIG apud JURKOWSKI, 2013, p. 157) – da mesma forma que a figura de Adão (o primeiro homem, criado da terra) na pintura de Michelangelo representa a origem. Neste caso, esta condição pré-consciência à qual Kleist se refere está representada na figura do Adão de Michelangelo, que também a representa neste momento pré-consciência.

Para Kleist, simbolicamente o boneco registra um estado de existência do homem que precede a perda da sua inocência, simbolizada na figura de Adão "pré-fruto do conhecimento", sem vestes compondo sua visualidade e materialidade. Mas há outro Adão – "pós-fruto do conhecimento" – que é representado vestido, primeiro com folhas vegetais e depois com pele animal. O Adão vestido deixa de representar metaforicamente o boneco, pois adquire consciência de que perdeu sua pureza e sua vestimenta passa a compor uma figura mítica que não mais é representativa da relação ator-boneco.

Isso não necessariamente sugere que haja traje de cena apenas quando o boneco está vestido ou usa trajes ligados ao humano ou a seu corpo. Significa apenas que a leitura simbólica do traje terá que ser feita de maneira distinta – e esta leitura estará sujeita às mais diversas variantes que comporão o espetáculo de teatro de animação. A leitura ou interpretação do traje do boneco pode ser mais difícil pelas especificidades construtivas de seu corpo inanimado – mas, seu significado, quando posto em cena, não vai depender exclusivamente da composição de sua superfície ou dos tecidos ou materiais alternativos que a recobrem. O resultado depende

do conjunto do traje, e, na sequência, de sua interação com os outros elementos do espetáculo teatral: luz, cenários, sonoplastia, etc.

2.4.2. O traje de cena do boneco/objeto e do ator/manipulador

Os trajes de cena dos bonecos/objetos e dos atores/ manipuladores são regidos por várias combinações de elementos, como já visto. Nesta etapa da pesquisa, o objetivo é revelar como as figuras "vestidas" dos atores e bonecos se combinam em cena, abrindo diversas possibilidades de leitura e entendimento do traje de cena em ação, ou seja, durante o espetáculo e/ou performance.

São três variações. Na primeira, o traje tem a função de ocultar a figura do ator-manipulador no conjunto visual da cena. O ator ficará com o corpo oculto na cena e seu traje terá que ajudar para que isso aconteça. Na segunda variação, o traje tem a função de revelar a figura do ator-manipulador como personagem (ou não) na cena. Neste caso, há duas ordens distintas de caracterização que podem estar presentes isoladamente ou integradas no mesmo espetáculo:

- O traje do ator-manipulador o revela como personagem "neutralizado" mas presente em relação ao personagem/boneco atuante. O traje do ator será "neutro" ou "neutro" visualmente (e materialmente, às vezes), porém, semelhante ao do boneco.
- O traje do ator manipulador é diferente do traje do boneco.

Na terceira função, o vestuário tem a função de integrar o traje do ator-manipulador com a vestimenta do boneco/objeto, proporcionando uma relação horizontal entre eles.

O traje de cena do ator-manipulador, independentemente do tipo de relação estabelecida entre ator e boneco é, como todo signo de representação, ao mesmo tempo significante, no que diz respeito a sua constituição material, que no caso da animação quase sempre prevalece o têxtil, e significado, que diz respeito ao sistema de sentido estabelecido na estrutura visual do espetáculo (ver PAVIS, 2011, p.164).

2.4.2.1. O traje de cena que oculta o ator-manipulador

Neste caso, o traje de cena do ator-manipulador tem características materiais que possibilitam sua não inclusão na cena. Ou seja: neste caso, o traje ou não será iluminado, não revelando sua constituição visual ou material, ou o manipulador ficará posicionado de forma tal que seu corpo e trajes não serão visíveis. É o que ocorre, por exemplo, com o traje dos atores-manipuladores no Teatro Negro, onde apenas o boneco/objeto é evidenciado pela iluminação do espetáculo.

De certa forma, esta variante está vinculada, em termos de visualidade na cena da relação ator-boneco, à estrutura de empanada, típica do tradicional teatro de bonecos. Não conta, no entanto, com o artificio cenográfico/empanada para a ocultação do ator. Porém, diferentemente do ator-manipulador do tradicional teatro de bonecos, neste caso, a função de ocultação do ator é exercida pelo traje de cena. Neste tópico, refere-se especificamente ao traje como mecanismo de ocultação.

A cor do traje normalmente é fundada sobre o preto fosco, em função de sua eficiência de invisibilidade quando posicionada fora do foco de luz. Neste sentido, toda a estrutura do traje é conformada ao encargo de sua funcionalidade de mínima obstrução da movimentação do ator pelo espaço/palco durante a manipulação do boneco, de maneira que não interfira visualmente na cena.

Um exemplo é o traje de cena do ator-manipulador no espetáculo *Cobra Norato* (1979) do Giramundo, que exemplifica uma formatação de espetáculo onde o signo visual repousa inteiramente sobre a figura do objeto/boneco, como se pode ver na figura 8. Já na figura 9, o traje de cena mesmo revelando a atriz-manipuladora em cena ainda tem a função de ocultar partes de seu corpo. Neste caso, a parte dos membros inferiores (pernas) reveladas se integram ao corpo do boneco, estabelecendo uma integração visualmente entre o corpo real/da atriz e corpo ficcional/do boneco.

Figura 8- Exemplo do traje de cena na função de ocultar visualmente a figura do ator. Cena da festa de "Cobra Norato" (1979) do Giramundo.

Fonte: SAMPAIO, 2001, CD-ROM.

Figura 9- Exemplo de traje que revela apenas parte do corpo do ator-manipulador. "A Life-Leeching in Gertrude´s Bone Show" (1997) de "Revital Puppet Company" (Jerusalém).

Fonte: BLUMENTHAL, 2005, p. 83.

2.4.2.2. O traje de cena que revela a figura do ator manipulador na cena

Quando o ator/manipulador é revelado em cena - ou como se diz popularmente, ele "aparece em cena" - o traje de cena do manipulador tem que de alguma maneira se integrar à proposta visual do espetáculo. Há minimamente três possibilidades de isso acontecer: ou o traje será neutro, porém igual ao do boneco, não interferindo na leitura do traje do boneco; ou o traje do manipulador será diferente do traje do boneco.

2.4.2.2.1. O traje do ator-manipulador "neutro"

Aqui o traje de cena, mesmo que revelando o ator na cena, não o caracteriza como personagem. Sua composição é normalmente na cor preta, como no caso do traje na função de ocultar, porém, neste caso há incidência de luz sobre o ator devido ao fato de que este é significado em cena apenas na função de operador do boneco, sem estabelecer nenhuma relação de horizontalidade com o boneco/personagem e sem que este tenha ficcionalmente a consciência da existência do outro (figuras 10 e 11).

Figura 10- Traje do ator-manipulado, fora do fico de luz em Pinochio (2005).

Figura 11- Traje da atriz-manipuladora incluso no foco de luz em Alice no País das Maravilhas (2013).

Fonte: <http://filo.art.br/category/filo-2015> (Acesso em: nov. 2015).

É o caso do traje dos atores-manipuladores em *Pinochio* (2005) onde os atores são revelados apenas em alguns instantes durante a manipulação. Ou em *Alice no País das Maravilhas* (2013), na qual o ator-manipulador está aparente em grande parte do espetáculo.

2.4.2.2.2. O traje do ator-manipulador personagem semelhante ao do boneco

Neste caso, o traje caracteriza o ator-manipulador como personagem integrado ao contexto ficcional do espetáculo. E mantém nas suas características uma composição equivalente ao traje do boneco. Essa semelhança pode variar desde um elemento concomitante a várias características em comum com o traje do boneco.

Figura 12- Traje de cena do ator-manipulador personagem em "Giz" (2008).

Fonte: <http://www.sescsp.org.br/programacao> (Acesso em: out. 2016).

Como, por exemplo, no caso de *Giz* (2008) onde a temática composicional entre ator e boneco é estabelecida a partir da relação da cor branca e da materialidade do têxtil. Assim, o

traje insere o ator-manipulador no contexto ficcional do espetáculo através da semelhança de seus trajes com o traje dos bonecos (figura 12).

2.4.2.2.3. O traje do manipulador diferente do traje do boneco

Outra possibilidade é o traje que revela o ator-manipulador como personagem atuante, porém, mantém em sua composição uma constituição distinta de suas características mesmo que vinculada à mesma origem do traje do boneco. Como é o caso, por exemplo, do traje dos atores-manipuladores da *Saga dos Gigantes* (1993-2013), caracterizados como personagens liliputianos em relação ao traje da personagem Gigante.

Figura 13- Traje de cena do ator-manipulador diferente do traje do boneco. "Gigante que Caiu do Céu" (1993).

Fonte: QUIROT, 2001.

Figura 14- Traje de cena de ator-manipulador personagem em "Alice no País das Maravilhas" (2013).

Fonte: <http://www.sescsp.org.br/programacao> (Acesso em: out. 2016).

Ou na cena do chá do espetáculo *Alice no Pais das Maravilhas* (2013) onde o traje é ressignificado de traje do manipulador para traje do ator-manipulador personagem, através da inserção do intem chápeu máscara. Mesmo se tratando de uma vestimenta distinta do traje do boneco/Alice, este insere atriz no plano de (co) relação com a personagem/boneca (figuras 13 e 14).

2.4.2.3. O traje do boneco e do ator manipulador integrados

Nesta situação, o traje de cena do ator-manipulador integra-se ao do boneco. Isso possibilita que partes do corpo do ator-manipulador componham visualmente o corpo do

boneco, o que pode acontecer através da revelação parcial da pele desnuda de membros como braços e pernas.

No entanto, a parte do traje que cobre o corpo do ator também tem a função de significá-lo como personagem revelado na cena. Como é o caso do espetáculo *Angel* (2004), do coreógrafo e ator-manipulador Duda Paiva[49]. Ele estabelece o mesmo princípio de revelação do ator como personagem, como na proposta da cenógrafa russa Natacha Belova, como se pode ver nas figuras 15 e 16, que se desvincula da estrutura tradicional do corpo do boneco. Nesta estrutura de relação ator-boneco, o traje é um elemento que anexa visualmente o corpo do ator e do boneco.

Figura 15- Traje de cena integrado. Angel (2004).

Fonte: www.dudapaiva.com (Acesso em: ago. 2015).

Figura 16- Traje de cena integrado em performance de rua.

Fonte: <www.belova.be> (Acesso em: ago. 2015).

Vale ressaltar também os bonecos habitáveis personagens/Gigantes de *Alice no País das Maravilhas* (2013), que mesmo não tratando da fusão entre traje do ator e traje do boneco, exemplificam a fusão de traje do ator-manipulador com o boneco através de sua condição vestível de boneco habitável. Nele, o ator-manipulador manipula utilizando todo seu corpo do interior do boneco.

Este é apenas um exemplo do traje do ator-manipulador/personagem integrado em conformidade com o boneco que ilustra as possibilidades distintas de configuração desta vestimenta, na viabilização de uma composição visual de corpo ficcional e corpo real.

[49]Radicado na Holanda desde 1996.

São muitas as variações possíveis do traje de cena do ator-manipulador e estas dependem das combinações entre técnica de manipulação e tipo de relação visual pretendida para a cena, e em cada situação a análise do traje de cena deve considerar as variáveis isoladamente, como é o caso deste estudo que, como já foi mencionado anteriormente, adotará apenas os exemplos de traje de cena vigentes nas montagens propostas pelo Giramundo e pelo Royal de Luxe a serem analisados no segundo e terceiro capítulos.

2.4.2.4. Traje de cena e a relação com a superfície do boneco

Uma das principais questões que envolvem o traje de cena no teatro de animação é o suporte que ele vai ter. No caso deste estudo, os suportes serão os bonecos das duas companhias pesquisadas, o Giramundo e o Royal de Luxe.

Nos dois casos, há uma variação de natureza do suporte, mas na pesquisa tratou-se de interpretar o traje independente de sua função como elemento componente da marionete ou do boneco, por exemplo. A questão construtiva do boneco e as necessidades específicas da técnica de manipulação não alteram o significado do traje.

Há casos em que o traje já é concebido junto com a totalidade da marionete no desenho da mesma, antes de ela ser entalhada ou construída. Em alguns casos, notou-se que o traje pode ser esculpido em madeira, o suporte principal de um determinado objeto. Ou o fabricante pode usar madeira para fazer uma estrutura corporal[50], que depois vai ser coberta com um traje feito em tecido ou qualquer outro material que possa ser empregado como traje. Se o boneco traja uma camiseta vermelha, simbolizando um herói apaixonado, esta simbologia não se modifica se a tal camiseta estiver esculpida em madeira ou for mesmo uma camiseta costurada em algodão. É seu significado que interessa como traje, e não sua integração ou não ao suporte que o sustenta.

Esta interpretação vale para bonecos antropomórficos e também zoomórficos, como visto. A camiseta vermelha serve de exemplo de traje para bonecos representando humanos.

[50]No caso de bonecos que têm sua vestimenta ou ornamentos esculpidos, colados ou pintados na estrutura base do objeto podemos dizer eu seus trajes são inseparáveis/indissociáveis do boneco/objeto. Quando o traje e reaproveitado na mesma personagem em diversos espetáculos, ele é ressignificado. Novamente, a simbologia do traje não se altera em função do meio que o suporta.

Mas e se for um boneco/elefante vestido com boina e um traje circense, por exemplo? Ou como será evidenciado no boneco/personagem Raposa de *Pinocchio* (2005) do Giramundo. O qual mantém a estrutura escultural boneco/animal, composto com uma casaca azul. Esta combinação é um traje de cena e pode ser analisado seguindo os mesmos critérios estabelecidos até aqui nesta pesquisa.

2.4.2.5. A escala na relação ator/boneco e... público!

A escala não é necessariamente um item que caracteriza o traje de cena, salvo casos especiais em que um boneco ou personagem usa um traje que é infinitamente maior ou menor do que o suporte que o abriga. Mas, se um boneco de 15cm usa um colete verde e um boneco gigante de 8m também porta um colete verde, ambos confeccionados de acordo com a mesma modelagem e acabamento, sua significação será a mesma.

Mas, no caso desta tese, e, principalmente, como foco os espetáculos do Royal de Luxe, a escala do boneco e seus trajes determinam a relação estabelecida entre o ator que o manipula e o público que o observa.

Costa afirma que, do ponto de vista dramatúrgico, "(...) a diferença de escala estabelece o conflito da forma visual (...)" (COSTA, 2000, p. 37) na relação entre ator-manipulador e boneco na qual o traje está inserido.

Esta conformação desloca sua dimensão visual e material para o território da ficção e do realismo maravilhoso. Mas, importante: o sistema de ordenação e acomodação destes à estrutura do boneco mantém o mesmo princípio de funcionamento utilizado para o traje ou ornamento em escala natural, no sentido de se ajustar ao corpo que o porta.

3. CAPÍTULO II- Dimensões do traje de cena no Giramundo

3.1. O Giramundo

O Giramundo foi fundado em 1970 por Álvaro Apocalypse, Terezinha Veloso[51] e Maria do Carmo V. Martins[52]. O grupo gerou uma produção significativa de espetáculos para o teatro de animação no país e também exterior, além de uma relevante coleção de bonecos, exposta atualmente na sede do Museu Giramundo[53], em Belo Horizonte.

Dois lados coexistem na criação dos espetáculos do Giramundo: um, tradicional, interessado nas formas históricas do teatro de animação, especificamente o boneco e suas particularidades estruturais e simbólicas; outro, no entanto, é mais experimental, orientado pela pesquisa das possibilidades de encenação, orientado por uma estética afirmativa da cultura popular brasileira e um rigoroso acabamento plástico/visual dos objetos/bonecos. Nas últimas montagens, o grupo introduziu o recurso audiovisual, o que abriu alternativas de intercâmbio entre teatro de bonecos e vídeo-animação. Segundo Malafaia (2004), o atual diretor geral do Giramundo, o alto nível técnico do trabalho de Álvaro Apocalypse funcionou como um parâmetro de conduta e comportamento interno do Giramundo. Seus diários foram adotados como principal ferramenta de análise e criação nos processos criativos do grupo.

Como um fator determinante no processo criativo do grupo, o uso regular do desenho como ferramenta direcionadora nas montagens, como será mostrado mais adiante, foi um dos principais fatores geradores da coerência organizacional identificada na produção do Giramundo. A longa prática do desenho marcou o pensamento gráfico de Álvaro Apocalypse, aproximando-o da linguagem da gravura, o desenho aplicado ao Giramundo adquiriu funções instrumentais como a previsão e a experimentação gráfica dos elementos e características que compõem o boneco e o traje de cena no Giramundo, como, por exemplo, forma e volume, escala, cores, mecanismos e estruturas internas, assumindo funções complexas que, hoje, conforme afirma Malafaia (2006), parte do processo gráfico é executado por meio de novas tecnologias.

---

[51]Esposa de Álvaro Apocapypse, Maria Terezinha Veloso Apocalypse (1936-2003) foi pintora, desenhista e escultora brasileira. Lecionou na EBA/UFMG, Belo Horizonte, onde também se formou em artes plásticas.

[52]Maria do Carmo Vivacqua Martins (1945-), artista plástica brasileira, ex-professora da EBA/UFMG, onde se graduou.

[53]Encontra-se no museu uma das maiores coleções de marionetes da América com aproximadamente 850 peças. Além dos bonecos, distribuídos estrategicamente de acordo com o espetáculo, o espaço proporciona estudos relativos às artes de cenografia e traje de cena referente ao teatro de formas animadas.

Um espetáculo que marca a fase inicial do Giramundo, denominado por Malafaia (2006, p.184) como "período Lagoa Santa" (1971-1976)[54], composto pelo conjunto de seis espetáculos que precedem o primeiro ciclo artístico (1979-1988) a partir de *Cobra Norato* (1979) abordado neste estudo é *Retablo de Maese Pedro* (1976), por já ser uma montagem produzida no ambiente dos Festivais de Inverno da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), e, principalmente, por lançar as bases para o desenvolvimento do grupo nas décadas de 1980 e 1990, ao proporcionar uma alta qualidade técnica de construção e manipulação de bonecos em tamanho natural, baseados no bunraku japonês, em formato de ópera, de grande repercussão. O crítico Yan Michalsky afirmou que:

> Na roupagem que o grupo lhe deu, a pequena ópera de Manuel de Fala é antes de mais nada obra de artistas plásticos, adotando como ponto de partida uma imagem realista da figura humana, mas submetendo-a uma estilização intensamente expressiva e poética e chegou-se a um resultado fascinante em termos de criação visual: a cor, a forma, a expressão facial, a valorização através da luz e do movimento chega a ser impressionante. Os bonecos são dotados de uma agilidade e de uma capacidade de executar com naturalidade e precisão movimentos complexos que lhes conferem um poder de convicção profundamente humano. (MICHALSHY apud MALAFAIA, 2006, p. 185)

Além da qualidade plástico/visual dos bonecos, previamente elaboradas através do desenho, é também um momento em que, como indica Malafaia (2006, p.184), configuram-se outras três características presentes em montagens seguintes do grupo, salientando: a produção e adaptação de textos por Apocalypse, a ênfase na cultura popular como fonte temática e o uso de trilha sonora gravada. Estas características se consolidariam nos dez anos seguintes.

Período denominado neste estudo por primeiro ciclo artístico do traje de cena no Giramundo, iniciado com a montagem do espetáculo *Cobra Norato* (1979) que, de acordo com Malafaia (2006, p.186) e grande parte da crítica teatral, como Ana Maria Amaral e Felisberto S. da Costa, pode ser considerado o ponto alto da produção do Giramundo e de Apocalypse, devido à significância que o espetáculo representa para o teatro de animação do Brasil, no período de sua montagem, e, hoje, para a história do teatro de animação no país. E que constitui, com o espetáculo *Giz* (1988), também de grande relevância na trajetória estética do grupo, um marco deste período, chamado neste estudo de primeiro ciclo artístico, no qual Apocalypse

[54]Período em que o grupo produziu seis espetáculos: *A Bela Adormecida* (1971), *Aventuras no Reino Negro* (1972), *Saci Pererê* (1973), *Um Baú de Mundo Fundo* (1975), *A Bela Adormecida* (remontagem com novos bonecos em 1976) e *Retrablo de Maese* Pedro (1976).

abandona o suporte do texto literário, concebe os bonecos a partir da figura grotesca e estabelece uma outra abordagem da cor na visualidade da cena. Neste sentido, esses dois espetáculos são um recorte que exemplificam o traje de cena no Giramundo.

A partir de exemplos do traje de cena nos espetáculos *Cobra Norato* (1979) e *Giz* (1988/1990), vai-se estabelecer um primeiro ciclo de proposição artística desenvolvida pela companhia sob a direção cenográfica do artista visual Álvaro Apocalypse. Correlacionando-o a exemplos de outro período do grupo, o qual optou-se chamar neste estudo de segundo ciclo artístico, exemplificado nas características que especificam o traje de cena e o boneco a partir da *Trilogia do Mundo Moderno* (2005-2013) composta pelos espetáculos: *Pinocchio* (2005), *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007), e *Alice* (2013) que configuram a proposição estética do grupo em um período "pós-Apocalypse".

Mesmo se mantendo em um território estético onde se privilegia o aspecto dramático da encenação, o grupo exemplifica de maneira eficaz a configuração visual, material e simbólica (tessitura mimética) do traje de cena e do boneco. Neste segundo ciclo artístico, nos quais esta relação está permeada por novos recursos tecnológicos – audiovisuais, mecatrônicos – os quais não eram economicamente e nem tecnicamente viáveis anteriormente – e que, neste segundo momento da companhia, são ferramentas e recursos de linguagem atrelados à composição de universos ficcionais para a cena, a partir da perspectiva literária de textos clássicos do século XIX.

Desta forma, a partir de exemplos destacados dos espetáculos citados, propõe-se nessa etapa do estudo um mapeamento e análise pontual da dimensão estética que configura material, visual e simbolicamente o traje de cena e o boneco no Giramundo. Para isso, será adotada a estrutura de análise a partir das características que constituem o traje de cena, proposta por Viana (2015) e a abordagem proposta por Costa (2016) acerca dos procedimentos dramatúrgicos do teatro de animação, relacionando-os à estrutura de vetorização proposta por Pavis (2011), sob a mesma perspectiva acerca do traje de cena e do boneco estruturadas e discutidas no primeiro capítulo.

3.2. A "origem" no traje de cena do Giramundo

No período estabelecido entre *Cobra Norato* (1979) e *Giz* (1988), no que diz respeito ao traje de cena do ator-manipulador, a composição visual, a princípio em *Cobra Norato* (1979) parte, como já foi mencionado, da função de ocultação visual deste corpo na cena, fixando o eixo de visualidade do espetáculo única e exclusivamente na grande variedade de estruturas e

formas de bonecos. Em um contexto estético onde o boneco media a relação entre ator e espectador, princípio que permeia toda a obra do Giramundo e que determina o boneco como figura central da cena em todos os espetáculos da companhia, fundando a estrutura das montagens na animação. A opção pela cor preta na visualidade do traje de cena, como será detalhado mais adiante, não apenas neutralizava a figura do ator-manipulador, como também a ocultava na cena, determinando um tipo de relação específica com o boneco a partir de uma estrutura de encenação que, segundo Malafaia (2015), está vinculada ao Teatro Negro, no que diz respeito a ocultação da figura do ator.

Neste sentido, pode-se determinar a característica "origem" que configura o traje de cena do ator-manipulador em *Cobra Norato* (1979) a partir do cálculo operacional da relação ator-boneco para este espetáculo, sobre o qual Malafaia esclarece que:

> O Giramundo nos anos setenta e grande parte dos anos oitenta, ou seja, mais de quinze anos fazendo um teatro de bonecos que não incorporava o ator marionetista, ele [traje de cena/ator-manipulador] não fazia parte do cálculo da imagem e da linguagem. Ele foi usado em conta gotas, mais como um elemento pitoresco da montagem do espetáculo, do que propriamente dito um elemento estrutural que gerava um pensamento contínuo em todas as cenas, por exemplo, do espetáculo, não fazia parte da linguagem. São mais de quinze anos, desde *Bela Adormecida* (1971) a *Giz* (1988), dezessete anos, de 1971 a 1988. Eu acho que a explicação para isso é que o Álvaro queria um produto, uma imagem, uma cena pura do ponto de vista do desenho, da forma, manipulação. Esse conceito de "pureza"... era fundado em um cuidado muito maior em relação à visualização do marionetista. [Este por sua vez] deveria ser invisível, era considerado uma falha vê-lo porque as técnicas de manipulação [tradicional no teatro de marionetes, bonecos de fio] eram regidas assim. Então, o Teatro Negro não previa [a presença visual do ator], era uma técnica originalmente feita a se esconder o marionetista, para se produzir uma certa sensação de mágica, havia essa ideia de se fazer essa espécie de mágica ao vivo com esses objetos significativos, esse trabalho de animação. O figurino, acho que nem deveríamos chamar assim, esse uniforme de trabalho deveria ser explicitamente funcional. Funcional do ponto de vista operacional, não poderia agarrar em nada, embolar no boneco e, do ponto de vista de luz, deveria ser discreto, opaco, escuro. Não acho que fosse um defeito, não, eu acho que era um objetivo. Era o objetivo de fazer essas técnicas clássicas do teatro de boneco de modo puro [no sentido da pureza do objeto na cena sem a intervenção visual da figura do ator]. Não havia muito a ideia de mistura intensa de técnicas. Essa ideia de mistura de técnicas começa um pouco em 1975, com *O Baú de Fundo Fundo* e explode em 1979 com *Cobra Norato* onde, aí sim, o Álvaro tentou compor um espetáculo explorando muito as facetas do teatro de bonecos, especialmente técnicas de balcão, fio, sombra, bonecos experimentais, era uma tentativa de fazer um teatro de bonecos com experiências até com brinquedos, bonecos simples, muito funcionais, muito estilizados em *Cobra Norato* (1979), isso acontece. Mas, antes, nos espetáculos, a cena era muito controlada e o marionetista não fazia parte dessa cena. (informação verbal)[55]

[55]Entrevista de Marcos Malafaia ao autor deste trabalho. Belo Horizonte, set. 2016.

Neste relato, Malafaia evidencia o fato de que a ausência visual do ator-manipulador em *Cobra Norato* (1979) é um objetivo estético pré-determinado a partir da opção estética almejada pela direção do espetáculo. E que esta configuração do ator-manipulador (visualmente ausente) se constitui a partir da composição que o traje de cena investe ao ator – nesta relação entre vestimenta e iluminação – na qual, o traje se caracteriza – na relação com o corpo do ator-manipulador – sob a perspectiva técnica do ocultamento e "silenciamento visual" na narrativa do espetáculo. Trata-se de uma estrutura entre ator e boneco que exemplifica, como já foi mencionado anteriormente, uma proposição tradicional do teatro de marionetes, onde o manipulador não fazia parte do cálculo da visualidade da cena e que se relaciona, segundo Malafaia (2006) a busca de Apocalypse pela "pureza" do objeto na cena.

Desta forma, sob a ótica da "pureza do objeto na cena" *Cobra Norato* (1979) estabeleceu um alto nível técnico na companhia. Nesse espetáculo, Álvaro Apocalypse desenvolveu a miscigenação de formas de construção de bonecos originárias da Europa e Ásia, com formas do artesanato popular brasileiro, experimentou uma ampla gama de formas e materiais na concepção dos bonecos e aprofundou a relação do Giramundo com a música em sua parceria com o músico Lindembergue Cardoso (1939-1989). A musicalidade proporcionou ao espetáculo *Cobra Norato* (1979) em sua dimensão visual, material e simbólica, uma equilibrada e sensível mescla entre ritmo, qualidade técnica de manipulação e elementos tradicionais da cultura do Brasil na composição dos bonecos.

Em relação à "origem", que determinou a configuração dos bonecos de *Cobra Norato* (1979), Apocalypse afirma que:

> (...) sonhamos ir direto à fonte, à Amazônia, mas desistimos em vista dos custos exigidos. De forma que nos contentamos com os mais diversos documentos, fotos e desenhos embora dispuséssemos de alguns *licocós*[56] autênticos (...). Assim os bonecos de "Cobra Norato" foram rigorosamente baseados nas proporções de seus semelhantes Carajás (...). Conforme o poema[57] indicava tratar-se de aglomerado "civilizado", como na dança da quadrinha, baseamos sua forma na cerâmica popular do

[56]Bonecos de cerâmica executados pelos índios Karajás, em vários tamanhos, sempre com pinturas tribais, de símbolos rituais.
[57]*Cobra Norato* é um poema idealizado em 1921, escrito em 1928, e publicado em 1931 pelo modernista Raul Bopp (1898-1984). Escrito a partir de relatos míticos, populares e de conhecimento geral amazônico. Trata-se da saga de Honorato, um herói metamorfoseado na pele de uma cobra amazonense, em busca da filha da rainha Luzia [mulher loira que representa a Europa] da região ["desenvolvida"] do Belém do Pará com a qual pretende se casar [seduzido pelos costumes europeus]. Sobre a mitologia de Cobra Norato, segundo Câmara Cascudo (2002) trata-se de um mito serpentário pertencente ao folclore amazônico, no qual se inclui várias lendas. Das quais, uma delas narra a história que uma Cunhã foi engravidada por uma Boiúna (espécie de boto ou cobra) dando à luz a dois filhos: Cobra Norato e Marai Caninana. Incentivada por um pajé, a mãe joga as crianças às margens do rio Tocantins onde elas foram encantadas e transformadas em cobras. Maria Caninana era má e provocava naufrágios. Cobra Norato era bom e viu-se obrigado a impedi-la matando-a. Como penitência ele, à noite, passou a transformar-se em um rapaz bem-apessoado deixando sua pele às margens do rio. Conta-se que um soldado do Tocantins conseguiu desencantá-lo pongando leite na boca de Cobra Norato e sangrando a sua cabeça. Por isso, nunca mais se transformou em serpente. (CAMARA CASCUDO, Luís da. Geografia dos Mitos Brasileiros. 2 ed. São Paulo: Global, 2002, p.292-298).

> Jequitinhonha. Outros se aproximavam de uma concepção realista, os animais sobretudo, e outros, ainda, eram seres criados apenas pela imaginação e circunstância. (...) (APOCALYPSE, 1981, p. 92)

A partir dessa abordagem estabelecida por Apocalypse, a "origem" se caracteriza na seleção material que configura os bonecos/personagens em *Cobra Norato* (1979), inicialmente, a partir de elementos visuais fornecidos pelo próprio poema de poeta Raul Bopp e a partir deste é que se estabelece a materialidade, visualidade e simbologia da figura dos bonecos:

> [...] O poema é rico em imagens que sugerem gestação e nascimento. Imagens de chuva e inundações que reforçam a ideia de criação do mundo. Daí relacionamos a ideia do barro, do barro que criou o Adão bíblico, do barro de que são feitos os *licocós*, bonecos Carajás[58] (...) e, então, nosso protagonista tomou a forma de uma cerâmica Carajás (...). Sua amada, branca, recebeu traços da estatuária (e da pintura) europeia clássica e o [personagem/boneco] Tatu, por fim, quando toma a forma humana, se apresenta como uma escultura africana. (APOCALYPSE, 1982, p. 92)

A partir dos apontamentos de Apocalypse , que relacionam a materialidade do boneco *licocó* ao mito de Adão, têm-se os detalhes que configuram a "origem" da dimensão material, visual e simbólica nos bonecos, relacionados a uma proposição que dialoga com o conceito de mestiçagem e hibridismo – perspectiva sobre a qual a obra do Giramundo já foi analisado, não apenas em *Cobra Norato* (1979)[59], mas também em *Pinóchio* (2005)[60], espetáculo referente ao segundo arco estético – o qual será abordado pontualmente a partir de alguns exemplos, mais adiante–, com o propósito apenas de contextualização do aspecto de origem do boneco neste exemplo.

Sobre o aspecto de mestiçagem, que configura a "origem" na constituição da tessitura visual dos bonecos em *Cobra Norato* (1979), tem-se nas personagens/boneco o acúmulo de características derivadas do que Viana (2015) denomina por traje regional e traje etnográfico, os quais define como:

---

[58]População indígena que vive a mais de mil anos na bacia do rio Araguaia, na ilha do bananal e adjacências, nos estados de Goiás, Tocantins, Pará e Mato Grosso. Falantes da língua 'Karajá do tronco Macro-Jê", soma atualmente 3.198 pessoas (FUNASA, 2010). A denominação "Karajá", que significa macaco-grande, é dada pelos Tupi, embora a etnia se autodenomine "Iny", que significa "nós". IN: Catalogo da exposição "Adornos do Brasil Indígena" (2016, p. 55).

[59]Como, por exemplo: OLIVEIRA, Luciano Flávio. Representações Culturais no Giramundo Teatro de Bonecos: um Olhar de Brincante Sobre os Textos, Personagens e Trilhas Sonoras de Um Baú de Fundo, Cobra Norato e os Orixás (p.68-119). Dissertação de Mestrado, UDESC, Florianópolis, 2010.

[60]MEDEIROS, Fábio Henrique Nunes. Antropofagia e Hibridismo no teatro de Animação Brasileiro (p.58-75). In: Móin-Móin: revista de Estudos Sobre teatro de Formas Animadas. Ano 6, n°7, ed. ESCAR, UDESC, Santa Catarina, 2010.

> [...] traje regional: [...] característico traje da região. [...] (e) traje etnográfico: '[...] a etnografia, segundo o Dicionário Aurélio é o 'estudo descritivo de um ou vários aspectos sociais ou culturais de um povo ou grupo social'. Indo um pouco além, ao tratar de *ethnographical dress*, Lou Taylor diz que: 'a etnografia oferece abordagens para se analisar trajes e ornamentos corporal que derivam do estudo de raízes tecnológicas e culturais de comunidades especificas de camponeses e de pequena escala. Estas abordagens constroem teorias sobre o funcionamento e desenvolvimento da cultura baseado na análise da organização social e nos processos intelectuais e comportamentais da sociedade humana. Assim o campo mais abrangente da antropologia, do qual deriva a etnografia, se sustenta por sua ambição em descrever o largo espectro das variações culturais e biológicas humanas [...] (VIANA apud ITALIANO, 2015, p. 65-66)

Aspectos como os descritos acima, que estão presentes nas vestimentas e adornos característicos que compõem os bonecos referentes ao personagem Honorato, protagonista de *Cobra Norato* (1979), caracterizando-o a partir da estrutura de trajes e adornos específicos de determinados povos, culturas e regiões, como será mostrado mais adiante. Primeiramente, antes de tratar especificamente da "origem" que constitui a tessitura visual, material e simbólica de alguns exemplos de bonecos de *Cobra Norato*, faz-se necessários esclarecer dois pontos: um sobre a definição do termo mestiçagem, característica presente neste espetáculo, e o outro sobre a estrutura de personagem que os bonecos estão inseridos, neste caso. Portanto, o aspecto de mestiçagem que configura a "origem" nos bonecos de *Cobra Norato* (1979) parte da perspectiva de Canclini (2011, p. 27), para designar as fusões étnicas de um indivíduo ou de uma cultura, assim:

> A mistura de colonizadores espanhóis e portugueses, depois de ingleses, com indígenas americanos, à qual se acrescentaram escravos trasladados da África, tornou a mestiçagem um processo fundacional nas sociedades do chamado Novo Mundo [neste caso o Brasil]. [...] Mas a importante história de fusões entre uns e outros requer utilizar a noção de mestiçagem tanto no sentido biológico -produção de fenótipos a partir de cruzamentos genéticos-como cultural: mistura de hábitos, crenças e formas de pensamento europeus com os originários das sociedades americanas [...] (CANCLINI, 2011, p. 27)

E é desta fusão de elementos étnicos que se configura, não apenas individualmente em cada boneco/objeto, e sim o conjunto de bonecos/personagens em *Cobra Norato* (1979). Essas personagens são, segundo Costa (2016), caracterizadas a partir da particularidade inata ao boneco: "(...) compô-lo visualmente é constituir seu corpo físico (...)" (COSTA, 2016, p. 178). Mas, que, entretanto, um mesmo personagem pode ser composto por mais de um boneco devido

ao fato de que: “(...) O teatro de animação propicia a duplicação e até a multiplicação de um mesmo personagem. A clonagem de um boneco é bastante simples, quando comparada a de um ser vivo. O boneco pode ser destruído em cena [se for o caso] (...) pois, na sessão seguinte, ter-se-á um similar(...)” (COSTA, 2016, p. 203).

Figura 17- Desenho de Apocalypse da personagem Tatu-Cobra na forma animal.

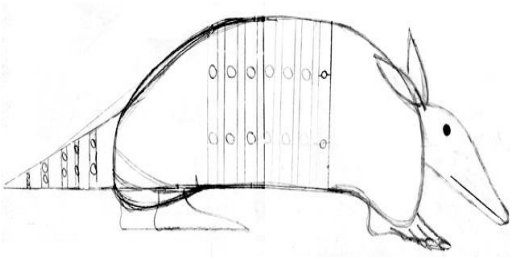


Figura 18- Boneco (manipulação direta) a partir do projeto de Apocalypse Tatu-Cobra na forma animal.

Fonte: SAMPAIO, 2001, CD-ROM.

Figura 19- Croqui/ Projeto de Apocalypse para o boneco da personagem Tatu-Cobra na forma humana.

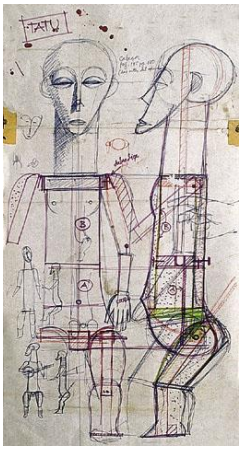


Figura 20- Boneco (manipulação direta) Tatu-Cobra na forma humana.

Fonte: SAMPAIO, 2001, CD-ROM.

Além da possibilidade de replicação, no caso da multiplicação pode-se atribuir ao personagem/boneco o signo da transformação na visualidade e materialidade, como, por exemplo, para representar passagem do tempo marcada na textura e volume, conforme será mostrado mais adiante, no envelhecimento de um boneco para outro. No entanto, referindo-se à mesma personagem, significada através da troca de boneco de uma cena para outra, como é o

caso do personagem/boneco Menino de *Giz* (1988), no qual a troca representa seu envelhecimento, passagem do tempo ficcional do espetáculo.

Ou a algum tipo de metamorfose (Costa, 2016) como é o caso da personagem Tatu-Cobra de *Cobra Norato* (1979) (ver figuras 17,18,19 e 20), cuja personagem é composta por dois bonecos: na forma animal e na forma humana, a partir de uma estética artesanal africana, que além de significar a metamorfose ainda afirma a multiplicidade étnica nacional. A partir do mesmo princípio, entretanto, agregando três etnias à personagem protagonista Honorato de Cobra Norato (1979), o qual é composta por três bonecos, um na forma animal – cobra, ser mitológico da cultura popular brasileira –, outro na forma indígena – remetendo ao povo da tribo Karajá – e, por último, na forma mestiça, na qual integra características do homem branco europeu, do índio karajá e do negro africano, reafirmando a tríade étnica que dá origem ao homem brasileiro. E nesse procedimento de transformação do objeto cada boneco é configurado visualmente e materialmente conforme a necessidade da cena (ver figuras 21, 22, 23 e 24).

Figura 21- Projeto de Apocalypse para boneco/personagem Honorato-Índio na forma humana.

Figura 22- Estudo de Apocalypse para boneco/personagem Honorato- Índio na forma humana.

Fonte: SAMPAIO, 2001, CD-ROM.

Figura 23- Boneco Honorato- Índio na forma humana.

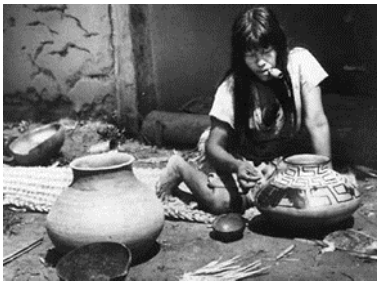
Figura 24- Boneco Honorato- Cobra, forma híbrida: humana e animal.

Fonte: SAMPAIO, 2001, CD-ROM.

Conforme se referiu Apocalypse (1981, p. 92) e conforme evidencia a evolução da figura da personagem até sua forma definitiva no boneco (ver figura 23), a personagem/boneco protagonista tem sua "origem" na forma da cerâmica karajá (figuras 25, 26), através da qual traz também elementos de composição de adornos e pintura corporal do povo karajá: a aplicação do *omarura*, dois círculos tatuados nas faces dos jovens de ambos os sexos (figuras 27 e 28), durante a puberdade onde a mistura da tinta do jenipapo com a fuligem do carvão era aplicada sobre a face sangrada pelo dente do peixe-cachorro.

Figura 25- Aldeia Karajá.

Figura 26- -Artesã Karajá.



Fonte: Arte e cultura material dos karajás. Disponível em :< http://adriartessempre.blogspot.com.br/2015_07_01_archive.html> (Acesso em: abr. 2016).

Na atualidade, este costume, segundo Fénelon Costa (1968)[61] se mantém entre o povo Karajá apenas nos rituais. Na pintura do corpo, realizada pelas mulheres, processa-se diferentemente nos homens, de acordo com as categorias de idade, são utilizados o sumo do jenipapo, a fuligem de carvão e o urucum. Alguns dos padrões mais comuns são as listas e

[61]Ver em <https://pib.socioambiental.org/pt/povo/karaja/373>.

faixas pretas nas pernas e nos braços. As mãos, os pés e as faces recebem pequeno número de padrões representativos da natureza, de modo especial, a fauna (figuras 27 a 31). A plumária, assim como as pinturas, está relacionada aos ritos. Entretanto, com a dificuldade da captura de araras, ave de grande interesse para os karajás, esta arte tem sido reduzida na sua variedade, permanecendo apenas alguns enfeites, como o *lori lori* e o *aheto*, muito usados no ritual de iniciação dos meninos.

Figura 27- Pintura facial Karajá femininina (esquerda).

Figura28- Pintura facial Karajá masculina (direita).

Figura 29- Dois modelos de pintura corporal feminina (acima) e dois modelos de pintura corporal masculinas.

Figura 30- Padrões de pintura Karajá, signos de elementos do meio natural.

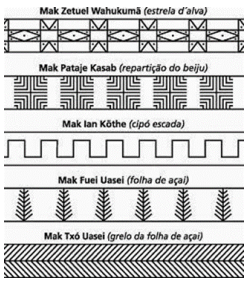


Figura 31- Padrão de pintura karajá masculina com detalhes em vermelho.

Fonte: Arte e cultura material dos karajás. Disponível em :< http://adriartessempre.blogspot.com.br/2015_07_01_archive.html> (Acesso em: abr. 2016).

Segundo a antropóloga Rosane Moreno Leitão[62] (2014, p.10), de modo geral, a tecnologia oleira karajá, que acumula esses conhecimentos em sua constituição, é compartilhada por todos os membros da tribo, em especial pelas mulheres adultas (figura 33), devido ao fato de que a cerâmica é um ofício feminino transmitido por gerações neste povo. A técnica é propriedade disponível, difusa e amplamente compartilhada, da qual as peças são destinadas à venda como fonte de renda para as famílias. Segundo Leitão (2014, p. 08), o procedimento de modelagem procede conforme as propriedades do barro e as peculiaridades do processo de cada ceramista, que parte do conhecimento sobre a matéria prima (barro), o

[62]Coordenadora de Antropologia do Museu Antropológico, Professora do Programa de Pós-Graduação em Direitos Humanos e Colaboradora do curso de Licenciatura em Educação Intercultural da Universidade Federal de Goiás. Artigo apresentado na 29ª Reunião Brasileira de Antropologia, agosto de 2014, em Natal/RN, no GT 063: Novas fronteiras do fazer antropológico: diálogos entre pesquisadores, consultores e gestores das políticas indigenistas de educação, sob a coordenação de Elizabeth Maria Beserra Coelho (UFMA) e Mariana Paladino (UFF).

domínio das técnicas de modelagem e a queima do barro para a confecção das peças (figura 34).

Figura 32- Processo de confecção da forma das bonecas licocóse em barro.

Figura 33- Processo de pintura das bonecas licocóse com animais.

Fonte- <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/793/>. (Acesso em: abr. 2016).

Figura 34- Bonecas licocóse/Karajá na forma sentada.

Fonte- Exposição. Disponível em <http://miranorte.to.gov.br/cultura-e-turismo/exposicao-bonecas-ceramicas-ritxoko-arte-e-oficio-do-povo-karaja>. Acesso em: out. 2016.

Figura 35- Bonecas licocóse/Karajá na forma vertical.

Fonte- Exposição. Disponível em <http://precolombianartbrazil.blogspot.com.br/2011_05_01_archive.html>. (Acesso em: out. 2016).

Figura 36- Boneca karajá exposta em: Adornos do Brasil Indígena- Resistências Contemporâneas.

Fonte: Foto do autor.

Conforme afirma Leitão (2010, p. 08), as formas modeladas já são suficientes para identificação das figuras representadas pela estética karajá; entretanto, é na caracterização da tessitura visual das peças que os grafismos definem as variedades das figuras representadas. Em cores e formas permitindo através dos detalhes gráficos a identificação de gêneros, idade, estado civil, função social na tribo, além de personagens míticos e rituais (figuras 34, 35 e 36).

Elementos que constituem nas bonecas *licocóse* um mecanismo de representação da cultura karajá. Mas, que na apropriação deste elemento por Apocalyse em 1979, como "origem" para a concepção dos bonecos/personagem Honorato, sua representatividade é ampliada para além de sua significação artesanal karajá:

> (...) Trata-se de um conhecimento abrangente e complexo envolvendo aspectos referentes à natureza e ao meio ambiente, bem como aos domínios do social e do sobrenatural. Em A Ciência do concreto, Claude Levi-Strauss (1973)[63], menciona os povos indígenas Bororo e os Nabikwara e se refere ao complexo e refinado sistema de classificação da natureza adotado pelas sociedades indígenas americanas, que a partir de uma diversidade de lógicas culturais, eu também diria de uma diversidade epistêmica, não se restringem às representações sobre o mundo natural, envolvendo também sistemas mitológicos e formas de compreender, de pensar, de classificar e de explicar o mundo na sua totalidade. (LEITÃO, 2014, p. 10).

Assim, Apocalypse representa no boneco Honorato-Índio de *Cobra Norato* 1979, através da apropriação visual da cerâmica Karajá os costumes e crenças deste povo:

> João Pacheco de Oliveira, em seu texto *Muita terra para pouco índio?* (1993), ao discutir a diferença entre terra e território, também observa entre as sociedades indígenas, essa indissociabilidade entre mundo natural, social e espiritual. Nesse sentido, as bonecas licocóse condensam uma totalidade e podem ser entendidas como fato social total, dotado de um potencial socializador e educativo, que envolve várias dimensões da vida. Abarca a dimensão econômica, pois possui um valor de uso e um valor de troca. Diz respeito ao âmbito político, já que, muitas vezes, são instrumentos de negociação política, de empoderamento e reconhecimento, tanto das ceramistas diante de suas comunidades como do povo Iny [Karajá], fora de suas aldeias. Possuem também sentido religioso, pois representam os mitos e os ritos, o sobrenatural e explicam os seus significados. São também expressão artística e estética, pois comunicam, difundem, reafirmam e reproduzem padrões culturais e de beleza, além de serem objetos de criação. Enfim, não se tratam de objetos puramente materiais, mas, sobretudo simbólicos, sínteses de relações sociais múltiplas e complexas, que envolvem uma reciprocidade entre todas as dimensões da vida, bem como entre as pessoas que operam nessas dimensões. (LEITÃO, 2014, p. 10)

Desta forma, o que Apocalypse adota como "origem" para a concepção da tessitura visual, material e simbólica dos bonecos em *Cobra Norato* (1979) é o cruzamento e a mestiçagem que caracteriza a nação brasileira, desdobrada esteticamente, além da caracterização étnica dos bonecos, a representação da flora e fauna amazonense, uma abordagem da mitologia e costumes desta região que integram o imaginário nacional, desdobrado também nas variadas estruturas de manipulação, como, por exemplo: o boneco de fio, o boneco de manipulação direta e o boneco de vara, conforme será mostrado mais adiante

[63]LEVI-STRUSS, Claude. A Ciência do concreto, 1973 e OLIVEIRA, João Pacheco de. Muita terra para pouco índio, 1993.

em alguns exemplos, ao abordarmos as outras características que constituem o traje de cena e o boneco no primeiro arco estético exemplificados em *Cobra Norato* (1979) e *Giz* (1988). Ainda em relação à etnia sintetizada no artesanato como "origem" no boneco de *Cobra Norato* (1979) é importante salientar que, além da artesania Karajá, e estruturas de brinquedos populares, segundo o próprio Apocalypse (1981, p. 92), há neste espetáculo a presença de elementos oriundos da cerâmica popular do Jequitinhonha. Segundo Martins (1973, p. 69)[64], o ofício do artesanato está presente no estado de Minas Gerais, estado sede do grupo Giramundo, cuja cultura e os costumes permeiam as criações, desde o início do século XVIII, não apenas nas confecções de peças de barro, mas também em outros elementos como, por exemplo, nas máscaras, que compõem os trajes de folguedo utilizados nas manifestações festivas da Semana Santa e da Folias de Reis. Essa prática, ainda presente na região do Vale do Jequitinhonha, mantém vivo o artesanato mineiro através da cerâmica, como uma prática específica desta comunidade local. Esta, por sua vez, é constituída de influências indígenas, africanas e portuguesas.

Figura 37- Bonecos/personagens: Casal de bailarinos em cerâmica de Cobra Norato.

Fonte: SAMPÁIO, 2001, CD-ROM.

Dessa forma, em relação à "origem" que configura as personagens/bonecos em *Cobra Norato* (1979), a cerâmica popular da região do Vale do Jequitinhonha é presentificada no sentido de estabelecer um diálogo com a cultura popular mineira, amplificando-a para uma atmosfera de contexto nacional. Este fato é evidenciado nos bonecos/personagens (ver figura 37) que compõem a "cena da festa na casa de um casal de bailarinos" em *Cobra Norato* (1979), cena repleta de elementos da cultura popular e folclore e cotidiano do sertanejo/mineiro. Como,

[64]MARTINS, Saul. ***Contribuição ao estudo científico do artesanato***. Belo Horizonte: Imprensa Oficial do Estado de Minas Gerais, 1973.

por exemplo, em objetos (cumbuca de barro, garrafa de cachaça, mesa forrada) que remetem a casas interioranas.

No caso da personagem/boneco bailarina, sua tessitura visual além de remeter a estética da cerâmica popular, remete também à configuração social de uma dona de casa tradicional ao lado do seu marido bailarino, ambos em trajes de festa.

Ainda referente à característica "origem" no ciclo artístico do traje de cena e do boneco no Giramundo, entretanto caracterizado por uma proposição estética oposta à *Cobra Norato* (1979), está *Giz* (1988). Trata-se de um espetáculo que tem sua visualidade construída sob a cor branca, tanto na estrutura dos bonecos como no traje de cena dos atores. Nesta proposta, o traje de cena dos atores e dos bonecos revelam novas dimensões visuais e materiais estabelecendo uma relação de aproximação, similaridade e projeção da figura do boneco em relação à figura do ator-manipulador.

Representando nesta primeira fase do traje de cena no Giramundo, o desenho de um percurso estético acerca da visualidade e materialidade do traje de cena na relação ator-boneco. Um projeto estético que parte da ocultação da figura do ator em relação ao boneco, exemplificado em *Cobra Norato* (1979) à neutralização e presentificação deste na cena através da similaridade visual com o boneco em *Giz* (1988). Proporcionando ao traje de cena e ao boneco do espetáculo *Giz* (1988) uma potencialização de seu aspecto performativo em relação à dramaticidade de *Cobra Norato* (1979), pois o propósito de Apocalypse para este espetáculo era de partilhar com o público uma instalação no palco, desvinculada da estrutura dramática.

Para Apocalypse, "*Giz* é quase uma instalação em movimento" (APOCALYPSE apud JORNAL HOJE, 1989, p. 21). Em entrevista o diretor afirmou que:

> Muitas vezes, sobretudo no teatro de bonecos, há uma coisa para a qual eu chamo a atenção: o que é espetáculo ou o que é teatro. Não quero dizer que todo teatro seja espetacular, nem que todo espetáculo tenha condições dramatúrgicas de ser teatro. No caso de *Giz*, é como se fosse [...] Por exemplo, se eu fizer com que uma folha caia dentro d'água e que a água carregue esta folha, esse é um acontecimento que não tem nada de dramático, mas é um acontecimento que você pode observar e dele tirar conclusões, e levar a uma série de raciocínios. São ações, mas não necessariamente dramáticas, no sentido convencional do termo. (APOCALYPSE apud COSTA, 2000, p. 134).

Nesta afirmação, Apocalypse desloca *Giz* (1988) do contexto dramático referindo-se à encenação como acontecimento teatral. Erika Fishcer-Lichte (2011, p. 320) fundamentou

historicamente o conceito de acontecimento[65], como estética específica das realizações cênicas, resgatando, principalmente dos trabalhos críticos de Max Herrmann (1865-1942), a premissa de negação ao conceito de obra na arte teatral. No sentido de gerar um artefato produzido por um artista – sujeito autônomo que cria uma obra autônoma – defendendo em seu lugar o conceito de acontecimento, gerado pela condição *sine qua non* que caracteriza o teatro.

Desta perspectiva de leitura, pôde-se detectar que *Giz* (1988) é uma realização cênica de teatro de animação que tem no acontecimento teatral a base de sua esteticidade. Neste contexto estético da encenação performativa, Fischer- Lichte (2011, p. 323) afirma que essa estética específica – que caracteriza conceito de acontecimento da realização cênica, teatro performativo e performance – é resultado de seu caráter de acontecimento, devido à estrutura da encenação.

Entretanto, segundo Costa (2016), em uma análise detalhada do espetáculo *Giz* (1988) como exemplo de procedimento dramatúrgico do teatro de animação, nesta montagem, Apocalypse propõe uma forma estrutural de espetáculo assentada no estatismo onde a ligação das cenas não se pauta por nenhum expediente de nexo causal, neste sentido não importando se dramática ou performativa, a montagem de *Giz* (1988) revela-se

> [...] decomposta em uma série de cenas justapostas, [em que] resvala pelo domínio da ilustração, o que compromete a dinâmica da tessitura textual. Embora a força do texto esteja na imagem, esta carece de maior intensidade interna. A diversidade visual repousa, predominantemente, em uma base esquemática invariável ao longo das cenas, mas também se apoia na qualidade mágica da animação, explorando a ludicidade advinda dela. (COSTA, 2016, p. 101-102)

Neste sentido, *Giz* (1988) exemplifica uma primeira incursão do Giramundo para além das dimensões dramáticas de espetáculo, assim, pode ser considerado uma proposta estética significativa para o teatro de animação no Brasil da década de 1980. Entretanto, mesmo integrando a imagem da figura do ator-manipulador à cena em espetáculos posteriores, esta proposta estética não foi retomada nos projetos seguintes da companhia.

[65]Conceito desenvolvido pela Prof.ª Dr.ª Erika Fischer-Lichte, diretora do Instituto de Ciência Teatral, da Universidade Livre de Berlim (Alemanha), a partir de estudos de reformadores do teatro alemão como Peter Beherens (1868-1940) e Georg Fuchs (1868-1949), e, principalmente, a partir de Max Herrmann (1865-1942) que buscavam o sentido originário do teatro na *theater-fest* (festa-teatro), no qual a autora afirma que a condição de acontecimento da realização cênica de teatro (teatro performativo) e da performance é o fundamento de sua esteticidade. (Ver em *A Realização Cênica como Acontecimento Teatral* in *A estética do performativo*, 2004).

O traje de cena em *Giz* (1988), assinado pelo estilista Geraldo Lima Junior[66], tem seu aspecto de "origem" vinculado ao objeto giz:

> [...] O autor/diretor [Álvaro Apocalypse] de *Giz* caracteriza os atores-manipuladores como se estes fossem bastonetes de giz. O figurino inteiramente branco remete-nos a ideia do objeto responsável pela escrita ou pelo desenho. Dessa forma, o signo plástico possibilita uma dramaturgia visual: o ator-manipulador é aquele que conta – escreve/desenha- o narrador e anima/presente, com seu próprio corpo, um objeto personagem, ainda que de maneira diluída. Os atores-manipuladores relacionam-se poeticamente com os bonecos, elaborados, majoritariamente, na cor branca. [...] (COSTA, 2016, p.199)

Nesse sentido, Costa (2016) exemplifica a estrutura, já muito difundida na relação ator/boneco de incorporação dos atores-manipuladores na composição das personagens, que passa a interagir em diferentes níveis com o boneco que manipula.

> A expressividade do boneco, atuando juntamente com a presença humana, estabelece dois polos de atuação, projetando, entre objeto e ator-manipulador, uma gama de procedimentos que abrange desde o objeto-protagonista até aquele em que o ator é um personagem que (co) atua junto da forma animada. (COSTA, 2016, p. 199)

Ou seja, nessa afirmação, Costa (2016) aponta para o fato de que a plasticidade da cena não se concentra apenas no signo visual do boneco/objeto, abrangendo também aquele que o manipula. Como em *Giz* (1988) onde a predominância da cor branca de seus trajes os transforma em personagens oníricos em duplos das personagens/bonecos. Que, por sua vez, tem sua "origem" caraterizada na relação entre objeto e tempo. Ainda segundo Costa (2016, p. 220), do ponto de uma dramaturgia da cena a opção pela inclusão visual do ator na configuração da cena como personagem permite à estrutura textual ampliar as possibilidades de significações cênicas. Esclarecendo que a configuração visual ator/boneco estabelece, de imediato, dois planos de atuação concomitantes: a ausência/presença do ator-manipulador e a presença/ausência do boneco, gerando inúmeras possibilidades de foco entre humano/objeto. E, nesta relação, o público identifica a realidade teatral através do distanciamento decorrente desta relação.

[66]Geraldo Lima é graduado em Desenho Industrial pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Designer de moda e figurino, com especialização em Moda, Arte e Cultura pela Universidade Anhembi Morumbi e mestre em Design pela mesma instituição.

Há, no entanto, a possibilidade dos atores-manipuladores, mesmo que inseridos visualmente na cena, assumirem, através do código estabelecido no traje de cena – que pode ser através de uma cor ou forma que o distancie do boneco/objeto ou mesmo um adereço – uma postura distanciada na manipulação do boneco. E esta neutralidade mantida em relação ao objeto animado, do ponto de vista dramatúrgico, segundo Costa (2016, p. 200) não faz destes *personagens*, mas *demonstradores*, no sentido daquele que mostra.

O que não é o caso de *Giz* (1988), no qual o traje de cena, referindo-se a toda visualidade e materialidade arquitetada sobre o corpo do ator, como a unidade entre maquiagem e vestimenta, por exemplo, que tem sua "origem" no objeto giz, relacionado à poética visual da cena.

Deste modo, pode-se dizer que a "origem" que rege o aspecto organizacional da composição visual e material nos bonecos de *Giz* (1988), configuram-se em duas vertentes: as quais, segundo Costa (216, p.189), a primeira diz respeito aos bonecos que apresentam uma unidade como habitantes de um espaço que os circunscreve e, na segunda, aqueles que são exteriores a esse espaço.

Ou seja, na primeira as personagens/bonecos de *Giz* (1988) como: o Mordomo, os bonecos que constituem a família, o casal de ratos e os desencontrados realizam ações no interior de uma casa. Ao passo que personagens/bonecos como o Figurão, a dupla de Diabos, a Sereia, o Orgão e os dois Anjinhos, são personagens exteriores a esse universo (figuras 38, 39 e 40). "(...) Todos, porém, unificam-se como objetos cobertos a serem desvelados (...)" (COSTA, 2016, p.189). Ou mesmo como descreve o próprio Apocalypse na rubrica do texto/roteiro de *Giz* (1988), como "(...) uma casa fechada, com poeira, como quando se viaja por longo tempo (...) há um cabide de roupa velha, fora de estação (...)".

Figura 38- Estudo para a personagem Seria de Giz (1988).

Fonte: SAMPÁIO, 2001, CD-ROM.

Figura 39- Boneco/personagem Sereia em exposição no Sesc Santana.

Fonte: Foto do autor.

Figura 40- Bonecos/personagens do núcleo Família de Giz (2008).

Fonte: <www.teatrodebonecos.org > (Acesso em: fev. 2013).

O que configura o traje social cotidiano como origem na composição da tessitura visual dos bonecos de *Giz* (1988) referente à unidade de habitantes do espaço circunscrito da casa, como o Mordomo, os bonecos que constituem a família, o casal de ratos e os desencontrados realizam ações no interior de uma casa, assim como alguns personagens/boneco da segunda vertente exteriores a esse universo, como o Figurão e o Orgão, também humanizados através de sua composição visual. E que dá origem as outras características, como, por exemplo, a estrutura material de cabide, na qual os bonecos em uma configuração estética vinculada ao grotesco, ficam suspensos, como se pode ver nas figuras 38, 39 e 40.

Porém, alguns personagens exteriores a esse universo da casa, como a dupla de Diabos, a Sereia e os dois Anjinhos. Os quais têm a origem de sua constituição visual vinculada ao universo ficcional da mitologia ocidental. E é através da desconstrução de sua origem mítica que se constrói o discurso visual destas personagens as inserindo no contexto do cotidiano. Como, por exemplo, as marcas da passagem do tempo na visualidade da personagem/boneco Sereia envelhecida (figuras 38 e 39), que subverte o mito da jovialidade e sensualidade da sereia, conforme será analisado mais adiante ao abordar as outras características que configuram o traje e o boneco no Giramundo.

Já na etapa que se convencionou chamar neste estudo de segundo ciclo artístico do traje de cena e do boneco no Giramundo, exemplificada por aspectos presentes na configuração de espetáculos, na *Trilogia do Mundo Moderno* (2005-2013), composta pelos espetáculos: *Pinocchio* (2005), *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007), e *As Alice no País das Maravilhas* (2013), percebe-se que a "origem" que configura o traje de cena e o boneco neste arco estético têm em comum o fato de que a composição visual, matéria e simbólica nos três espetáculos tem como premissa o universo ficcional da perspectiva visionária de três textos clássicos do século XIX nos quais, retomando e ampliando o aspecto de mestiçagem das estruturas técnicas de manipulação experimentada por Apocalypse no primeiro arco, o Giramundo neste período:

> [...] buscou compor a ideia original da obra, a ideia original era a percepção de que a literatura, na virada do século XIX, em um curto espaço de tempo, adquiriu esse tom visionário. Assim, *Pinocchio* (2005), com essa visão do controle sobre o indivíduo (...), *Alice no País das Maravilhas* (2013) "(...) - a percepção desse mundo semiótico de mudanças de significados permanente, (...). E o *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007) (...) representava um pouco desse mito da ciência ultrapassando seus limites normais de raciocínio lógico como ferramenta de pensamento, a máquina que potencializa tudo que aumenta a visão, que leva ao espaço, que leva ao fundo do mar, que amplia o conhecimento, (...). Acho que os autores foram sensíveis e anteciparam essas situações. Além desse motivo do texto *Vinte Mil Léguas Submarinas* tratar da indústria, da máquina, da engenharia, (...), energia elétrica, das cidades, (...). Além disso, o "Vinte Mil Léguas Submarinas" de Júlio Verne é ficção científica, e a gente

> queria trabalhar esse gênero, com os parâmetros que ela usa, era um exercício também. (...). E na montagem de *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007) a gente testou essa coisa de coreografar o trabalho do ator, nas primeiras versões do espetáculo, os atores tinham movimentos quase dança. (...) Mas, era um espetáculo muito difícil, grande demais, (...) tecnicamente deve ter sido o espetáculo mais difícil que o Giramundo fez, tinha uma passarela suspensa, os peixes flutuavam n'água, tinha projeção o tempo inteiro com muita experiência do [diretor]Ulisses [Tavares] na animação, numa aproximação com o cinema, e os bonecos eram elétricos e a gente tinha a ideia de sair da prisão geométrica do *grid* da iluminação de urdimento, e que o boneco tivesse a própria luz, o que é diferente de uma luz refletida, tentativas móveis de iluminar o boneco e tínhamos alguma presença do marionetista. (informação verbal)[67]

Desta forma, pode-se dizer que a "origem" no traje de cena e nos bonecos que compõem *A Trilogia do Homem Moderno* (2005-2013) pode ser identificada sob dois aspectos que a constitui: primeiramente, relacionado ao tempo/espaço histórico que caracteriza visualmente este "homem moderno", citado por Malafaia, que vai de sua formação como indivíduo no meio institucional familiar, retratado nos bonecos que constituem a personagem protagonista/ Pinóquio em *Pinocchio* (2005), passando pelo homem em sua relação com o mundo através movimento gerado pela máquina e pela ciência nos bonecos que compõem a tripulação em *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007) e, por fim, retornando ao indivíduo no plano do inconsciente, da psicanálise nos bonecos que materializam o inconsciente da personagem/Alice em *Alice no País das Maravilhas* (2013), aspectos que caracterizam a "origem" atrelada à figura social e histórica que configura este "homem moderno" nos bonecos e que dá margem às fontes imagéticas específicas de cada obra em seu universo ficcional.

Identificar e analisar individualmente a "origem" que caracteriza a composição e as particularidades de cada personagem/boneco na *Trilogia do Homem Moderno* (2005-2013) é uma tarefa muito ampla e que demandaria um estudo específico de cada espetáculo individualmente, assim como a fase anterior do Giramundo, sob a direção de Apocalypse. Por isso optou-se neste estudo destacar a partir de alguns exemplos de bonecos/personagens elementos que exemplifique a "origem" na *Trilogia do Homem Moderno* (2005-2013), assim como foi feito anteriormente com a origem no primeiro arco estético do traje de cena e do boneco no Giramundo, para em seguida identificar e analisar, sempre a partir de exemplos as outras características que compõem o traje de cena e o boneco no Giramundo.

[67]Entrevista de Marcos Malafaia ao autor deste trabalho. Belo Horizonte, set. 2016.

Em relação à transição que caracteriza e difere a "origem" do traje de cena do ator-manipulador na *Trilogia do Homem Moderno* (2005-2013), em relação ao primeiro arco, Malafaia pontua que:

> (...) é uma longa curva que o Álvaro faz, (...) quase metade da carreira (...) fazendo um teatro de bonecos sem o ator [como cálculo visual da cena da cena], um teatro onde a imagem é puramente desenho animado, fantasia, até chegar ao extremo oposto de colocar o ator vestido (...) com próteses, com máscaras, entrando e saindo de boneco, ele foi testando essas opções até o final.(...) Nos espetáculos da trilogia, os atores são uma espécie de fantasmas, ao invés de serviçais, eles eram fantasmas que operavam, que auxiliavam também e faziam parte de um outro mundo, um outro nível que paira sobre o espetáculo, que é o nível que os bonecos não veem, mas que os marionetistas veem. Um mundo de semideuses. A ironia do boneco não saber que aquele mundo existe. E o público está numa posição em que ele vê os dois mundos. Dessa forma, o figurino, a presença do ator influenciou as relações na trilogia até o *Alice no País das Maravilhas* (2013)... assim como o Álvaro fez a curva, a nossa curva é em direção a um parentesco ou uma familiaridade ao processo e às preocupações da dança, porque a gente – por modos e intenções diferentes – cruzou no mesmo lugar, que é essa noção sinestésica que está presente nas coreografias. A coreografia que nos interessa agora. Só que a coreografia não é simplesmente o ponto no espaço. É um personagem no espaço, um tempo no espaço, em movimento. É muito amplo. É difícil até de registrar, mas em *Alice no País das Maravilhas* (2013) a gente viu isso na música [com a banda mineira Pato Fu] e quem sabe agora no próximo espetáculo a gente aprofunde ao menos numa cena ou duas, um tempo maior, essa ideia de um controle da coreografia rigorosa como na dança. (informação verbal)[68]

Essa proposição à qual o traje de cena do ator-manipulador está inserido se relaciona ao que Costa (2016, p. 199) se refere como "ator- manipulador/ personagem", como já foi citado sobre o espetáculo *Giz* (1988). Entretanto, neste jogo entre boneco/ator "(...) vale ressaltar que a duplicação ou multiplicação [das personagens] jogam tanto com a semelhança quanto com a diferença" (COSTA, 2016, p. 204).

Figura 41- Ator-manipulador com boneco Pinóquio (manipulação direta) sobre aro de bicicleta.

Figura 42- Atores-manipuladores com bonecos/personagens de "Vinte Mil Léguas Submarinas" (2007).

Figura 43- Atores-manipuladores com bonecos de "Alice no País das Maravilhas" (2013).

Fonte: <www.teatrodebonecos.org> (Acesso em: nov. 2015).

[68]Entrevista de Marcos Malafaia ao autor deste trabalho. Belo Horizonte, set. 2016.

Neste sentido, o traje de cena do ator-manipulador na *Trilogia do Homem Moderno* (2005-2013) (figuras 40, 41 e 42) tem sua origem na sua função nomeada por Malafaia como "fantasma" que se relaciona ao que Amaral define "(...) como se fosse a sombra, é como se fosse uma alma visível porque eu vejo o manipulador de preto como a visibilidade da alma daquele personagem (...)" (informação verbal)[69].

Neste sentido, a observação de Costa (2016) referindo-se à dramaturgia pode ser aplicado para fundamentar o aspecto de "origem", não apenas do traje do ator-manipulador como também da tessitura visual e material do boneco na *Trilogia do Homem Moderno* (2005-2013), ao afirmar que:

> [...] quando os autores [o Giramundo] ressaltam o conteúdo poético do texto [neste caso dos romances "As aventuras de Pinóquio (1883) de Carlo Collodi", *Vinte Mil Léguas Submarinas* (1870) de Júlio Verne e "Alice no País das Maravilhas" (1865) de Lewis Carroll] não se referem somente à poesia propriamente dita, mas os associam aos processos criativos -como função poética, abrangendo o texto em seu sentido convencional- e a outros signos da estrutura. Assim a combinação sintagmática dos figurinos dos personagens [especificados aqui como traje de cena dos atores-manipuladores e tessitura visual, matéria e simbólica dos bonecos], o cenário, a trilha sonora, a manipulação, entre outros, constituem elementos da função poética da animação. A poesia, quando trabalhada com condensação e deslocamento revela procedimentos que são apropriados ao texto para o teatro de animação. Metáfora e metonímia são recursos que tornam possível sínteses imagéticas. (COSTA, 2016, p. 308)

Em *Pinocchio* (2005) e *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007) os atores-manipuladores utilizam o traje de cena negro, no entanto, sem atribuir, a estes, características que os localizem no tempo/espaço ficcional da trama (figuras 39 e 40), diferente de *Alice no País das Maravilhas* (2013), em que o traje dos atores, mesmo permanecendo na cor preta, os identifica no tempo/espaço ficcional (figura 41). Em relação à origem que configura as personagens/bonecos, no caso da *Trilogia do Homem Moderno* (2005-2013):

> [...] *Pinocchio* (2005) trouxe um desafio que era a dificuldade de roteirizar para boneco a história, porque ela é muito repleta de verbos, se podemos dizer assim. É muita ação, permanente ação, e transformação, mudança de cenário, mudança de objetos, mudanças de coisas, é o Pinóquio[personagem/boneco] num périplo de aventura e de heroísmo e de um mundo fantástico. Era muita coisa, e o jeito de resolver que a gente pensou foram os caminhos que vieram na *Trilogia do Homem Moderno* toda, que foram a animação, o teatro de sombras e a multiplicidade da técnica com a

[69]Entrevista de Ana Maria Amaral ao autor deste trabalho. São Paulo, abr. 2016.

> incorporação do ator (...). A gente começou a se perguntar se era possível fazer uma cena, um tipo de cena onde convivessem técnicas diferentes e suas relações significativas normais. Porque quando a gente mistura técnicas, não é só, e nem o mais importante, o fato da gente ter a ocupação do espaço, o mais importante é a definição do diapasão de cada boneco, porque o boneco de luva tem uma recepção significativa por parte do público de uma certa natureza, ou é a comédia ou o infantil. O boneco de fio traz uma imagem de requinte e o movimento mais cuidadoso, ele tem essa natureza pendular, ao mesmo tempo o marionetista é muito forte (próximo ao boneco), o boneco de balcão é essa ilusão, ele pode tudo, ele transforma, imita. É um espaço... essa conjunção de estilos, de gêneros de manipulação gerava uma "policena" curiosa e isso que a gente aprendeu em *Pinocchio*, e era o que a gente queria e levou adiante [nos dois espetáculos seguintes] como você ressaltou. Em *Pinocchio* nós tínhamos o ator, mas era um ator delicado, o ator estava presente. (informação verbal)[70]

Malafaia pontua que a configuração da personagem boneco partiu do princípio de multiplicação através de diferentes estruturas de manipulação, escala e linguagem em função do tipo de relação pretendido em cada cena. E esse princípio foi adotado e desdobrado na concepção dos bonecos/personagens dos dois espetáculos seguintes que compõem a "Trilogia".

Desta forma, a origem na concepção visual e material dos bonecos em *Pinocchio* (2005), segundo o próprio Malafaia, a concepção se aproxima do teatro contemporâneo, "(...) Apesar de densamente povoado pelo texto, ele tem uma filiação dentro das referências artísticas como o movimento dadaísta e com o surrealismo (...) [Ressaltando que o interesse era que os objetos de cena carregassem cicatrizes de sua vida material] '(...) Eu acho que muito disso veio da intepretação da obra do Farnese (...)'" (MALAFAIA apud MEDEIROS, 2010).

Referindo-se à obra do artista visual/plástico contemporâneo Farnese de Andrade, além de técnicas do cinema de animação e personagens da história do teatro popular de bonecos como elementos que dão "origem" à concepção visual e material dos bonecos em *Pinocchio* (2005). E das intertextualidades geradas em apropriações diretas como, por exemplo, a roda de bicicleta de Duchamp, com a qual Pinóquio se relaciona em cena, como se pode ver na figura 39.

Retratando uma proposição estética pós-Apocalypse, que mesmo se mantendo em um território estético onde se privilegia o aspecto dramático da encenação, exemplifica de maneira muito eficaz o traje de cena na relação entre o boneco e o ator-manipulador, permeado por elementos de visualidade na materialização das personagens em cena.

Desta forma, a "origem" no traje de cena e na composição do boneco no Giramundo se caracteriza primeiramente como premissa temática estreitamente vinculada ao direcionamento

[70]Entrevista de Marcos Malafaia ao autor deste trabalho. Belo Horizonte, set. 2016.

estético do processo criativo, tanto no âmbito interno da montagem de relação entre os signos que regem a ordem ficcional, como no âmbito externo de diálogo com significados sociais, históricos e antropológicos articulados na visualidade e materialidade do traje de cena do ator-manipulador e do boneco.

3.3. O desenho como procedimento criativo: a cor e a forma no traje de cena do Giramundo

Os elementos "cor" e "forma" que compõem as características materiais e visuais no traje de cena do ator-manipulador e do boneco, assim como a "origem", têm a sua estruturação e articulação vinculadas ao processo criativo do grupo, o qual, por sua vez, tem como premissa o projeto no desenho como procedimento determinante que permeia a criação e desenvolvimento do traje e do boneco no Giramundo. Desta forma, faz-se necessário esclarecer em que medida o desenho como ferramenta de criação implica na determinação e utilização dos elementos cor e forma no traje de cena e no boneco no Giramundo, e de que maneira estes se inserem na concepção material e visual da cena.

No que diz respeito ao primeiro ciclo artístico (1979-1988) do traje no Giramundo, a formação em artes visuais/plásticas do diretor Álvaro Apocalypse fez com que o desenho precedesse o nascimento do Giramundo na trajetória de seu fundador. Este aspecto já foi amplamente analisado em diversos estudos, como em "Álvaro Apocalypse" (2011), no qual o autor Márcio Sampaio faz um mapeamento da obra do diretor através do desenho e seus desdobramentos.

Um dado relevante para este estudo apontado por Sampaio (2011) no capítulo "Outra Aventura Criativa", além das incursões de Apocalypse como professor de Belas Artes, e a experiência com ilustração e animação audiovisual, destaca também sua vivência publicitária com o design de calçados e acessórios (ver figura 44), na qual atuou por dez anos a partir de 1961[71].

> [...] Durante algum tempo, dedicaram-se a esta atividade, desenhando para uma fábrica de calçados em Belo Horizonte- pesquisavam as tendências da moda europeia e norte-americana, para em seguida, criar um estilo próprio; dessa experiência,

[71]Segundo Sampaio (2011, p. 57) neste período Apocalypse atuou nas empresas "Starlight", "Flama Propaganda", "Alcântara Machado", "Bemol Editora de Discos e Soférias".

> chegaram a lançar novidades, que seriam absorvidas em outros centros. E é interessante observar que, nessa época, o mercado da moda começava a estabelecer um polo importante em Minas gerais[em função da indústria têxtil significativa do estado no período], com a demanda interna e do exterior. Tal demanda criava condições para que uma ousada produção de moda começasse a se manifestar em Minas com a contribuição de artistas e designers do porte de Apocalypse e Lauret[72] (SAMPAIO, 2011, p. 56)

Figura 44- Capa de revistas com desenhos de calçados por Álvaro Apocalypse.

Fonte: SAMPAIO, 2011, p. 56.

Trata-se de um período na moda brasileira que ao contrário da França, onde, segundo Braga (2011, p. 271), a década de 1960 foi um período de absorção e implantação de sistema de licenciamentos de marcas, tanto para roupa quanto para outros produtos lançados pelas *maisons*,

> [...] no Brasil [...] foi um tempo em que os costureiros da moda luxo ganharam visibilidade nacional, sustentados principalmente por grandes investimentos em publicidade e no que, posteriormente chamaríamos de *marketing*, realizados pela indústria têxtil, em especial as fábricas de fios sintéticos, a fim de estabelecer a ideia de uma moda feita no Brasil. O palco central dessa estratégia acabou sendo a Feira Nacional da Industria Têxtil (Fenit, criada em 1958) - que serviu de espaço para o lançamento de coleções de moda, na época, até porque não tínhamos aqui uma instituição que congregasse nossos costureiros e organizasse um calendário para lançamento sazonal das coleções – fossem elas de alta moda sob medida ou de confecções (prêt-à-porter). (BRAGA, 2011, p. 271)

Neste momento histórico da moda no país, as possíveis incursões de Apocalypse por criar uma identidade nacional de seus produtos de moda a partir do que se produzia no exterior

[72]Clovis Lauret, ex-aluno de Apocalypse no curso de Belas Artes, da Escola de Arquitetura da UFMG.

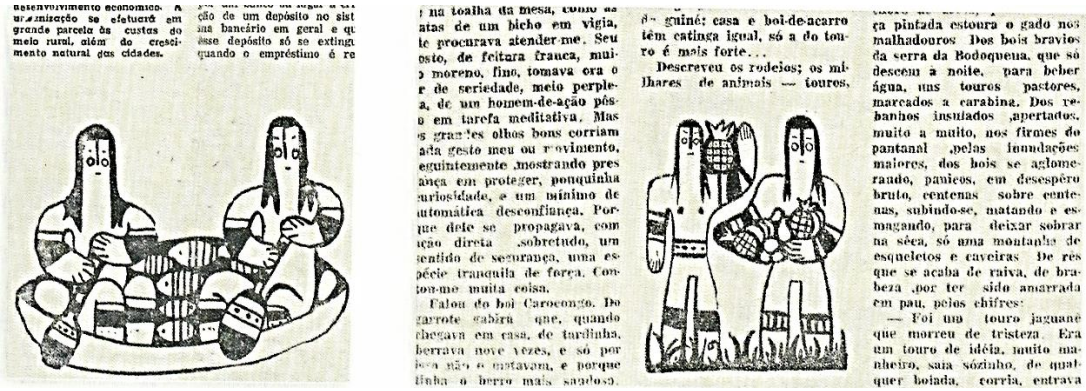
– mesmo que não tenham atingido uma grande significação para o setor, mas que como experiência estética se valeria mais tarde – pode ter sido fruto da influência dos primórdios do pensamento de dimensão propriamente estética reclamada pela produção artística do país, e que ganharia força no final da década de 1960 com o movimento tropicalista[73], que, segundo Antonio Candido:

> [...] 'Tropicália' não era senão o veículo que inocularia no elitismo cultural nacional o substrato mesmo da cultura popular à qual tanto havia querido, desde sempre, resistir. [Permitindo] [...] contrapor-se às vanguardas internacionais, não era senão a experiência de um "'descondicionamento' social" [...] Essa experiência requereria, pelo menos em um primeiro momento, ser significada por meio de um conjunto de imagens -às quais não deveria ficar imediatamente assimilada- capazes de evocar ' uma carga subjetiva que muito difere do racionalismo europeu. (CANDIDO, apud BASUALDO, 2007, p. 18)

Estas experiências com o desenho, a animação e a publicidade, vieram a ser a base sólida de Apocalypse para seu projeto de maior relevância para este estudo que é o Grupo Giramundo. De forma que sua experiência com o universo de moda certamente contribuiu em suas criações de traje de cena e na caracterização de vestimentas para os bonecos no Giramundo.

Essa atmosfera estética nacionalista da produção artística do país no período "pré-Giramundo" reflete-se mais tarde, no espetáculo *Cobra Norato* (1979) a partir da obra do escritor modernista Raul Bopp, como já foi mencionado.

Figura 45- Ilustrações de figuras karajá realizados por Apocalypse para jornal.



Fonte: SAMPAIO, 2011, p. 54.

[73]Movimento cultural brasileiro do final da década de 1960, que nasceu sob a influência das correntes artísticas da vanguarda e da cultura pop nacional e estrangeira, fundido às manifestações populares e tradicionais da cultura brasileira e inovações estéticas radicais, com objetivos comportamentais que ecoaram direta e indiretamente sobre grande parte da sociedade nacional, sob um governo de regime militar.

Assim como a prévia experiência como ilustrador lhe proporcionou um "(...) exercício de interpretação do texto e a criação do correspondente visual, para completar o sentido ou para dar ao espaço da página [e depois do palco] uma pulsação expressiva. (...)" (SAMPAIO, 2011, p. 54), como, por exemplo, em sua passagem pelo jornal "Suplemento Literário de Minas Gerias", no qual Apocalypse, através da ilustração, já revela uma concepção visual fundada em elementos retomados no espetáculo *Cobra Norato* (1979) na criação da personagem Honorato que, como a ilustração da figura 45, também tem sua estrutura material e visual originária da tribo Karajá, como já foi mencionado.

Em relação ao desenho como predecessor a cor no Giramundo, para Apocalypse esta linguagem era suficiente, capaz de abranger suas intenções expressivas. De acordo com sua declaração: "(...) O mundo deveria ser preto e branco (...)" (APOCALYPSE apud SAMPAIO, 2011, p. 58) afirmação retomada na estética visual que configura o espetáculo *Giz* (1979) onde a composição ator-boneco é inteiramente fundada sobre a cor branca em contraposição ao fundo preto do palco.

Em seu Memorial[74], *Memorias Recentes de Um Velho Doido Por Desenho*, Apocalypse relata o que parece prever ao referir-se ao desenho a ausência de cor como procedimento adotado em *Giz* (1979):

> Sempre compreendi o desenho como minha linguagem, tanto que o considerava a verdadeira maneira de fazer arte, pela sua concisão, espiritualidade e falta de cor. O desenho é uma escrita, é o resultado de um gesto feito no espaço, numa superfície. Esse gesto pode ser composto pelo deslocamento de um corpo inteiro, pelo deslocamento de parte do corpo, ou seja, do braço, pelo deslocamento da mão, ou apenas pelo deslocamento do dedo. Pode ser uma explosão de movimento no espaço, partindo de um grande gesto, um grande movimento envolvente, como num balé, como pode ser um movimento somente do dedo, caligráfico e intimista, como numa carta. (APOCALYPSE apud SAMPAIO, 2011, p. 58)

Neste texto, Apocalypse relaciona efetivamente o desenho ao gesto do corpo e da linha na criação da forma em movimento. Segundo Sampaio (2011), seu traço se definiu fundamentalmente a partir da observação da natureza – como muitos artistas ao longo da história – primeiramente, fazendo a reprodução realista do tema e, depois, pela aproximação ótica dos detalhes, não mais reprodução, mas transfiguração dos modelos, como princípio, que,

[74]Memorial apresentado à Escola de Belas-Artes da UFMG, com o qual foi aprovado no concurso para professor titular da Universidade. (Sampaio, 2011, p. 58).

mais tarde, dá margem ao projeto gráfico dos bonecos e da cena. Princípio do qual o desenho é evidenciado "(...) não só como recurso estruturante, mas como acontecimento necessário à realização plena da obra (...)" (SAMPAIO, 2011, p. 61).

Entretanto, a cor surge em relação à forma no traje de cena e no boneco do Giramundo como um "(...) prolongamento natural de suas reflexões e experimentações (...)" (SAMPAIO, 2011, p. 86) de maneira que se pode identificar nestas características do traje do ator e no boneco proposições simbólicas e estruturais determinantes na relação ator-boneco.

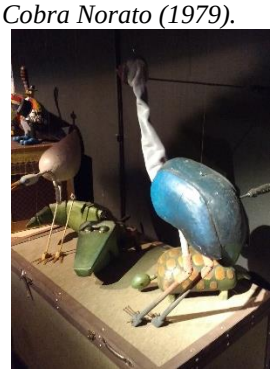
Especificamente sobre o elementos "cor" e "forma" no traje de cena dos atores-manipuladores em *Cobra Norato* (1979) pode-se dizer que a cor preta adotada no traje em sua relação com a luz e o espaço-palco tem sua significação pautada no cálculo visual da cena que não incluía o ator, como foi mencionado, neste sentido, a cor é um elemento que caracteriza a ausência visual do ator-manipulador na cena, presentificado apenas através de sua materialidade, que tem como princípio, na sua forma anatômica, a relação involucra com o corpo do ator. Sendo assim, o traje de cena através da cor e da forma em *Cobra Norato* (1979) corresponde ao silêncio narrativo-visual da figura do ator, que se presentifica na cena apenas pela onipresença responsável pela animação das personagens/bonecos, ou como Costa define: demonstrador.

Figura 46- Bonecos/Árvores de Cobra Norato (1979).

Figura 47- Bonecos/Sapos de Cobra Norato (1979).

Figura 48- Boneco/Honorato –Índio de Cobra Norato (1979).

Figura 49- Bonecos/Aves, Tartaruga e Jacaré de Cobra Norato (1979).



Fonte: Foto do autor.

Desta forma, toda composição cromática-narrativa das personagens se concentra nas formas animadas dos bonecos. Compondo através das cores e formas um discurso situado no imaginário nacional através das cores da bandeira do país: verde, amarelo, azul e branco e da bandeira do estado de Minas Gerais: branco e vermelho através do Brasil cromático anunciado

no poema *Cobra Norato*, de um país tropical povoado pelo misticismo racial de uma fasta flora e fauna onde a luz branca do sol – na maioria das regiões – proporciona uma grande combinação de cores por longos períodos durante o ano (figuras 46, 47, 48 e 49).

De maneira geral, a cultura brasileira incorporou uma grande variedade de cores nas vestimentas, nas expressões populares – na qual está o teatro popular de bonecos – nos objetos de adoração religiosa, nas máscaras e paramentos festivos, materializando uma maneira de pensar que acumula e relaciona cores da natureza e da ancestralidade nacional à cultura trazida por imigrantes e também nas emigrações entre as regiões:

> Do confronto dos três elementos étnicos fundamentais da população brasileira surgiu um gosto estético que cada vez mais se distancia do gosto de cada grupo original. No tocante à cor, os padrões dominantes do gosto europeu deixaram-se influenciar pelos negros e indígenas, o que gerou um gosto caracteristicamente mestiço, diferenciando os demais povos, residindo aí o núcleo de sua originalidade. Nos períodos de aproximação dos diversos grupos de seu caldeamento e do nascimento de sua síntese, o gosto das cores se modifica em cada estágio. (PEDROSA, 2003, p. 137)

Em um país como o Brasil, de dimensões continentais, certamente há marcas que singularizam cada região. Mas, as cores e formas nos bonecos de *Cobra Norato* (1979) fazem mais que localizar historicamente ou geograficamente um recorte do imaginário coletivo nacional, em uma história contada em imagens, seja pela oralidade da narração em áudio, seja pela composição visual da cena. Estas características imprimem aos bonecos elementos de visualidade e materialidade que individualizam cada objeto/boneco e o insere na trama ficcional do espetáculo.

Neste sentido, para identificar e analisar a forma, Costa (2016, p. 53) ao sugerir uma dramaturgia do material, a partir da investigação das propriedades da matéria, salienta o aspecto referente ao boneco/objeto em sua constituição física, que, por sua vez, determina a forma da visualidade do boneco. A elaboração do boneco e a escolha do material de sua constituição proporciona e direciona sua determinação sensorial. Assim, "(...) o signo plástico é contaminado pela matéria, essa contaminação repercute na dramaturgia, ou seja, a escolha de determinado elemento para construir um personagem amplia sua própria composição(...)" (COSTA, 2016, p. 53).

"(...) Partindo do pressuposto de que o boneco é uma junção de mecanismo e plasticidade(...)" (COSTA, 2011, p. 314) pode-se dizer que a forma determina em sua tessitura

material e visual através da informação ressaltada e evidenciada e, no que diz respeito à questão estrutural de manipulação, implica na escolha adequada de determinado mecanismo.

Figura 50- Estudo para o boneco na forma humana de Honorato-Mestiço para o espetáculo "Cobra Norato".

Figura 51- Projeto para o boneco Honorato- Mestiço de "Cobra Norato".

Figura 52- Boneco Honorato-Mestiço de "Cobra Norato".

Fonte: SAMPAIO, 2001, CD-ROM.

Figura 53- Estudo para o boneco/personagem Saci para o espetáculo "Cobra".

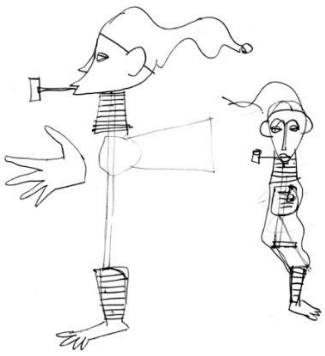


Figura 54- Projeto para o boneco Saci de "Cobra Norato".

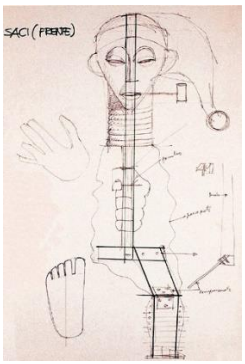


Figura 55- Boneco Saci de "Cobra Norato".

Fonte: SAMPAIO, 2001, CD-ROM.

Em relação à forma no boneco de *Cobra Norato* (1979), pode-se identificar o signo de mestiçagem através da síntese que a personagem Honorato-Mestiço (figuras 50, 51 e 52) representa para a concepção do espetáculo, diferente do Honorato-Índio, citado anteriormente. Este boneco, dotado de um sistema de manipulação direta sobre balcão e um sistema interno de articulação de boneco, que compõe uma das facetas humanas da personagem é composto em grande parte de madeira, e pintado em tons mulatos, com cabelo crespo e olhos verdes. Os tecidos que compõem sua vestimenta, complementada por alguns adereços, remetem à etnia africana. O que o configura como mestiço: índio (demonstrado anteriormente), negro, europeu.

Assim, têm-se na forma e cores que compõem Honorato o que se pode referir como "signos de identidade" (CANCLINI, 2008, p. 234) seja na pintura em formas geométricas e nos adornos do Honorato-Índio, seja na vestimenta que compõe sua tessitura visual do Honorato-Mestiço (figura 50).

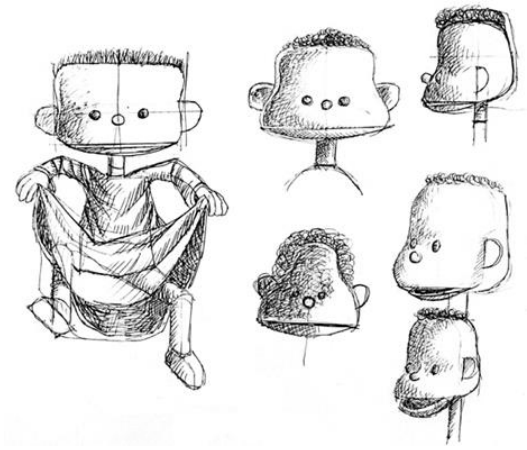
Outro boneco-personagem que, através da cor e forma exemplifica o conceito de Mestiço e uma afirmação do imaginário popular brasileiro, é o boneco/ personagem Saci[75] (figuras 53, 54 e 55). Mesmo não se tratando de um personagem originário do poema de Raul Bopp, foi introduzido na montagem do Giramundo como um guardião da floresta. Retratado tradicionalmente como um negro com um cachimbo, mas que, curiosamente, traz um lenço vermelho sob a cabeça em lugar do tradicional barrete, destacando o hábito de utilização desta peça sobre a cabeça, utilizado por muitos povos de diversas regiões do mundo. Outro item incluído em sua composição visual pelo Giramundo foi um significativo colar na cor dourada, que provavelmente refere-se à ornamentação africana.

Trata-se da representação de uma figura do imaginário popular que exemplifica e afirma o propósito de utilização do elemento cor e forma no boneco do espetáculo *Cobra Norato* (1979).

Em relação à cor e forma do traje de cena do ator-manipulador pode-se dizer na medida em que a concepção visual do espetáculo passa a incluir a figura do ator- manipulador como um dado a ser significado, Apocalypse utiliza-se da cor e forma como signos disparadores temáticos. "(...) Muitas vezes [como é o caso de *Giz* (1988)], a pesquisa técnica, resulta da necessidade de adequação do ator-manipulador a manipulação dos bonecos, e a escolha técnica apropriada agrega camadas a composição da personagem (...)" (COSTA, 2016, p. 314).

[75]Boneco criado pelo Giramundo, a partir do mito do Saci-Pererê. Segundo relatos, o mito/lenda parece ter surgido, no Brasil, entre o final do século XVIII e século XIX, pois "(...) os cronistas do Brasil colonial não o mencionam (...)" (CASCUDO, 2001, p. 794).

Figura 56- Estudo personagem/boneco Anjinho de Giz (1988).



Fonte: SAMPAIO, 2001, CD-ROM.

Figura 57- Boneco/ personagem Anjinho de Giz na exposição Giramundo no Sesc Santana.

Fonte: Foto do autor.

Neste sentido, o ator-manipulador de *Giz* (1988), conforme já foi mencionado, é a representação do objeto giz, como aquele que inscreve e desenha a cena. Desta forma, a opção pela cor branca de toda a composição visual do espetáculo, incluindo os bonecos, justifica-se pela temática proposta.

A forma que compõe a estrutura dos bonecos, fundada na figura grotesca, tem sua materialidade no têxtil branco e na espuma, sustentado por cabides como peças de roupa esquecidas no armário (figuras 56 e 57). O que caracteriza *Giz* (1988) como um espetáculo que do ponto de vista da cor e da forma contrasta totalmente de *Cobra Norato* (1979). E nesta montagem a cor branca é indicada quase como uma "não cor", é narrativa através da texturização maleável, obtida através dos detalhes têxteis da vestimenta que compõem a superfície do boneco.

Compondo uma estrutura branca, tanto nos bonecos quanto nos trajes de cena dos atores, que funciona como receptor de luz, ou como uma tela em branco que através da incidência das cores projetadas pela iluminação do espetáculo determina as atmosferas construídas em cena.

É o contrário de *Cobra Norato* (1979), que tem na luz a confirmação das cores das pinturas, vestimentas e adereços que compõem os bonecos em movimento, sempre destacados da figura do ator-manipulador.

Em relação à cor e forma no período de 2005-2013, as diretrizes estabelecidas por Apocalypse, no primeiro ciclo de produções (1979-1988) – partindo do desenho como procedimento organizador do processo criativo – não apenas permanece no segundo arco

estético do traje de cena e do boneco, através do desenho manual do projeto, como é também aprimorado na cena em função das novas tecnologias adotadas nos três espetáculos a partir de 2005.

Figura 58- Atores-manipuladores em "Pinochio" (2005).

Fonte: <www.teatrodebonecos.org> (Acesso em: out. 2015).

Figura 59- Atores-manipuladores em "Vinte Mil Léguas Submarinas" (2007).

Fonte: <http://arcoirisgerais.blogspot.com.br/2012_03_01_archive.html> (Acesso em: jun. 2013).

Figura 60- Atores-manipuladores e personagem Chapeleiro de "Alice no País das Maravilhas" (2013).

Fonte: <www.teatrodebonecos.org > (Acesso em: nov. 2016).

Pode-se dizer que, neste período "pós-Apocalypse" (2005-2013), há, em relação à forma e à cor, uma fusão dos resultados obtidos no primeiro arco (1979-1988), pois nos três espetáculos que compõem este arco: *Pinocchio* (2005), *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007) e *Alice no País das Maravilhas* (2013), a cor do traje de cena dos atores-manipuladores é predominantemente preta como em *Cobra Norato* (1979), entretanto, os atores são inseridos no contexto visual da cena como seres "fantasmais", como personagens que compõem a trama aos olhos do público, como em *Giz* (1988) (figuras 58, 59 e 60). Trazendo na forma de suas vestimentas características que evidenciam sua inserção na trama, menos enfatizada em *Pinocchio* (2005), na qual o traje nos moldes do traje de cena de *Giz* (1988) se estabelece como signo através da cor, mantendo uma estrutura de corte em sua forma, apenas na função de cobrir o corpo do ator, sem excluí-lo visualmente da cena, não apenas como seres manipuladores, mas também como figuras inseridas a este universo ficcional:

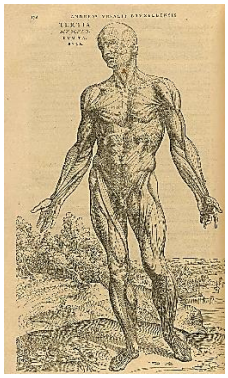
> [...] todos esses três espetáculos estão falando sobre a *Trilogia do Homem Moderno* que, para mim, se define melhor como a "trilogia do pesadelo". Fellini[76] que falava que *Pinocchio* era um pesadelo. Os três são pesadelos. No "Pinocchio" [de Collidi] o terror é a sociedade, a família, todos os poderes estabelecidos, o estado, estão todos

[76]Cineasta italiano Federico Fellini (1920-1993) referindo-se ao texto de Carlo Collodi.

> representados, no “Vinte Mil Léguas Submarinas” [de Júlio Verne], a ciência. E no “Alice no País das Maravilhas” [de Carrol] é um inimigo ou terror mais difuso, essa replicação de si mesmo, esse mundo interno, esse eu. E voltar e criar esses mundos imaginários, que acontecem dentro de uma caixa craniana de dois quilos, é como se a pessoa ficasse presa na corporeidade dela, é uma armadilha. São três armadilhas. (informação verbal)[77]

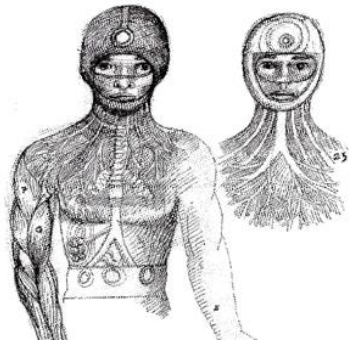
Nesse sentido, da interiorização ao universo ficcional da obra em *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007), o traje de cena dos atores-manipuladores já traz, além da cor preta, elementos em sua estrutura – que os insere na trama como seres submarinos/mergulhadores – habitantes das profundezas do universo ficcional dos personagens/bonecos, como navegadores desses objetos-articulados em detalhes, como, por exemplo, o detalhe dos óculos utilizados pelos atores-manipuladores, que remetem à leitura de óculos de mergulho.

Figura 61- Desenho de Andreas Versalius (1514-1564) do corpo humano para “De Humani Corporis”(1543).



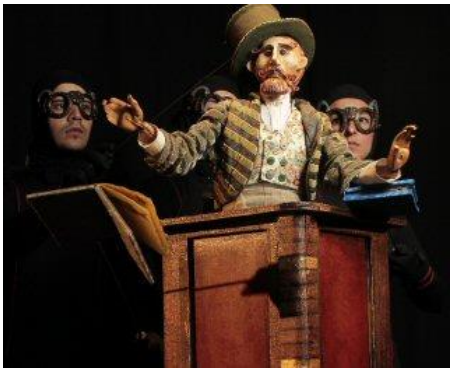
Fonte: <https://www.nlm.nih.gov/exhibition/historicalanatomies/vesalius_home.html> (Acesso em: abr. 2016).

Figura 62- Desenho de Malafaia inspirado em Versalius do traje de cena, que não se configurou em “Vinte Mil Léguas Submarinas” (2007).



Fonte: Foto do autor.

Figura 63- Traje de cena em “Vinte Mil Léguas Submarinas” (2007).



Fonte: <www.opticanet.com.br> (Acesso em: nov. 2015).

[77]Entrevista de Marcos Malafaia ao autor deste trabalho. Belo Horizonte, set. 2016.

Segundo Malafaia (informação verbal)[78], no espetáculo *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007) "(...) O marionetista era espécie de 'fantasma subaquáticos militares' que encarnou um pouco esses fantasmas de *Vinte Mil Léguas Submarinas*[referindo-se ao texto de Júlio Verne] eram um pouco biomorfos (...)" (informação verbal)[79].

Conforme o próprio Malafaia relata, *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007) foi um espetáculo com muitos problemas de execução devido a sua amplitude material e variada utilização de mecanismos tecnológicos, como projeções de luz, animação audiovisual e bonecos mecatrônicos. E, através dos desenhos do projeto (figuras 61,62 e 63) para o traje de cena dos atores-manipuladores idealizado em relação ao traje que se configurou de fato, pode-se perceber que se tratou, sobretudo, de um espetáculo de experimentações de uma estrutura estética a ser aplicada em *Alice no País das Maravilhas* (2013), da mesma forma que o espetáculo *Pinocchio* (2005) representou para *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007). Que em relação ao projeto original do traje de cena dos atores, esclarece:

> [...] havia uns desenhos, a gente tirou do Vesalius[80], era uma ideia de termos uma representação científica do corpo humano em gravura estampada nos fantasmas e fluorescente de modo que ele sumia, mas, juntando todos os atores, a gente conseguia criar cenas de Teatro Negro, de Praga, fluorescente. Mas era tudo muito difícil... funcionou, mas precisávamos melhorar as lâmpadas. De certa forma, a gente estava querendo usar os figurinos para criar cenários e animações. Isso era interessante como ideia. O *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007) é de certa forma um espetáculo injustiçado, porque ele teve três versões, talvez tenha sido o espetáculo mais caro do Giramundo, mas foi uma série de coisas que deram errado, mas que deram certo em outros espetáculos, depois [...] (informação verbal)[81] (Ver figuras 61 e 62)

Referindo-se ao espetáculo *Alice no País das Maravilhas* (2013), em que esta proposição do traje de cena na caracterização dos atores-manipuladores personagens – mesmo não se tratando de uma configuração fluorescente de um traje receptor/plataforma de luz como o pretendido em *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007) – ganha, em sua forma, contornos detalhados inserindo-os ao universo de Lewis Carroll, através de elementos da vestimenta inspirados no traje social do século XIX, como casacas, vestidos e cartola, presente no universo ficcional da obra literária de Carroll, que dá origem ao espetáculo, através da combinação entre as cores branco, cinza, preto e vermelho.

---

[78]Entrevista de Marcos Malafaia ao autor deste trabalho. Belo Horizonte, set. 2016.
[79]Entrevista de Marcos Malafaia ao autor deste trabalho. Belo Horizonte, set. 2016.
[80]Médico Belga Andreas Versalius (1514-1564) autor da publicação "De Humani Corporis", um atlas de anatomia publicado em 1543.

[81]Entrevista de Marcos Malafaia ao autor deste trabalho. Belo Horizonte, set. 2016.

> [...] muita gente pensa que *Alice no País das Maravilhas* (2013) explodiu, mas a edição de som era a mesma, a mistura de técnica. O que *Alice* trouxe que foi bom: a gente começou a preparar melhor os vídeos para que eles interagissem mais com bonecos e atores e outros vídeos e projeções mapeadas. A gente [o Giramundo] abriu a porta (...) [de] um lugar (...) de muitas possibilidades de experiências para nós [...] (informação verbal)[82]

Figura 64- Traje de cena dos atores-manipuladores de "Alice no País das Maravilhas" (2013).

Figura 65- Traje de cena da personagem Alice/Fernanda Takei em "Alice Live" (2013).

Fonte: <www.teatrodebonecos.org> (Acesso em: out. 2016).

Figura 66- Híbrido entre ator-manipulador e personagem de "Alice no País das Maravilhas" (2013).

Fonte: http://www.sescsp.org.br/programacao, (Acesso em: out. 2016).

Figura 67- Traje de cena dos atores-manipuladores de "Alice no País das Maravilhas" (2013).

Fonte: http://filo.art.br/category/filo-2015 (Acesso em: nov. 2015).

O que estabelece visualmente, através das cores, camadas de significação entre o ator na função exclusiva de manipulador (figura 66, 67) e do ator que se relaciona, assim como o vídeo, em nível horizontal, com a personagem boneco, ou seja, quando o boneco tem

[82]Entrevista de Marcos Malafaia ao autor deste trabalho. Belo Horizonte, set. 2016.

“consciência” explícita da presença do ator-manipulador/personagem, em uma relação na qual, segundo Costa (2016, p. 199), “(...) o ator é um personagem que (co) atua junto da forma animada (...)”. Como é o caso da personagem Chapeleiro Louco interpretado pelo ator Arnaldo Batista, ou, por exemplo, no formato *Alice Live*, espetáculo que conta com a presença em cena da banda mineira de música pop Pato Fu, e a personagem/Alice é também significada na figura da cantora Fernanda Takai (figura 66 e 67), através do traje de cena colorido, criando duplos entre a personagem na forma do boneco/objeto e na forma humana da cantora.

E o elemento óculos presente em *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007) também seria um item retomado em *Alice no País das Maravilhas* (2013) com o signo, conforme afirma Malafaia:

> [...] a gente não conseguiu colocar, *Alice no País das Maravilhas* (2013) tem cena para ser feita de óculos, todos de óculos, os óculos tinham uma importância naquela época, já tinham antes, mas começam a se difundir o que – na atualidade esse *google glass* é um pouco isso que eu estou falando – desse mundo interno sem limite e que coloca em dúvida o valor da realidade, o imaginário ou a sensação, é isso que importa e não a veracidade da sensação. É o efeito. E pior, *Alice*...foi feito pra excitar, é um espetáculo crítico, as pessoas acham bacana, mas, na verdade, a gente está criticando esse excesso até rítmico, de música, de vídeo, esse hiperestímulo e as pessoas saem do espetáculo e dão o retorno pra gente, inconscientes disso (...) como se fosse uma espécie de droga sintética artificial, não uma droga física, como se a gente pudesse entorpecer e enlouquecer as pessoas pela cena, e elas gostam e acham interessante e a crítica se encaixa, porque é isso que as pessoas querem, excitação. (informação verbal)[83]

Malafaia se refere à importância dos óculos, como um signo representante do conhecimento científico e literário, muito atribuídos a esta peça que, a partir do século XIX, com o aperfeiçoamento dos equipamentos através da indústria, os óculos começam a ficar mais parecidos com o que conhecemos hoje na estrutura deste item, que adquiriu, além da função corretiva ocular, um significado estético vinculado à figura e o utiliza.

[83]Entrevista de Marcos Malafaia ao autor deste trabalho. Belo Horizonte, set. 2016.

Figura 68- Boneco Pinóquio de luva de "Pinocchio" (2005).

Figura 69- Boneco/personagem Giguinol de "Pinocchio" (2005).

Figura 70- Boneco/personagem Polichinelo de "Pinocchio" (2005).

Figura 71- Boneco/personagem Punch de "Pinocchio" (2005).

Fonte: Foto do autor.

Em relação aos bonecos neste ciclo artístico (2005-2013), em *Pinocchio* (2005), as formas e cores remetem de maneira geral à madeira como signo que se relaciona diretamente à obra de Collid, entretanto, o Giramundo propõe na forma dos bonecos uma composição que vai desde as formas e cores de bonecos popular de bonecos de luva europeu, passando por bonecos compostos por objetos encontrados à bidimensionalidade do boneco nas projeções de vídeo. Abordagem estética a qual Medeiros[84] (2010, p. 64) refere-se a *Pinocchio* (2005) como uma experiência híbrida – processo de hibridização que segundo Canclini, (2011, p. 26) é um processo de intersecção e transação de linguagem–, nas perspectivas do teatro e do cinema.

Nesse sentido, Medeiros refere-se ao hibridismo de *Pinocchio* (2015) como um "(...) processo [de teatro] no qual duas, ou mais, vozes [linguagens] caminham juntas e convivem em território de conflito, se sobrepõe, ou se acomodam em pé de igualdade (...)" (MEDEIROS, 2010, p. 63).

No caso da personagem/Pinóquio, seu conflito na trama da montagem se relaciona ao período histórico do grupo Giramundo, pois se trata da primeira montagem sem o diretor fundador Álvaro Apocalypse[85], na qual a busca pelo protagonista, pela humanização também é uma busca pela mortalidade humana. Essa busca se exemplifica de maneira eficiente na cena do enforcamento como síntese do conflito dessa personagem.

---

[84]MEDEIROS, *Antropofagia e hibridismo no teatro de Animação Brasileiro* (p. 58-75). In: Móin- Móin- revista de Estudos Sobre teatro de Formas Animadas, Ano 6, n°7, 2010.

[85]Momento da perda de dois dos fundadores do grupo: Teresinha Veloso faleceu aos 67 anos em fevereiro de 2003, e Álvaro Apocalypse, aos 66 anos, em setembro de 2003.

> [...] o aniquilamento do personagem, que cede a essa força maior que ele: o sistema; além da cena de enforcamento, o fecho da ideia e crítica da condição humana se materializa na cena final, quando os atores, montam o menino/boneco, que tem um coração no peito, outro grande exercício de metalinguagem e poesia do espetáculo. (MEDEIROS, 2010, p. 69)

Ainda em relação à personagem/Pinóquio, composto ao longo da trama por diversos bonecos de diferentes formas, em função de seus mecanismos de manipulação. Tem-se na sua forma condizente à linguagem de manipulação direta (boneco de balcão) o híbrido, segundo Silva (2010, p. 51), abrangendo o espírito através da construção dos universos de ilusão e realidade através da composição visual ator/boneco.

Por outro lado, no boneco/Pinóquio de luva onde a composição de sua estrutura de manipulação se assemelha a outros personagens, também inseridos na trama do espetáculo, como: Punch, Guignol, Polichinelo de diferentes nacionalidades do teatro popular de bonecos europeu (figuras 68, 69, 70 e 71), e que, de certa maneira, relacionam-se também através de sua estrutura de composição ao Mamulengo do Brasil. Nesta composição do Pinóquio/boneco de luvas, assim como seus equivalentes, o híbrido, conforme afirma Silva:

> [...] se marca também no corpo no plano do corpo do ator-manipulador e do animado. Geralmente o figurino é a principal definição do corpo do boneco, é seu limite. Limite de um espaço oco, que se preenche apenas como o braço e mão do interprete. O uso da empanada para garantir a ausência do ator quase sempre significa um apagamento da relação entre o humano e o inumano. Mesmo híbrido, o corpo-boneco, ali exposto, busca camuflar a inerência do grotesco. No entanto, as permissões são concedidas pelo caráter lúdico próprio desta linguagem. As brincadeiras recorrentes nas montagens de Mamulengo, nas quais o corpo do boneco (mão do interprete) se movimenta como um quadril a se requebrar, ou qualquer outra movimentação característica do repertório popular, são rompimentos com a pretensão de ilusionismo. Talvez seja este rompimento, forçando a percepção do híbrido, que contraditoriamente gera a independência do boneco das questões humanas. Ao exibir os procedimentos, confirma-se a inumanidade do boneco, e se suaviza o conflito da existência. (SILVA, 2010, p. 50)

Desta maneira, as diversas formas relacionadas em *Pinocchio* (2005) se configuram em um híbrido não apenas entre as linguagens do teatro popular de bonecos ou a literatura, como também entre linguagens, como as artes visuais e o audiovisual. De certa forma, mantém-se presente no Giramundo o legado estético de Apocalypse. Como, por exemplo, a cena da fuga de Pinóquio em que a projeção de vídeo é composta pela silhueta da personagem/boneco correndo por uma cidade de cubos de grande dinamismo, em que a forma bidimensional de

Pinóquio, como no teatro de sombras, relaciona-se ao deslocamento indicado pelo boneco tridimensional de madeira.

Figura 72- Escultura do artista visual Farnese de Andrade (1926-1996) composta por oratório, boneca e colagem, através da técnica de em assemblage (colagem tridimensional).

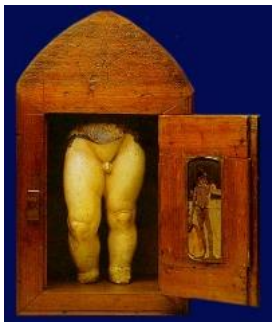


Figura 73- Escultura de Farnese de Andrade que se relaciona a boneco/Pinóquio-menino de "Pinocchio" (2005).

Figura 74- Escultura de Farnese de Andrade que se relaciona a boneco/Pinóquio-menino de "Pinocchio".

Fonte: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa9245/farnese-de-andrade> (Acesso em: nov. 2015).

Figura 75- Formas e cores em Pinocchio (2005) que se relacionam a estrutura das esculturas de Farnese de Andrade. (Acesso em: out. 2016).

Fonte: Foto do autor.

Também estão presentes, na constituição da cor e forma dos bonecos em *Pinocchio* (2005), aspectos da obra do artista visual Farnese de Andrade (1926-1996), como se pode ver nas figuras 72,73,74 e 75.

Farnese de Andrade era um artista que trabalhou com formas regulares e cores fortes na criação de matrizes, a partir de materiais encontrados em espaço público litorâneo. Criou

objetos ou *assemblages* (colagem tridimensional) com partes de corpos de bonecas, estátuas de santos, fotografias e outras peças desgastadas pelo mar, pelo tempo, e que Farnese usa para compor suas esculturas com armários, oratórios e caixas, encontrados ou comprados em lojas de usados.

Figura 76- Estudo realizado por Malafaia para a personagem Fada de "Pinocchio" (2005).

Figura 77- Boneco Fada de "Pinocchio", a partir da obra de Farnese Andrade.

Fonte: Foto do autor.

Figura 78- Estudo realizado por Malafaia para a personagem o boneco/Gepeto de "Pinocchio" (2005) resgatando elementos do clown.

Figura 79- Estudo realizado por Malafaia, para a forma definitiva da personagem Gepeto de "Pinocchio" (2005), a partir da obra de Farnese de Andrade.

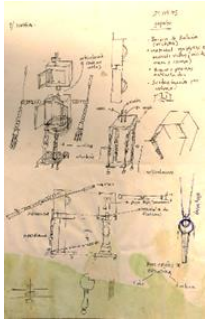
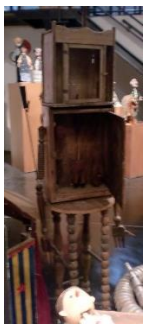


Figura 80- Interior do tronco do boneco Gepeto de "Pinocchio" (2005), a partir do segundo estudo.

Figura 81- Boneco Gepeto de "Pinocchio" (2005) com anima representado na vela e espiritualidade no oratório.



Fonte: Foto do autor.

Em *Pinocchio* (2005), a relação com esta linguagem fica fortemente estabelecida, sobretudo, em personagens/bonecos como a Fada (figuras 76 e 77) e Gepeto (figuras 78,79,80 e 81), que, mesmo se tratando de bonecos articulados, não se relacionam à forma e a cor humana, trazendo em suas formas e cores memórias de uma materialidade pré-existente ao

espetáculo, o que de certa maneira se relaciona também ao objeto na proposta estética de Kantor, na qual o encenador trabalha com a materialidade de artefatos do real.

No caso da personagem/boneco Fada, o projeto no desenho dá indicativos de sua configuração final composta por boneca e oratório em cores e texturas envelhecidas. Já no caso da personagem/boneco Gepeto, o planejamento inicial de sua forma estava relacionado à figura do clown/palhaço, muito presente em outros espetáculos ao longo da história do Giramundo. Mas, segundo Malafaia, sua configuração final se deu a partir da elaboração e experimentação conjunta do trio de direção ao longo do processo. Desta forma, a constituição de sua cor permanece como a de Pinóquio sob o tom de madeira, e sua forma constituída da *assemblage* de um oratório articulável iluminado por uma vela, cuja luz e cujo calor reais significam de forma eficiente a representação de humanidade e fé da personagem que dá vida, na trama, ao boneco de madeira.

Figura 82- Traje de cena dos atores-manipuladores e bonecos de "Vinte Mil Léguas Submarinas" (2007).

Fonte: <www.teatrodebonecos.org> (Acesso em: abr. de 2016).

Figura 83- Detalhe da tessitura visual do boneco que remete ao traje social europeu do século XIX.

Fonte: Foto do autor.

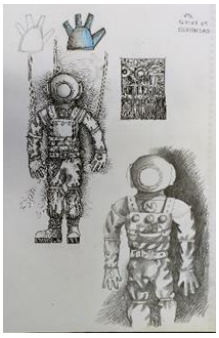
Figura 84- Boneco de fios mergulhador de "Vinte Mil Léguas Submarinas" (2007).

Fonte: <www.teatrodebonecos.org> (Acesso em: abr. de 2016).

Figura 85- Desenho de Malafaia para boneco/personagem de "Vinte Mil Léguas Submarinas" (2007).

Fonte: Foto do autor.

Figura 86- Desenho de Malafaia para boneco/mergulhador de "Vinte Mil Léguas Submarinas" (2007).



Fonte: Foto do autor.

Figura 87- Bonecos simulando mergulho, através da combinação entre tessitura visual e movimento em "Vinte Mil Léguas Submarinas" (2007).

Fonte: <http://www.fumec.br> (Acesso em: abr. 2016).

Em *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007), a forma e a cor dos bonecos reúnem elementos como têxtil, fibra de vidro e metal. Mesmo os bonecos sendo representações caricaturais, suas vestimentas são detalhadas e rigorosamente compostas realisticamente, estabelecendo uma relação com o traje social humano do universo ficcional do século XIX de Júlio Verne (ver figuras 82 a 87). Este traje é composto por casacas, roupas de marinheiro e traje de mergulho em cores e formas que destacam os bonecos da figura dos atores-manipuladores.

Sobre a vestimenta como um elemento de visualidade e materialidade que aproxima o signo boneco/objeto do humano, Malafaia afirma:

> Essa é uma parte mais convencional, com instrumentos de análise etnológica. O que nos interessa mais hoje, são as outras partes, funções da vestimenta do boneco. Que tem um complicador, que, de certo modo, amplia as possibilidades é que ele é uma matéria bruta, ele é plástico. Ele pode ser um humano hiper-realista, ou ser diluído em uma imagem de diversos gêneros gráficos. Aí, a vestimenta assume diversas funções. E isso é muito interessante no, caso dela, para o boneco. Que eu acho que seria um pêndulo muito útil se a gente fizesse um pensamento de figurino para atores, baseando nas experiências livres, muito livres feitas para bonecos. (informação verbal)[86]

[86]Entrevista de Marcos Malafaia ao autor deste trabalho. Belo Horizonte, set. 2016.

Ou seja, mesmo se tratando de um elemento que traz em sua formas e cores dados que situam a personagem/boneco em um determinado tempo e espaço ao humano, trata-se de um item plástico/visual que está integrado à superfície material e visual do objeto/boneco em sua totalidade. Nesse sentido, pode-se dizer que essa vestimenta que compõe o boneco em *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007) é o que Silva define como "(...) o corpo do ser despertado [animado ficcionalmente] (...) é a subjetividade, seu contorno, a sua delimitação" (SILVA, 2010, p. 47).

Assim, a variação na forma e cor que compõe os bonecos implica em uma caracterização necessária para o estabelecimento de uma oposição visual que identifica as personagens/boneco e reforça o conflito da trama na cena.

É o caso do boneco/personagem mergulhador. A forma e as cores de sua composição remetem visualmente à figura do escafandrista do século XIX, mesmo se tratando de um boneco em que sua relação com o mergulho é estabelecida apenas no plano ficcional, através de seu movimento e sua relação com o espaço iluminado. De maneira que se pode relacionar sua forma à metáfora do mergulho, inserção ao universo ficcional de Verne, onde a materialidade do boneco ecoa a relação do homem com a máquina. Nesta relação representada na cena "(...) Liberado da submissão as leis dos homens, o personagem está sujeito a outra lei, seja ele humano, seja ele animal ou um ser fantástico: a gravidade. (...)" (COSTA, 2016, p. 81).

Referindo-se à magia como a energia que transita entre o ator e o objeto/boneco "Quando relacionada com o ator, a qualidade mágica do personagem-boneco amplia o conceito de verossimilhança interna da obra. (...)" (COSTA, 2016, p. 81).

Em concordância, a afirmação de Bensky: " O real assinalado pelo boneco não é o real objetivo, mas o real considerado, de uma maneira subjetiva e simbólica, ou seja, uma irrealidade à qual confere-se um valor de realidade" (BENSKY apud COSTA, 2016, p. 82). É nesse sentido que a forma e a cor configuram, por exemplo, na personagem/mergulhador, o signo visual que reflete esse mergulho no espaço interno do palco/da cena configurando a expressão consciente da manipulação que desloca esse objeto/boneco da realidade.

Figura 88- Estudo de boneco para "Pinocchio" (2005) realizado por Malafaia.

Figura 89- Bonecos confeccionados a partir do estudo.

Figura 90- Detalhes de boneco criado a partir da obra de Farnase.

Figura 91- Detalhes de boneco criado a partir da obra de Farnase.

Fonte: Foto do autor.

Figura 92- Bonecos vestíveis, ator-manipulador/personagem, boneco de fio e ator-personagem/fotógrafo.

Figura 93- Ator-manipulador e um dos bonecos que compõem a personagem Alice (boneco manipulação direta).

Fonte:<www.brasiliaweb.com.br> (Acesso em: out. 2016).

Este recurso da apropriação de aspectos visuais e materiais que, em sua subjetividade simbólica, confere um valor de realidade ao boneco também pode ser atribuído à configuração da cor e da forma a alguns casos nos bonecos de *Alice no País das Maravilhas* (2013), como é o caso, por exemplo, da personagem/boneco Alice, que traz na forma e cor, dos diversos bonecos que compõem esta personagem, uma articulação de elementos da vestimenta humana composta realisticamente na figura dos bonecos/Alice. Por outro lado, há uma nova questão em relação à forma e às cores dos bonecos-habitáveis presentes nessa montagem.

Diferentes dos bonecos presentes em *Pinocchio* (2005), em que a manipulação era realizada de fora do boneco (figuras 88, 89, 90 e 91), em *Alice no País das Maravilhas* (2013) o ator veste o boneco, não apenas a mão como o boneco de luva e sim todo o corpo (figura 92). É nesse território que se situa um ponto significativo da forma híbrida do boneco: nesse contexto, o boneco dilui a fronteira entre o traje de cena do ator-manipulador e boneco (figura 93).

Trata-se de um exemplo no qual a relevância não está mais na definição entre traje de cena e boneco, e sim em identificar a relação deste com o corpo que o habita, no qual o ator usa seu corpo como suporte para o boneco. Criando imagens que, relacionadas à figura da personagem/boneco Alice, materializam em cena o universo inconsciente da personagem através do jogo de cores e formas de cada personagem, que, em primeiro lugar, os torna gigantes diante do boneco de fios/Alice. E que, em função de sua estrutura vestível, realiza movimentos ágeis e coreográficos através da movimentação do corpo do ator que o veste. Proporcionando uma relação ator-boneco que exclui visualmente a figura do ator-manipulador da cena, através do recurso da interiorização deste na composição material do boneco.

3.4. O movimento, a textura e o volume do traje de cena no Giramundo

Ao referir-se aos movimentos da consciência e à expressão do conflito interno da personagem/boneco, Costa (2016) afirma que estes provêm de uma convulsão interna resultada em movimento, o qual pode ser configurado em vontade e contra vontade da personagem. Desta forma, o movimento no boneco pode ser "Originado, em geral, do curso da ação, a expressão do conflito dá-se de variadas maneiras, manifestando-se em falas, silêncios, movimentos, pausas, olhares, ou na gestualidade do personagem. No teatro de animação, cabe ao ator-manipulador transpor esse componente para o corpo do objeto" (COSTA, 2016, p. 207).

Assim, em primeira instância, cabe a esta parte do estudo analisar as características: movimento (que implica no deslocamento do traje/ator pelo espaço), a textura (resultado da composição da superfície do traje) e o volume (ocupação material do traje no espaço) do traje de cena do ator manipulador no Giramundo.

Conforme já mencionado anteriormente, em *Cobra Norato* (1979), o traje de cena, assim como o corpo do ator, não está equacionado à composição visual da cena. Toda a sua composição é estritamente de ordem técnica na função de excluir visualmente o ator-manipulador da cena. Ou seja, tem traje e tudo mais, mas trabalhado de forma específica.

Entretanto, este também exige determinados cuidados a sua composição de forma que esta não interfira nos movimentos de deslocamento do corpo dos atores pelo espaço do palco, como em relação à manipulação dos bonecos. Desta maneira, sua característica de movimento deve ser sempre ajustada ao seu volume, que, por sua vez, deve ocupar o mínimo espaço possível, o mais próximo ao corpo do ator de maneira que não interfira na velocidade e alcance de movimento. O que implica a sua textura uma composição fosca de maneira que não reflita a luz, na maioria dos casos esta composição do traje de cena do ator-manipulador é feita a partir do material têxtil, como em *Cobra Norato* (1979).

Por outro lado, em *Giz* (2008) tem-se o traje de cena caracterizando o ator-manipulador em cena na composição do duplo ator/boneco. Neste caso, mantém-se as mesmas necessidades em relação ao movimento e volume, que devem respeitar a área de atuação do objeto/boneco, pois o foco principal são os bonecos. Entretanto, é na textura, além da cor e forma, que se tem uma característica do traje do ator-manipulador/personagem, em que se pode explorar através da materialidade e visualidade suas propriedades simbólicas. Neste sentido, o espetáculo *Giz* (1988) é um bom exemplo quando relacionado com a remontagem de 2008.

Para a edição do projeto Teatro Móvel[87] de 2008, o grupo Giramundo remontou o espetáculo *Giz* (1988) utilizando como palco a carroceria adaptada de um caminhão, que percorreu vários municípios da Região Metropolitana de Belo Horizonte. Esta estrutura permitiu deslocar *Giz* do palco tradicional para o que Malafaia (apud SAMPAIO, 2001) chamou de "contêiner-teatro".

Este processo de remontagem, dirigido por Beatriz Apocalipse[88], permitiu, como se pode ver nas figuras 94 e 95, a restauração dos trajes de cena, dos bonecos e das estruturas cênicas a partir dos moldes dos originais e dos desenhos de Álvaro Apocalypse, além da criação de novos trajes de cena para os atores-manipuladores, assinados pelo estilista Ronaldo Fraga.

[87]O Teatro Móvel é um programa de circulação de espetáculos, oficinas e exposições ligadas ao teatro de bonecos, sob a coordenação de Marcos Malafaia e a direção administrativa de Adriana Apocalypse. Seu principal objetivo é o contato com comunidades fora do circuito cultural das grandes cidades. O projeto é patrocinado pela Vale desde seu início, em 2004. O projeto Teatro Móvel permitiu ao Giramundo a remontagem de espetáculos do repertório do grupo como *Giz*, através do Programa de Restauração de Espetáculos, dirigido por Beatriz Apocalypse.

[88]Filha de Álvaro Apocalypse.

Figura 94- À esquerda, traje de cena da atriz-manipuladora e do boneco na montagem de "Giz" (1988).

Fonte: SAMPAIO, 2001, CD-ROM.

Figura 95- À direita, traje de cena da atriz-manipuladora, traje do boneco após o restauro para remontagem de 2008.

Fonte:<www.teatrodebonecos.org> (Acesso em: jun. 2013).

Segundo Fraga, "(...) esse espetáculo do Álvaro já traz tudo pronto. Ele tem uma atemporalidade, poderia acontecer em qualquer época (...)" (FRAGA apud RESENDE, 2008), referindo-se ao caráter atemporal do traje de cena de *Giz* (1988).

Os novos trajes de cena dos atores-manipuladores, como se pode ver na figura 93, foram confeccionados em *tyvek*[89], material sintético e resistente, utilizado, principalmente, na fabricação de forros para telhados de casas e como matéria-prima para fabricação de vestimentas e sapatos. O estilista justifica a escolha do material afirmando que o *tyvek* está em função da "(...) instabilidade e inconstância da qual fala o espetáculo(...)" (FRAGA apud RESENDE, 2008).

Provavelmente, Fraga se refira ao caráter de acontecimento que rege o espetáculo. Ainda segundo o estilista, a estrutura e o movimento dos novos trajes de cena criaram a ideia de "operários do futuro" aos atores-manipulados no espetáculo. O que diverge das figuras idealizadas por Apocalypse e Geraldo Lima em 1988, nas quais as composições do traje de cena

[89]Marca de polietileno de alta densidade. O nome do tecido é uma marca registrada da empresa DuPont.

das figuras dos atores-manipuladores remetiam ao objeto giz, responsável pela inscrição da cena (figura 94).

Porém, esta alteração, equivocada, no conceito do traje de cena do ator-manipulador não alterou a concepção geral da montagem, pois, manteve-se a unidade branca da encenação. E a figura do ator-manipulador em *Giz* (2008) pode ser vista como uma figura operária futurista, presentificada no evento teatral apenas pela ação de manipulação e interação com os bonecos.

Acerca deste processo de manutenção do traje dos atores, Fraga afirma ter desenvolvido o traje "como extensão dos bonecos" (FRAGA apud RESENDE, 2008), referindo-se à manutenção da mesma brancura do tecido dos bonecos. O que condiz com a concepção original da montagem, que era a de sobrepor o branco de todos os elementos da cena sobre um fundo preto do cenário. No que diz respeito à textura e ao volume do traje, Fraga conseguiu intensificar a aproximação da figura dos atores-manipuladores à dos bonecos, em relação ao traje de cena desenvolvido originalmente pelo estilista Geraldo Lima, pois este não era o propósito na primeira montagem. Que na concepção do traje de cena dos atores-manipuladores buscou, em referência ao objeto/giz, estabelecer uma textura e um volume condizentes com a superfície lisa e retilínea do objeto de origem.

As modificações propostas por Fraga no traje dos atores-manipuladores, para a remontagem de 2008, podem ser consideradas como um trabalho de colaboração e de manutenção do traje, com algumas alterações de pertinência duvidosa à proposta da montagem. Não se tratava, no entanto, de uma nova criação, pois os trajes de cena dos atores-manipuladores mantiveram todas as propriedades e características estabelecidas pela direção de Álvaro Apocalypse em 1988. Sobre o processo de criação para o teatro, Fraga afirma que:

> O processo de criação das minhas coleções já é no fundo muito similar a esse dos espetáculos [...]. As minhas criações de moda seguem um texto, a construção de personagens, de uma história. E isso é exatamente o que acontece no teatro e na dança. (FRAGA apud O ESTADO DE SÃO PAULO, 2014)

Porém, este processo não é tão simples assim, já que cada realização cênica exige particularidades distintas do traje de cena na relação ator/boneco. Deve-se considerar que há diferenças conceituais e práticas a serem relevadas nas criações para teatro, moda e dança. Mesmo a moda, cujo processo criativo da composição das figuras para o desfile pode aproximar-se da criação para o teatro em função dos aspectos de performatividade e teatralidade acumulados pelo evento, tem objetivos finais muito distintos, sendo que a moda visa a

promoção comercial de um produto, e o teatro, a composição de um evento/obra artística. Por exemplo, *Giz* onde o traje de cena e os bonecos foram elaborados a partir dos desenhos de Apocalypse e das experimentações cênicas feitas com os atores-manipuladores.

Essa parceria em *Giz* (2008) entre o estilista Ronaldo Fraga e o Giramundo obteve um desdobramento que deu origem ao desfile da coleção *Tudo é Risco de Giz* (2009), proporcionando um deslocamento dos bonecos e atores-manipuladores do teatro para a passarela em um desfile da São Paulo Fashion Week. Vale ressaltar que a coleção inspirada no espetáculo *Giz* do grupo Giramundo, mesmo com as modificações no traje de cena dos atores-manipuladores, manteve a mesma temática do esquecimento e da escritura inspirada no objeto/giz propostos por Apocalypse no espetáculo em sua primeira montagem, no período referido neste estudo como primeiro ciclo artístico do traje de cena (1979-1988).

Ainda sobre os aspectos de movimento, textura e volume que compõem o traje do ator-manipulador, mas referindo-se ao segundo ciclo artístico (2005-2013), podem-se perceber algumas diferenças relevantes a serem reportadas. Especificamente em *Pinocchio* (2005) mantém-se, como já foi mencionado, os padrões que o aproximam da abordagem do traje de cena em *Giz* (2008), entretanto, na cor preta. Como um traje que conserva em sua estrutura uma composição funcional, com o propósito apenas de estabelecer o signo do ator-manipulador destacado da figura central do boneco.

Por outro lado, em *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007) o traje do ator- manipulador já traz indícios de uma texturização que o identifica na trama ficcional em um grau um pouco mais destacado que o traje de cena de *Pinocchio* (2005), em função dos detalhes como a inserção de linhas compondo a superfície do traje de cena e itens como os óculos de mergulho. Mas é em *Alice no País das Maravilhas* (2013) que o traje ganha contornos e camadas onde os aspectos de movimento, textura e volume do traje de cena do ator-manipulador é amplificado na narrativa visual do espetáculo na sua estrutura dramática.

Neste espetáculo, conforme já foi indicado, há dois conjuntos de trajes que configuram o ator inserido no contexto visual: o que compõe os atores-manipuladores/personagens como figuras fantasmas, e os que se correlacionam com os personagens/bonecos em (co)atuação. No caso do traje de cena dos atores-manipuladores, mesmo mantendo a neutralidade através da cor a vestimenta é composta por texturas e volumes que, além de individualizar cada ator-manipulador, também o compõe com elementos da vestimenta inspirados em trajes sociais do século XIX. Relacionados ao tempo/espaço da obra (1865) de Carroll (1832-1898) composto

por vestidos, camisas, cartolas. Estrutura também aplicada ao traje dos atores/personagens que não manipulam os bonecos, como: a personagem/ator/Chapeleiro e a personagem/ator/Fotógrafo, diferenciados dos atores-manipuladores não pela temática da texturização e volume dos trajes, e sim pelas cores que compõem estas características no traje dos atores/personagens.

Em relação aos bonecos, as características – textura e volume – que os compõem se relacionam com a cena através do movimento que o ator lhes imprime, por meio da manipulação na criação de partituras específicas atribuídas ao objeto. De maneira que a composição visual e material de sua textura e volume estão diretamente relacionados ao tipo de movimento e gestos, nos quais o boneco é projetado para fazer através dos mecanismos de manipulação.

Neste sentido, o volume e a textura são componentes que caracterizam a superfície do boneco, ou seja, sua tessitura visual, a qual pode ser composta por diversos tipos de materiais incluindo: o têxtil, materiais sintéticos, a pintura, ou mesmo a escultura em baixo ou alto relevo no material que compõe a base deste corpo/objeto, o que permite a utilização de formas e materiais de grande variedade na composição de acordo com a estética pretendida. No caso do primeiro ciclo artístico do Giramundo composto por *Cobra Norato* (1979) e *Giz* (1988), tem-se um bom exemplo da aplicação de distintas texturas e volumes nos bonecos, e de maneira que estas implicam em uma partitura específica de movimentos e expressividade.

Por exemplo, na personagem Honorato de *Cobra Norato* (1979) sua textura e volume são específicas em cada boneco que o compõe: o boneco/Honorato-Índio tem sua superfície compostas por pinturas sobre sua estrutura de madeira e detalhes em ornamentos nos punhos e tornozelos, de maneira que esta composição se configura, além de receptores de luz, como identificadores da condição física deste boneco a ser movimentado sobre o balcão através do mecanismo de manipulação direta. E que, neste boneco, conta com uma abertura na parte de trás do tronco deste corpo, por onde o ator-manipulador tem acesso a mecanismos internos de apoio e articulação.

Figura 96- Detalhe de movimento, textura e volume em ornamentos nas pernas e braços do boneco Honorato-Índio.

Figura 97- Detalhe do mecanismo de manipulação nas costas do boneco Honorato-Índio.

Fonte: Foto do autor.

A mesma relação técnica se aplica ao Honorato/Mestiço, porém, este já tem grande parte de sua superfície coberta pelo têxtil, que compõe sua vestimenta, além da pintura na face, nas mãos, nos pés e no cabelo de fios (diferente do Honorato/Índio que tem os cabelos representados na forma de escultura em alto relevo na cabeça demarcado com pintura). Neste boneco (também de balcão/manipulação direta), assim como em todos que contam com a composição de vestimenta em têxtil, ou outro material agregado à base do boneco, a textura e o volume devem sempre ser medidos pela maleabilidade e peso do material utilizado de maneira que não obstrua os movimentos do boneco, além de contar com detalhes como fissuras, cortes, vasados ou furos estratégicos, que possibilitem a articulação dos mecanismos de manipulação (figuras 96 e 97).

As características textura e volume nestes bonecos que compõem a personagem Honorato atribui aos mesmos o que se pode chamar de oposição visual, ou seja "(...) personagens que ultrapassam a suas individualidades, corporificando-se como como síntese de um conceito amplo envolvendo as transformações sociais" (COSTA, 2016, p.183). Nesse sentido, Honorato representa a síntese das distintas etnias – ameríndia indígena, africana e europeia – que constituem o homem brasileiro.

Por outro lado, em *Giz* (1988) a textura e volume do boneco que compõem sua tessitura visual e material, caracteriza-o como o que Costa (2016) denomina por "personagem esquemático":

> O personagem esquemático tanto é talhado com um único aspecto inalterável, quanto apresenta variabilidade qualitativa ao longo da estrutura. A ênfase na composição visual é largamente empregada como recurso caracterizacional. O personagem adquire relevo por intermédio da verticalização, mesmo quando esta permanece circunscrita ao modelo. No teatro de atores pode-se elaborar uma empregada doméstica com nuanças complexas, embora dentro de uma moldura típica, porém, a síntese que o personagem-tipo propõe faz desse processo um recurso eficaz quando utilizado na animação. (COSTA, 2016, p. 188)

Ou seja, Costa refere-se à personagem esquemática, afirma, a partir de suas qualidades adquiridas pelo processo de verticalização de uma personagem/boneco, que considera em um primeiro momento sua natureza material de objeto articulável, como um elemento que identifica esta linguagem teatral. Neste sentido, o autor (2016) refere-se ao atributo visual da personagem esquemática de *Giz* (1988) – na qual estão inseridas as características de texturização e volume – junto ao movimento como qualidades dramáticas, que viabilizam a composição de personagens em uma estrutura de caracterização plana/unidimensionais ou complexas/multidimensionais.

Desta forma em *Giz* (1988), o conflito das personagens/bonecos é caracterizado por uma única qualidade. O foco da ação está concentrado no movimento externo do personagem; contudo, em alguns movimentos de sua consciência, ainda que de forma bastante tênue. Assim na Sereia, o seu drama interior redunda na dinâmica tentativa/fracasso.

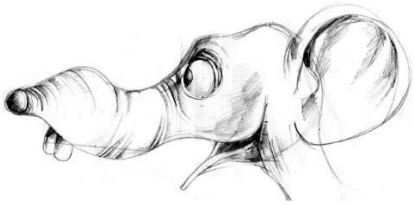
Figura 98- Boneco/Sereia de Giramundo ao lado da sensual esfinge.

Figura 99- Detalhes de textura, volume na composição da Sereia.

Figura 100- Desenho de sereia jovem tocando flauta realizado por Apocalypse em 1987.

Fonte: Foto do autor.

Figura 101- Estudo de Apocalypse para o boneco rato de "Giz" (1988).



Fonte: SAMPAIO, 2001, CD-ROM.

Referindo-se a cada vez em que a personagem/boneco Sereia inicia o canto, a personagem é acometida por um acesso de tosse que a impede de prosseguir, retomando o ponto inicial. Em relação aos aspectos de textura e volume que compõem a tessitura visual desta personagem/boneco pode-se identificar o mesmo princípio de conflito atribuído por Costa ao canto ou não/canto da personagem.

Esta Sereia/boneco perdeu sua habilidade de encanto através da voz. Também sua constituição física remete à perda da juventude (figuras 98, 99 e 100). Configurada a partir do modelo mitológico da figura de Sereia originária da idade média – do ser hibrido entre mulher e peixe – na qual a beleza e juventude são seus principais atributos, a Sereia de *Giz* (1988) tem sem sua texturização uma composição de têxtil sobre espuma e madeira, assim como grande parte dos bonecos deste espetáculo, que remete ao envelhecimento, da ação do tempo sobre a materialidade deste corpo/objeto, que conflita com sua calda de peixe atribuída à figura tradicional da bela sereia/mulher/peixe.

Esta proposição estética da Sereia/boneco está vinculada à estrutura de volume dos bonecos em *Giz* (1988) – que em sua grande maioria tem sua escala dimensional, como será mostrado a seguir, amplificada em relação à maioria dos bonecos de *Cobra Norato* (1979), com exceção de personagens como as árvores, por exemplo – sustentados por uma estrutura de cabides que os posiciona em cena como roupas em um armário esquecido.

Porém, em *Giz* (1988) também há personagens/bonecos, como os bonecos/Ratos no Guarda-Roupa (figura 101), pequeno casal de bonecos/ratos, que se movimentam entre uma arara de trajes (signos de estrelas de cinema), assumindo novas configurações visuais através da combinação das peças de roupa, como jaqueta e vestido, com os pequenos bonecos que fingem ser momentaneamente as personagens de cinema, através de uma rápida movimentação dos bonecos entre as peças de roupas.

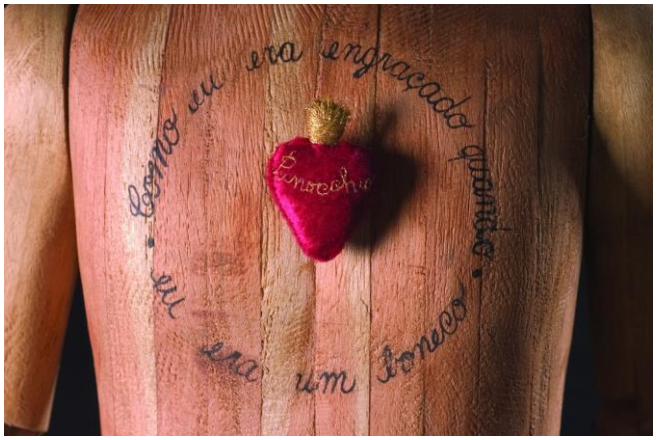
Um outro aspecto curioso e recorrente na configuração da textura e volume em *Giz* (1988) é, por exemplo, os bonecos personagens demônios que, de maneira geral, os movimentos de relação entre as personagens remetem a uma relação de professor/aluno, no entanto, suas texturas e volumes os configuram visualmente como um demônio mais velho e um demônio mais jovem, desta forma, cria-se um jogo de significados entre o ato de ensinar e o conteúdo transmitido, como um recurso dramatúrgico visual utilizado em outros personagens/bonecos, como, por exemplo, o Casal de Abutres enamorados.

No segundo ciclo do Giramundo composto pelos espetáculos *Pinocchio* (2005), *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007) e *Alice no País das Maravilhas* (2013) as características de textura, o volume e o movimento dos bonecos também se configuram desde a materialidade de suas superfícies, que vão desde a madeira, muito enfatizada em *Pinocchio* (2005), na qual recebe tratamentos, desde pinturas à combinação com o têxtil nos mais variados tamanhos, apropriando-se do volume dos objetos que compõem bonecos como: Gepeto e a Fada. Entretanto, um aspecto singular em *Pinocchio* (2005) é a impressão de fragmentos da tradução de textos de *Pinocchio* (1883) do escritor italiano Carlo Collidi. Como textos tatuados à superfície de bonecos/personagens como, por exemplo, boneco Pinóquio/Menino (figuras 102 e 103), o Grilo (figura 104) e a personagem boneco/ Raposa (105 e 106).

Figura 102- Textura e volume do boneco Pinóquio-Menino.

Fonte: Foto do autor.

Figura 103- Detalhe da textura do boneco Pinóquio-Menino.

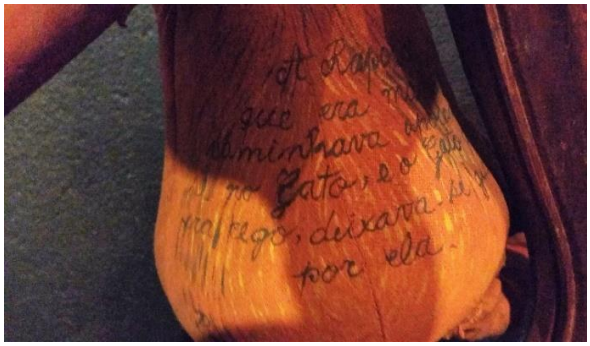


Fonte: <www.teatrodebonecos.org> (Acesso em: nov. 2015).

Figura 104- Detalhe de textura do boneco Grilo.

Figura 105- Boneco raposa (marionete/fios).

Figura 106- Detalhe da textura do boneco-Raposa.



Fonte: Foto do autor.

Compondo na textura dos bonecos, escrituras cursivas sobre a madeira que estabelecem uma relação visual com o texto que deu origem à obra, atrelado fisicamente a composição material da figura do boneco. Como se estes representassem visualmente fragmentos de capítulos materializados na forma de bonecos. Em *Vinte mil Léguas Submarinas* (2007), assim como em *Alice no País das Maravilhas* (2013), a relação com o texto que dá origem aos espetáculos também é muito próxima, entretanto, diferente de *Pinocchio* (2005), sua materialização no corpo dos bonecos não se dá através das ecrituras textual sobre a superfície de animais e seres humanizados.

No caso de *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007), a composição da textura e volume se faz em uma relação mais tradicional da estrutura de base do boneco – que varia entre madeira e fibra de vidro – com o têxtil que caracteriza suas vestimentas, especificamente nos bonecos atropoformos. Em relação aos seres aquáticos/bonecos zoomórficos, sua textura e seu volume são estruturados a partir da relação de seu material de confecção com as pinturas que os caracteriza. Vale salientar que, por exemplo, no caso do boneco/escafandrista sua textura e seu volume são condizentes com a reprodução visual detalhada da vestimenta real, utilizada por mergulhadores humanos, por meio de uma composição em escala reduzida da escala humana, mas que, no entanto, reproduz os elementos de um escafandro que por sua vez o caracteriza como boneco/mergulhador através de sua tessitura visual e material combinada a seus movimentos:

> O corpo do boneco, diferente do corpo do ator, impõem um outro ritmo, ao mesmo tempo inquietante e familiar, que contamina (...) o olhar do espectador. Muitas vezes,

> a pesquisa técnica resulta da necessidade de adequação do ator-manipulador à manipulação dos bonecos e a escolha da técnica apropriada agrega camadas a composição da personagem (COSTA, 2016, p. 324)

De maneira que esta combinação que constitui o boneco caracteriza o que Costa (2016) propõe como elementos da função poética da animação.

Outro exemplo é *Alice no Pais das Maravilhas* (2013) que, além das abordagens presentes nos dois primeiros espetáculos da *Trilogia do Homem Moderno* (2013), traz na textura e no volume do boneco-habitável a configuração de grandes seres do imaginário literário de Carrol, e que, como marca recorrente no Giramundo, cosntituem-se bonecos rigorosamente detalhados de um acabamento visual e material também rigorosamente delineado, que intensifica a relação sinestésica com o público através de um complexo jogo de variação de texturas e cores na movimentação dos bonecos/personagens, ressaltando o conteúdo poético do texto na composição visual e material da cena.

Assim, a combinação sintagmática entre a tessitura visual e material dos bonecos/personagens com os trajes de cena dos atores-manipuladores/personagens e a movimentação através da manipulação exemplificam a textura, volume e movimento no Giramundo como elementos, entre os outros mencionados.

3.5. A escala na configuração do boneco no Giramundo

No Giramundo, seja no primeiro ciclo estético composto pelos espetáculos *Cobra Norato* (1978) e *Giz* (1988), como no segundo arco composto pela *Trilogia do Homem Moderno* (2005-2013), o jogo com as dimensões dos objetos/bonecos, através dos contrastes que dela resultam, constitui um recurso de composição visual largamente utilizado pelo grupo, tanto na relação do boneco/ator com o espaço de atuação, como com a relação visual estabelecida com o público. Trata-se de um procedimento cenográfico vinculado às propriedades corporais do boneco, que proporcionam através das diferenças de escala entre bonecos de um mesmo espetáculo o conflito da forma visual, o qual pode ocorrer entre personagens e entre estes e espaço ou entre estes e o tempo-ficcional.

Neste sentido, a escala dimensional na configuração visual e material do boneco atua "(...) em um espectro que, compreende o pequeno e o grande (...)" (COSTA, 2016 p.42), sempre

partindo da escala do corpo humano como referencial em função de sua relação com o ator-manipulador.

Neste, a natureza material do boneco que implica na sua estrutura interna de funcionamento e sua tessitura visual que o situa e ficcionalmente permite que o personagem/boneco, através do procedimento de escala, seja apresentado em diferentes tamanhos e técnicas de manipulação, criando ritmos distintos através de diferentes bonecos que os compõem. Nesse sentido, o artifício da escala dimensional pode ser adotado como um mecanismo de verticalização da personagem/boneco. Sobre esta questão, Costa especifica que:

> Verticalizar um personagem é dotá-lo de uma anima complexa (...)[o que]no teatro de animação, pode acontecer também de maneira visual, ou seja, a complexidade do personagem advém do signo plástico e do movimento. Deve-se observar que o recurso visual diz respeito também ao teatro de ator, à pantomima, a dança ou ao teatro físico, porém na animação, vale-se de artifícios factíveis somente com o uso de objetos. É o caso por exemplo da utilização da escala dimensional ou da construção provida de qualidades especificas que podem ser aplicadas a manipulação. (COSTA, 2016, p.192-193).

Esse recurso técnico/visual está presente em todos os exemplos de espetáculos do Giramundo destacados como exemplo neste estudo. No caso de *Cobra Norato* (1979) a personagem/boneco Honorato Cobra na forma total de cobra é um exemplo de um mesmo personagem representado por bonecos de dimensões distintas, que, além de proporcionar focos visuais distintos, também o representa em sua condição de forma animal, criando uma dinâmica visual na cena a partir da totalidade da figura do boneco. Assim como os diferentes ritmos estabelecidos pelos seres animais e vegetais da floresta, através de suas escalas e mecanismos de manipulação.

Em *Giz* (1988), por exemplo, a personagem boneco/Figurão/político é composto visualmente por uma cabeça de dimensões ampliadas, de cujo topo saem dois bonecos/personagens/Puxa-Sacos e dois bonecos/desafortunados em posição rebaixada. A grande cabeça/político, após beijar uma boneca/bebê trazida por um dos atores, o arremessa para longe. Neste caso, a escala atribui ao Figurão seu poder político em relação aos outros personagens.

Já na *Trilogia do Homem Moderno* o próprio personagem/boneco Pinóquio é composto por bonecos em diferentes escalas que vão desde o boneco de luvas, passando pela marionete (fios), até o grande Pinóquio/Menino. Além, é claro, da silhueta do Pinóquio em fuga na

projeção de vídeo, que remete a princípios de composição visual de ênfase na silhueta do boneco correlacionados ao boneco de sombra. Em cada boneco/personagem Pinóquio a composição visual e material é articulada de acordo com a escala do objeto/boneco que, por sua vez, está vinculada a seu sistema de manipulação, mecanismo por onde o ator-manipulador desenvolve os movimentos em cena. Neste sentido, a escala é na tessitura visual e material do boneco uma característica que implica no tipo de relação que o objeto estabelece com o ator-manipulador.

Em *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007), a escala dimensional reduzida do boneco/escafandrista, em função de seu sistema de manipulação por fios viabiliza a realização de movimentos leves de um mergulhador submerso. Dessa forma, sua composição visual em escala reduzida da figura humana situa visualmente a figura ficcional de um mergulhador em cena, capaz de realizar movimentos que simulam através da manipulação a submersão aquática da personagem/boneco.

Entretanto, em *Alice no País das Maravilhas* (2013), a escala um recurso presente na obra de Lewis Carrol, na qual o autor articula o crescimento e encolhimento da personagem Alice, materializando fisicamente na personagem sua sensação em relação às diferentes situações do mundo maravilhoso em que ela se encontra na trama literária. O jogo com a escala dimensional dos bonecos é muito explorado na composição de uma atmosfera, que, em ritmo dinâmico e multicolorido de videoclipe, materializa no espetáculo o universo inconsciente da personagem Alice/boneco. Que, por sua vez, também é representada em diversos tamanhos que lhe atribuem ritmos e relações distintas com outros personagens/bonecos e humanos. Até o ponto em que na versão *Alice Live* com a participação da banda de pop rock Pato Fu, a personagem Alice é desdobrada entre bonecos/personagens e a vocalista Fernanda Takai, caracterizada através do traje de cena na personagem Alice, conforme mencionado anteriormente.

Neste sentido, a amplificação da escala dimensional do boneco em *Alice no País das Maravilhas* (2013) é atingida em maior grau nos bonecos-vestíveis, em que os atores os manipulam de seu interior envolvendo todo o corpo neste processo de manipulação do boneco. Essa relação intensifica o impacto visual das formas, mas, no entanto, restringe a relação do boneco com a gravidade, proporcionando um deslocamento pelo espaço condicionado ao corpo humano.

O que se configura como um sintoma recorrente tanto em relação à diminuição intensificada da escala do objeto no que diz respeito à especificidade de manipulação, por parte do ator, que requer estratégia específicas de relação com o público em função da condição de visualização propiciada. Como também a amplificação da escala que implica em alguns casos, como será mostrado a seguir, a necessidade de mais que um ou três atores para manipular o boneco e deslocá-lo pelo espaço, restringindo em um certo grau sua independência gravitacional, assim como, a necessidade de uma maior distância para que o espectador possa estabelecer um contanto visual com a totalidade material do objeto.

4. CAPÍTULO III- As dimensões do traje de cena na *Saga dos Gigantes* do Royal de Luxe

4.1. A trajetória do traje de cena no Royal de Luxe até chegar na *Saga dos Gigantes*

Este capítulo compreende o segundo estudo de caso deste trabalho, no qual propõe-se a identificação e análise do traje de cena de bonecos no Royal de Luxe, estabelecido a partir de suas características materiais e visuais inseridas na proposta estética de encenação da companhia francesa de teatro de rua. O foco da investigação recai sobre *A Saga dos Gigantes*.

O Royal de Luxe foi fundado em 1979, por Jean Luc Courcoult, Véronique Loève e Didier Gallot Lavallé e tem como principal característica a utilização de marionetes gigantes em suas obras. Em 1992, a companhia recebeu uma subvenção estatal e instalou-se às margens do rio Loire, na cidade de Nantes (França). O Royal de Luxe, segundo o site da companhia, é hoje considerado na França para o teatro de rua o que o *Théâtre du Soleil* significa para a sala de teatro.

A sede da companhia desde 1989 é um navio adaptado (ver figura 108). Sua instalação fez parte de uma estratégia de incentivo municipal, de gestão política no período para ampliar as potencialidades turísticas da cidade[90]. A ligação entre mar, rio e água é uma constante no trabalho da companhia. A figura 107 ilustra este aspecto que permeia os espetáculos da companhia, sobretudo, na *Saga dos Gigantes*: o navio cenográfico sobre o mapa em *A verdadeira História da França* (1990). Este espetáculo foi para o Festival de Avignon e propiciou o reconhecimento artístico e financeiro da companhia para as produções de grandes proporções, que caracterizam seu trabalho.

Figura 107- Navio cenográfico sobre mapa em "A Verdadeira História da França" (1990).

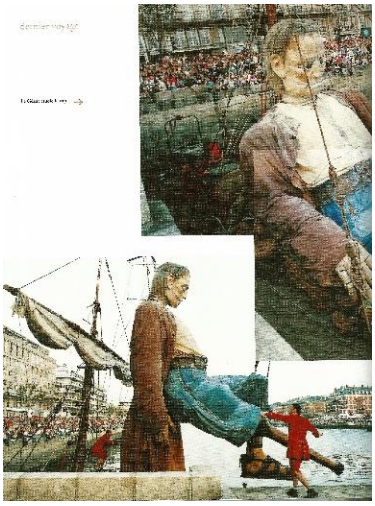
Figura 108- Navio real /sede da companhia em "Situações Imaginárias".

[90]Nantes (França) situa-se a 50 km do Oceano Atlântico. Segundo a revista Time (2004), é a cidade com mais vida da Europa. Por proporcionar eventos como o espetáculo "Elefante do Sultão", concebido pelo Royal de Luxe a partir de "A Casa a Vapor", de Júlio Verne, organizado em homenagem ao centenário do escritor e patrocinado pelo Ministério da Cultura Francês, realizado em várias cidades entre 2005 e 2006. O boneco/elefante foi idealizado pelo cenógrafo François Delarozière em colaboração entre artistas, designers, técnicos e fabricantes que se especializaram na produção de construções de grande porte. Construído na maior parte, em madeira, era manipulado por cerca de vinte atores através de um mecanismo misto de hidráulica e motores, pesando cerca de cinquenta toneladas, praticamente, o peso de sete elefantes africanos verdadeiros.

Fonte: As criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr> (Acesso em: 2015).

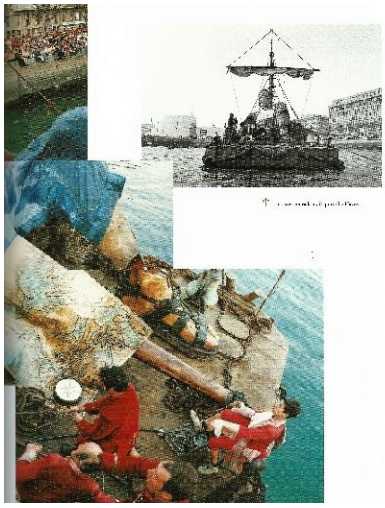
Esta localização da sede da companhia é bastante importante quando se pensa no princípio de deslocamento dos espetáculos da *Saga dos Gigantes*. Segundo o site[91] do Royal de Luxe, devido ao grande volume de material utilizado nas montagens, seu transporte para outras cidades é por mar. O encerramento dos espetáculos da companhia, como no caso da *Saga dos Gigante*, mostra a partida dos bonecos gigantes por via naval, remetendo ao período histórico das grandes navegações retratados em obras literárias como *As Viagens de Gulliver* de Jonathan Swift (ver na figura 109, 110, 111).

Figura 109- Personagem/Gigante no encerramento do espetáculo "O Gigante que Caiu do Céu" (1993).



Fonte: Quirot, 2001, p. 62.

Figura 110- Personagem/Gigante no encerramento do espetáculo "O Gigante que Caiu do Céu" (1993).



Fonte: Quirot, 2001, p. 63.

Figura 111- Personagem/Gulliver preparando navio em "As Viagens de Gulliver" de Jonathan Swift.

Fonte:Swift, 2014, p. 37.

A água do mar ou do rio não são os únicos elementos reais da natureza a serem manipulados pela companhia em cena. O fogo estava presente no navio de *A verdadeira História da França* (1990), na figura 107, e a água presente na banheira de *Semifinal da Waterclash* (1983). São ações que relacionam objetos de ordem ficcional aos elementos naturais através da manipulação destes pelos atores, sempre em espaços públicos, proporcionando um

[91]www.royaldeluxe.com

diálogo entre o fluxo cotidiano e o espaço ficcional demarcado pela composição visual e material da cena.

A companhia classifica suas produções em segmentos, assim denominados: e*spetáculos de praça; situações imaginárias; residências; projetos; desfiles* e *A saga dos gigantes*.

4.1.1. Os espetáculos de praça

O primeiro segmento, e*spetáculos de praça*, traz montagens, como o nome já especifica, criadas para serem apresentadas em praças públicas. O ator é a figura central, e sua atuação interage com elementos cenográficos e objetos de cena.

A Verdadeira História da França (1990) é um exemplo deste segmento. O espetáculo trouxe grande destaque à companhia, e foi apresentado em turnê pela América do Sul (1992), incluindo as cidades de São Paulo e Rio de Janeiro.

Figura 112- O traje de cena em "A Verdadeira História da França" (1990).

Figura 113- O traje de cena em "A Verdadeira História da França" (1990).

Fonte: As criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr> (Acesso em: 2015).

As figuras 112 e 113, dão ideia da utilização do traje de cena no Royal de Luxe. A parte inferior visível do corpo humano do ator é na verdade uma prótese móvel, que é "arrancada" quando a personagem é executada e seu corpo dividido ao meio. O traje de cena do ator cumpre uma função que vai além da sua significação tradicional, de vestir e comunicar o que aquela personagem representa. A camisa longa encobre a junção entre corpo real – dividido entre a parte superior revelada na cena – e a parte inferior – escondida atrás do painel por meio de um vasado na lona/cenário.

Este jogo dramático entre ficção e real que está presente na gênese da companhia (e que está presente na imensa maioria das companhias teatrais, naturalmente) atinge a elaboração do traje de cena do Royal de Luxe no nível do ator humano e também no "ator" boneco gigante, no caso de *A saga dos Gigantes*.

4.1.2. Situações imaginárias

Situações Imaginárias consiste em intervenções artísticas/cenográficas de breve duração em ambientes públicos, a partir do deslocamento de objetos de sua função e espaço cotidiano, como, por exemplo, em *Carros nas Árvores* (1987) (figura 114). Esta era uma instalação composta de automóveis reais colocados sobre a copa das árvores de praças públicas. Neste caso, diferente do "espetáculo de praça" a instalação pode contar (ou não) com a presença do ator, o que coloca o espectador em contato direto com o objeto, de maneira que esta estrutura o insere na cena, como será detalhado mais adiante.

Figura 114- Instalação "Carros sobre as árvores" (1987) de "Situações imaginárias".

Figura 115- Instalação com bonecos "A Rebelião dos Manequins" (2007) de "Situações imaginárias".

Figura 116- Objeto/ carro "Geleia" (1993) de "Situações imaginárias".

Fonte: As criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr> (Acesso em: 2015).

Outro aspecto relevante é o fato de que o objeto nem sempre é a adaptação de um objeto real. Há também objetos inteiramente criados para a cena sem nenhum elemento de realidade, como é o caso dos manequins em *A Rebelião dos Manequins* (2007), espetáculo posterior ao início da *Saga dos Gigantes* (1993-2015) (figura 115).

Entretanto, neste caso, o objeto ficcional ocupa o espaço real de maneira improvável, dramatizando situações ficcionais em espaços de circulação urbana, como, por exemplo, as vitrines de lojas. Um espaço que convencionalmente seria ocupado por manequins, mas, que, como se pode ver na figura 115, é ocupada por um bebê em dimensões ampliadas da escala humana. Esse mecanismo de encenação também está presente na *Saga dos Gigantes*, como, por

exemplo, o objeto/carro da instalação *Geleia* (1993) (figura 116) que compõe uma das situações imaginárias em *O Gigante que Caiu do Céu* (1993), esta imagem de um carro fisgado por um garfo gigante surpreende ao público em locais de circulação cotidiana, estabelecendo uma narrativa visual do percurso feito pela personagem/boneco gigante, como será mostrado mais adiante.

Neste sentido, os objetos que têm sua reinserção integral nas montagens da *Saga dos Gigantes* estão exemplificados, principalmente, nos objetos deslocados de seu contexto e funções reais, adaptados para o contexto ficcional de espetáculo.

No caso do traje de cena, o que se pode notar é que em *A Rebelião dos Manequins* (2007), por exemplo, o traje já atinge dimensões imensas para vestir os bonecos construídos em escala gigantesca. Os trajes guardam, no entanto, relação muito próxima com a realidade cotidiana dos trajes humanos.

4.1.3. Residências

Sobre o procedimento de apropriação de culturas distintas referentes às montagens – nas quais os aspectos étnicos são evidenciados e representados na visualidade e materialidade dos espetáculos – pode-se dizer que este está vinculado a outro seguimento explorado pelo Royal de Luxe que é *Residências*. Este seguimento compreende a etapa de montagem, na qual a companhia se instala por um período aproximado de dez semanas em uma determinada região pré-escolhida pelo grupo e desenvolve o projeto de um espetáculo a partir do trabalho de formação de público e interação cultural, como gerador de elementos visuais, materiais e simbólicos, como é o caso, por exemplo, de China (1991) e África (1987).

Figura 117- Boneco gigante de vestir em exercício de "Residência- Marrocos", (África, 1987).

Figura 118- Experimentações de objetos e fogo de " Residência- Camarões", (África, 1997).

Figura 119- Composição visual demorador local em "Residência- Gwan Cun" (China, 1991).

Fonte: As criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr> (Acesso em: nov. 2015).

Como se pode ver nas figuras (117, 118 e 119), elementos de vestimenta e objetos cotidianos dos povos visitados são trazidos para a cena em forma de jogo realizado em parceria com a população local. É a partir deste material recolhido e organizado que a companhia retorna à sua sede na França e cria espetáculos sobre a temática investigada. Trata-se de um procedimento de pesquisa e interação a partir de uma residência temporária. No caso da *Saga dos Gigantes*, a residência na África deu origem a espetáculos como: *Regresso da África* (1998), *Os Caçadores de Girafas* (2000), *O Rinoceronte Escondido* (2007).

Figura 120- A personagem/Gigante em "Projetos" de "O Gigante que Caiu do Céu" (1993).

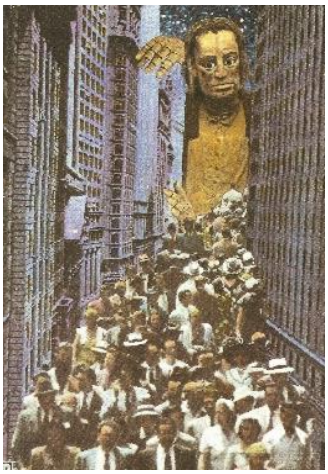
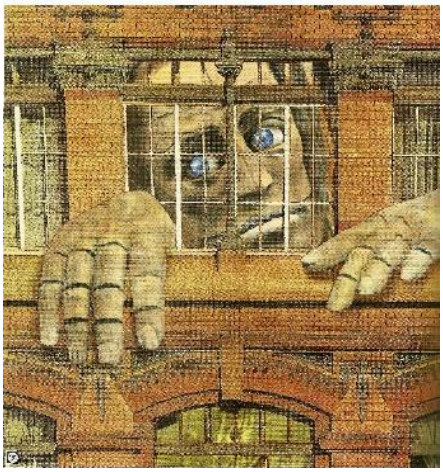


Figura 121- Gigante na casa em "Projetos" de "O Gigante que Caiu do Céu" (1993).



Fonte: QUIROT, 2001, p. 28 e 48.

4.1.4. Projetos

Há também o segmento: *Projetos,* que está presente na *Saga dos Gigantes*. Trata-se de artes gráficas que retratam imagens temáticas sobre o universo ficcional da companhia se relacionando com espaços urbanos existentes, retratando cenas idealizadas ou acontecidas nos espetáculos, como o mostrado nas figuras 120 e 121, referentes ao espetáculo *O Gigante que Caiu do Céu* (1993). Este segmento está relacionado às produções de imagens que se vinculam ao processo criativo da companhia que – como a companhia brasileira Giramundo – tem o desenho como princípio criativo.

O desenho vem em primeiro lugar porque são projetos de grandes proporções que necessitam de um projeto gráfico para ordenar o trabalho de uma grande equipe de profissionais envolvidos. Além de ser o meio de expressão adotado pelo cenógrafo Delarozière – que integrou a equipe do Royal de Luxe até 2008 – para a criação das figuras que habitam as situações dos espetáculos no espaço urbano, como será mostrado mais adiante.

Desta forma, pode-se dizer que os princípios estéticos desenvolvidos ao longo das produções do Royal de Luxe se relacionam constantemente nas montagens, estabelecendo na estrutura dos espetáculos um fluxo evocativo de memórias visuais que permeiam as produções, tanto no que diz respeito aos segmentos, como em relação ao mecanismo estabelecido na relação entre traje de cena, objeto e ator.

Neste sentido, *a Saga dos Gigantes* compreende um segmento de criação do Royal de Luxe, que exemplifica de maneira efetiva a grandiosidade do objeto/boneco, não apenas pela dimensão ampliada da escala dos bonecos, e sim por este ser o foco central da cena na relação entre ator e público em um espaço urbano. Do ponto de vista técnico e material, o traje do boneco gigante exige uma composição resistente às variações do clima natural devido à sua constante exposição no espaço aberto. E que não obstrua ou dificulte o funcionamento do sistema de manipulação por fios, que compreende a maior parte dos mecanismos de movimentação, com exceção dos olhos, boca e respiração articulados através de controle remoto.

Do ponto de vista visual, o traje deve, além de identificar a personagem/ boneco na trama do espetáculo, trazer em sua composição elementos que pareçam se relacionar com as técnicas de montagem do traje humano, como bordados, estampas e confecção de adereços e calçados. Mas, a execução destes elementos não é realista, nos moldes convencionais de uma roupa humana.

A calça de um boneco gigante, por exemplo, seria impossível de vestir no boneco, dada a sua escala gigante, seu peso e todos os cabos que passam pela peça. Se a calça seguisse uma modelagem tradicional, o boneco não conseguiria movimentar as pernas – por isso, há a necessidade de um projeto especial de desenho dos trajes.

O público presente nas apresentações do Royal de Luxe é igualmente grandioso: durante a apresentação do espetáculo inaugural da *Saga, O Gigante que Caiu do Céu*, na cidade de Barcelona, na Espanha, em 1997, estiveram presentes aproximadamente trezentas mil pessoas em quatro dias de espetáculo[92]. Este número aponta o potencial de mobilização que a companhia tem, e que parte da grandeza estrutural e simbólica da composição ator-boneco.

Esta abordagem das dimensões do traje de cena e do boneco na *Saga dos Gigantes* parte do pressuposto de que a estrutura estética de espetáculo proposta pelo Royal de Luxe, mesmo que ainda vinculada à estrutura dramática de encenação, se relaciona com o que a pesquisadora alemã Érika Fisher-Lichte considera em *A estética do performativo* (2011): é uma extensão natural do campo do teatro, experimentando um desvio performativo, iniciado historicamente por volta dos anos de 1960, que proporciona aos espetáculos da *Saga dos Gigantes* um caráter de evento.

Também a teórica francesa Josette Féral, ao abordar o mesmo tema no texto "Le Réel à L'épreuve du Théâtre" (2011), propõe um estudo acerca de como certas práticas dramatúrgicas se definem quando se instalam no real e como o teatro afeta o real quando se instala no espaço cotidiano. Ela destaca seu maior interesse pelas experiências teatrais deslocadas para este território e pela maneira como estas práticas afetam a percepção dos envolvidos, criadores e público, neste tipo de espetáculo de ênfase performativa.

Conforme mencionado, a autora analisa, entre outros exemplos, o espetáculo *O Gigante que Caiu do Céu* (1993) do Royal de Luxe, cuja proposta estética de encenação se relaciona a questões específicas do teatro performativo. Este olhar sobre o atravessamento entre instalações, performance e artes cênicas, segundo Féral (2011), elucida o entendimento acerca da transformação do teatro (das práticas performativas) e permite uma melhor reflexão acerca do funcionamento teatral em termos de teatralidade e performatividade, revelando de forma diversificada a participação do público, de maneira que este se torne indispensável e essencial à experiência teatral.

[92]Dados encontrados no site da companhia: Notícias. In: <http//www.royaldeluxe.com>. (Acesso em: mar. 2014).

Ainda para Féral (2011), esse espetáculo exemplifica o território expandido da cena contemporânea. Baseiam-se na criação de ambientes, visuais e/ou sonoros, que dirigem o "espectador-flutuante" confrontado por uma teatralidade imprevista, sugerida em seu espaço cotidiano que os solicita e força seu olhar. É a confrontação de dois espaços: cotidiano e cênico, íntimo e público. Este gênero de espetáculos reorganiza a experiência estética no território onde a ação se passa; às vezes, a temporalidade da peça depende do tempo que o espectador quer dedicar-se a ela. Às vezes, essa temporalidade transborda os limites habituais e pode durar dias ou semanas, como é o caso dos espetáculos na "Saga dos Gigantes". (Féral, 2011).

4.1.5. Desfiles

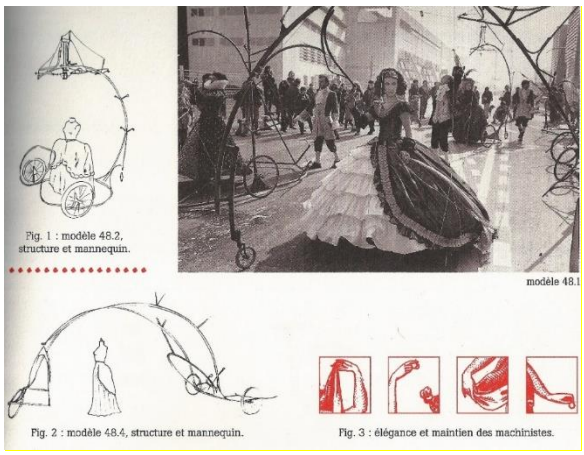
Em relação ao deslocamento pelo espaço urbano, o segmento "Desfiles" (ver figuras 120, 121, 122) exemplifica este recurso que também é adotado na "Saga dos Gigantes" para o deslocamento das marionetes em cortejo composto de boneco, atores-manipuladores, equipe de apoio (voluntários locais e serviço de segurança pública) e público – preestabelecido na trama – pelas ruas das cidades onde os espetáculos são apresentados. Neste sentido, o segmento "Desfile" é visualmente organizado pelos espaços urbanos, como foi, por exemplo, o espetáculo "A verdadeira História a da França" (1992), que acumula correlações entre segmentos de espetáculos: espetáculo de Praça em 1990 e Desfile (1992), como a *Saga dos Gigantes*.

Figura 122- Traje de cena, núcleo dos soldados de "A Verdadeira História da França" (1990).

Figura 123- Traje de cena, núcleo da aristocracia "A Verdadeira História da França" (1992).

Fonte: As criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr> (Acesso em: nov. 2015).

Figura 124- Detalhe da estrutura mecânica do traje de cena, núcleo da aristocracia "A Verdadeira História da França" (1992).



Fonte: DELAROZIÈRE, 2003, p. 71.

Aqui, vale destacar não apenas o princípio de deslocamento do espetáculo pelo espaço urbano, vinculado às manifestações populares e aos folguedos, mas também as necessidades específicas da vestimenta utilizada no espetáculo de rua, que exige um destacamento do ambiente urbano através de suas características visuais e materiais, de acordo com cada acontecimento do espetáculo. Um exemplo é o traje dos soldados (figura 122) e o traje da aristocracia (figuras (123), que distingue e situa espacialmente e temporalmente a composição visual das personagens/atores nos dois casos.

Outro item de grande relevância de *A verdadeira História da França* (1992), presente na *Saga dos Gigantes*, é o traje de cena dos atores-manipuladores que auxiliam a condução das estruturas das figuras aristocráticas (figura 123), preservando na *Saga dos Gigantes* todas as características visuais, como as cores e formas, os materiais, os tecidos e a simbologia que caracteriza o ator-manipulador – ainda que inserido em outro contexto ficcional, como será mostrado mais adiante.

Em relação às figuras/personagens que compõem a aristocracia (figura 124), o traje de cena está atrelado a uma estrutura mecânica e ao corpo do ator, exemplificando mais uma vez a relação de funcionamento estabelecida no Royal de Luxe entre estes elementos na cena.

Neste exemplo, as figuras são compostas por estruturas/máquinas com hastes de metal com rodas que se ligam aos trajes através de fios, que dão às figuras/personagens um aspecto aéreo de formas, volume e movimentos elegantes (figura 124). Nelas, os atores/personagens podem levantar partes do vestido ritmicamente, como paraquedas que se desenrolam ou como

o movimento de desabrochar das flores. De maneira que esta estrutura de fios, hastes, polias e atores-manipuladores, também se relaciona ao mecanismo de manipulação adotado pelo Royal de Luxe para os bonecos gigantes.

4.1.6. A Saga dos Gigantes

Nesta etapa do estudo, como no capítulo anterior, será mantida a estrutura de análise a partir das características que constituem o traje de cena, proposta por Viana e Pereira (2015) e a abordagem da relação ator-boneco proposta por Costa (2016), acerca dos procedimentos dramatúrgicos do teatro de animação, relacionando-os à estrutura de vetorização proposta por Pavis (2009), sob a mesma perspectiva acerca do traje de cena e do boneco, estruturadas e discutidas no primeiro capítulo.

A Saga dos Gigantes é um segmento definido pela utilização do boneco/objeto como foco central da cena. Nestes espetáculos, a proposta do Royal de Luxe é de contar uma história para uma cidade inteira ao mesmo tempo, através da habitação desta pelas personagens gigantes, que têm essa dimensão gigantesca, justamente para que possam ser vistas a longas distâncias e entre edifícios das metrópoles visitadas. O conjunto de espetáculos iniciado em 1993 com *O Gigante que Caiu do Céu*, apresentado em Nantes (França), conta atualmente com vinte e três espetáculos dos quais a última criação é *De Reuzen* apresentado em 2015 em Antuérpia (Bélgica).

A opção pela escolha deste seguimento para este estudo se justifica principalmente por dois motivos. O primeiro é que o traje do boneco na Saga do Gigantes, diferente da maioria do traje dos bonecos, é um elemento de ressignificação do boneco Gigante. Ou seja, a cada espetáculo a base estrutural do boneco é mantida e uma nova personagem é proposta através da reconfiguração principalmente de seu traje. Por outro lado, também ocorre de um personagem ser mantido no desdobramento de um espetáculo para outro sob novo título. Em oposição ao traje dos atores manipuladores neste seguimento é mantido como signo permanente, opção que também se difere da maioria dos casos de traje do ator-manipulador.

O segundo motivo refere-se ao contexto de encenação voltado para o espaço urbano ao qual esses trajes estão inseridos, incluindo o público na visualidade da cena proporcionando questões que se relacionam ao aspecto performativo do traje, mesmo que ainda inserido em um espetáculo fundado na ficção e no dramático. Um traje que exerce as funções ficcionais de

significação das personagens, mas que também exerce a função de demarcação do espaço virtual da cena no espaço público das cidades.

Estas encenações contemplam características estruturais e conceituais do traje de cena e do boneco, desenvolvidas em todo o conjunto da *Saga dos Gigantes*, na qual se diluem as fronteiras entre teatro de marionetes, teatro de rua, artes plásticas e performance; proporcionando ao traje de cena e ao boneco uma dimensão ampliada, não no sentido qualitativo, e sim no sentido de potencialização simbólica dos mesmos, em função da proposta estética da encenação fundada no tripé boneco, atores-manipuladores e público.

As características que constituem o traje de cena e o boneco na *Saga dos Gigantes* estão diretamente relacionadas à estrutura e técnica de manipulação. Neste caso, a manipulação por fios, também conhecido por marionetes – de grande popularidade na Europa – adotada em dimensões agigantadas. Assim, faz-se necessário esclarecer aspectos específicos que caracterizam o real e o ficcional na relação ator-boneco.

4.2. A dimensão real e ficcional na relação ator-boneco

A estrutura composicional ator-boneco fundamentalmente oriunda do segmento do teatro de animação, sob o mesmo fluxo de transformação do teatro, teve a separação do público subtraída em casos experimentais, no sentido de um movimento anti-ilusionista do teatro, a partir de uma necessidade maior de ligação da cena com o público, tentando-se muitas vezes integrá-lo ao espetáculo.

A partir deste movimento de aproximação do público com a cena, a pesquisadora Ana Maria Amaral (1997), ao abordar a questão do real e não-real, aponta para o fato de que, nesta situação, o público está em desvantagem aos atores devido ao fato de estes já estarem munidos de um roteiro de ações, de uma situação previamente preparada e por vezes até ensaiada. Afirma que "(...) o que a pessoa sente na plateia é o equivalente a um choque. É o confronto do real com o não-real. (...)" (AMARAL, 1997, p. 28). Considera o palco como uma linha fronteiriça entre o público, o espaço real e os atores/personagens. O rompimento desta fronteira provoca no público um "embaraço", como disse Richard Southern (1961)[93], por ser deslocado de sua condição passiva e confortável do anonimato.

[93]SOUTHERN, N.R. The Seven Ages of the Theater. New York, Hii & Wang, 1961.

Neste contexto, para Amaral (1997), o ator em cena é uma máscara, e a máscara total é o boneco – objeto/personagem desenvolvido para a cena – que tem sua ficcionalidade identificada pelo espectador que aceita o jogo do real e não-real de sua materialidade.

Do ponto de vista da cenografia, pode-se dizer que, assim como o teatro se afastou do proscênio e avançou em direção ao público, movimento semelhante ocorreu quando o teatro de animação se libertou dos biombos e os atores-manipuladores passaram a manipular em cena aberta revelando os mecanismos, conforme já foi mencionado anteriormente.

De acordo com Amaral (1997), o teatro de animação contemporâneo tende a desvincular-se do que a autora chama de "ilusionismo exagerado", no sentido de reprodução do teatro de atores. E afirma que onde, talvez, persista ainda uma preocupação ilusória/realista é no teatro de marionetes (bonecos de fios), ao qual está relacionado a "Saga dos Gigantes" através do mecanismo de manipulação adotado nos bonecos. A autora (1997) não se refere, neste caso, à questão de o ator-manipulador estar visível ou não-visível na cena, mas pelo realismo das figuras antropomórficas e zoomórficas e das situações dramáticas aos quais estes se inserem, segundo Amaral (1997) por demais imitativas do humano.

Entretanto, reitera que, de uma maneira geral, o teatro de animação é essencialmente antirrealista. Amaral afirma que "A ilusão da realidade que nele se busca é muito mais em relação às situações que se colocam. É como um jogo com presenças visíveis e invisíveis; ou seja, atores ora visíveis, apresentam personagens humanos concretos e personagens representando espíritos (...)" (AMARAL, 1997, p. 29-30). Ela refere-se ao fato do ator-manipulador estar tão visível quanto as personagens/bonecos, mas, sua presença neutra direciona o foco para o boneco e este ainda que, aparentemente, imitativo do humano, não se insere em um contexto realista.

Neste sentido, a presença do boneco na cena pode ser abordada sob dois enfoques, de acordo com Frank Proschan (1983)[94], que, em estudo semiótico afirma que um espectador adulto vê o boneco na cena como "cômico", no sentido caricato, enquanto as crianças, segundo Proschan (1983), mais ingênuas ou desprovidas de conceitos estéticos pré-elaborados, percebem o boneco em seu significado real de objeto/personagem. Também Bogatyrev (1983) destaca duas vertentes de teatro ao qual o boneco está presente. Uma que busca representar o realismo humano do ator através da imagem, do movimento ou da voz, resultando em figuras grotescas, caricatas e cômicas. Outra em que o boneco não busca formas realistas e, ao enfatizar

[94]PROSCHAN, Frank. *The Semiotic Study of Puppets, Masks and Performing Objects*. Semiotica. Internacional Associacion for semiotic Studies, Vol 47, 1983. (Número Especial).

o aspecto material da forma, mais se aproxima da essência daquilo que pretende representar, pois, quanto menos peculiar, mais abrangente torna-se, despertando maior curiosidade.

Esta abordagem se relaciona com a observação de Costa (2016), na qual o boneco/personagem é proposto a partir de uma concepção metafórica que atribui a esta corporeidade imagética por meio de sua condição material de objeto, como gerador de imagens poéticas ou cômico-satíricas, conforme já mencionado no capítulo anterior.

Sob esta perspectiva, pode-se dizer que aspectos destas duas vertentes estão presentes na *Saga dos Gigantes*, pois há uma busca pela representação de movimentos humanizados, mas que não se configuram caricatos devido a sua dimensão – material e visual – ampliada e deslocada para o espaço urbano, que o coloca em uma atmosfera de sonho/realismo maravilhoso, através da dimensão simbólica estabelecida com o espectador, por meio da relação dos aspectos reais e ficcionais presentificados no boneco através de suas ações.

Neste caso, o que se tem em cena é o que Amaral (1997) chama de "não-real", ou seja, abstratamente interpretado, que proporciona um impacto perceptivo no espectador remetendo à impressão de se ter um ser vivo em cena. Nesta situação, o realismo transcende a matéria.

Para Amaral (1997), o aspecto realista do teatro de bonecos, que ela classifica como "exagerado realismo", vinculado a técnicas e temas realistas é uma característica que subtrai as potencialidades essenciais do teatro de animação, afirmando que:

> Esse pretenso teatro miniaturizado (referindo-se ao teatro tradicional de marionetes ocidental), cultivado pela elite e por literatos e intelectuais, ao se afastar de suas características essenciais, por mais sério que tenha sido, foi sendo esquecido e, aos poucos, relegado a um mero divertimento de crianças. Enquanto lazer infantil, ele se afirmar porque aí suas características de fantasia e não-realismo se mantêm. (AMARAL, 1997, p. 31)

A autora destaca que o teatro de animação não tem sua essência vinculada ao dramático, e que o teatro de marionetes que se manteve vinculado a este tipo de prática se permaneceu significativo, foi apenas no teatro da infância, devido ao fato de que sua característica intrínseca de não-real está vinculada ao fantástico e maravilhoso.

Esta foi uma das razões pelas quais, nas primeiras décadas do século XX, os defensores de teatro de vanguarda atacaram tão ferozmente o teatro psicológico-realista, que pretendia criar uma completa ilusão da realidade e suplantar a ilusão, a tensão entre real e ficcional, tão características das representações teatrais tradicionais.

No texto “Realidade e Ficção no Teatro Contemporâneo” (2013)[95], Érika Fischer-Lichte investiga as tensões entre os elementos materiais da cena e suas inúmeras possibilidades de significação. De acordo com a pesquisadora (2013), a tensão entre realidade e ficção, a partir dos anos de 1960, tem o centro de interesse deslocado do ficcional para o real sem a diminuição da tensão entre os mesmos. Para a autora (2013), essa fricção caracteriza o evento teatral, pois a representação é um processo que acontece na fronteira entre a concretude real cênica e o seu referencial fictício.

Segundo Fischer-Lichte em “Estética do Performativo” (2011), alguns mistérios medievais descrevem que o ator que representava a personagem/Cristo era torturado na cena e, em alguns casos, torturado até à morte. Esclarece que, neste caso, o corpo fictício era confundido com o corpo real, no intuito de afirmar a existência do artifício. Conforme afirma a mesma autora (2011), o filósofo iluminista Johann Jakob Engel (1741-1802)[96] defendia a ideia de que, no teatro de ilusão, o corpo real deveria desaparecer dentro ou atrás do corpo ficcional, deslocando o olhar do espectador para além do corpo dos atores, a fim de focar na personagem. Para Engel (apud FISCHER-LICHTE, 2011), o ator deveria transformar seu corpo fenomenal em um corpo semiótico. Neste sentido, Fischer-Lichte (2011) analisa a impossibilidade dessa transformação exigida pela cena realista e psicologizada, que desejava suprimir a tensão entre o real e o ficcional, uma característica do próprio teatro.

Para Féral (2011) “O tempo cênico e o espaço modificam o papel do espectador. E o real (no qual ele se situa) contribui para a expansão da noção teatral até o total dissolvimento das fronteiras entre teatro e real” (FERAL, 2011, p. 40).

Desta forma, a mesma autora (2011) pontua exemplos de encenações que colocaram em prática estratégias perceptivas, as quais inseriram criadores e público como agentes responsáveis pela obra, destacando a redistribuição do papel do espectador:

> [...] deslocado para o centro do processo cênico como principal efeito dessas manifestações na medida que é sobre ele que se estrutura a desconstrução do espetáculo, no sentido dramático do termo. De maneira que 'a obra vai em direção ao espectador, mesmo que este não vá em direção a obra’. (FÉRAL, 2011, p. 140)

Ainda segundo Ferál (2011), do diálogo estabelecido entre estes espaços nasce a experiência estética, na qual a obra é percebida e experimentada antes de se tornar objeto de

[95]FISCHER-LICHTE, Érika. “Realidade e ficção no teatro contemporâneo” In: Sala Preta v. 13, n.2, 2013.

[96]ENGEL, Johan Jakob. *Ideen zu einer Mimi* (1785/6), *en Schriften*, vol. 7/8, *Berlin*, 1804. (apud FISCHER- LICHTE, 2011).

“representação”. Ou seja, a obra convida o espectador antes de se configurar como obra de arte, pelo efeito que ela produz sobre o mesmo, na medida em que se instaura a “poética de afeito e afeto” (FERÁL, 2011, p. 155), procedimento que se configura na *Saga dos Gigantes*, conforme será analisado.

Este gênero de espetáculos reorganiza a experiência estética no território onde a ação se passa; às vezes, a temporalidade da peça depende do tempo que o espectador quer dedicar-se a ela. Às vezes, essa temporalidade transborda os limites habituais e pode durar dias ou semanas, como é o caso dos espetáculos na *Saga dos Gigantes*, nos quais as personagens/boneco habitam as cidades de três a cinco dias. De maneira que

> [...] frequentemente se configuram espetacular pelos efeitos [que os bonecos gigantes produzem] sobre o público [de maneira que] a obra redesenha, em outros termos, a relação entre teatralidade e performatividade [na imbricação do espaço ficcional da obra com o espaço público]” (FÉRAL, 2011, p. 40)

Neste sentido, Féral (2011) associa o funcionamento dessas formas teatrais como resposta às múltiplas modalidades de interferência do espectador, desde a reação epidérmica – adesão à imagem –, até o condicionamento programado – segundo um esquema previsto e comunicado ao público.

Esse acontecimento múltiplo-interativo, segundo Féral (2011), coloca em cheque a representação, na medida em que tais formas renunciam habitualmente a ilusão/ficção, provocando o deslocamento do espectador, que molda ou se deixa moldar a ele. Desta perspectiva, Féral (2011) se refere a vários exemplos de espetáculos, desde as formas de teatros mais performativas até os nomeados pela autora como “cenas espetaculares” (FÉRAL, 2011, p. 141), estrutura dramatúrgica que se aplica a *Saga dos Gigantes*.

O princípio de funcionamento adotado na manipulação dos bonecos se dá através da adaptação da tradicional marionete, em grandes dimensões por meio de cabos e roldanas e gruas que sustentam os bonecos, mantendo um princípio tecnológico de funcionamento que se relaciona a tecnologia náutica. A esse respeito, Del Nero afirma que “(...) O palco, sobre tudo o italiano, é um navio. (...) O palco é composto por partes do navio, sobretudo aquele palco que herdamos do século XVI e XVII. (...)” (DEL NERO, 2009, p. 81). Entretanto, essa tecnologia náutica é aplicada pelo Royal de Luxe na manipulação dos bonecos gigantes em espaço público.

Outro aspecto estrutural, que funde esta condição real de uma proposta de deslocamento geográfico e viagens é a sua correlação com estrutura dramatúrgica da jornada das personagens/boneco na *Saga dos Gigantes* que estabelece uma relação transcontinental entre

as personagens gigantes e as cidades visitadas. A proposta do diretor e fundador da companhia Jean-Luc Courcoult é compor através da *Saga dos Gigantes* um mito em cada cidade visitada, como será mostrado mais adiante. Esta estrutura classifica as personagens/boneco como "personagens-tipo" (COSTA, 2016, p.181) do ponto de vista dramatúrgico, terminologia concebida com base na estruturação morfológica de Propp (2015) do conto maravilhoso, no qual "(...) o foco não está no desenvolvimento das personagens, mas na situação em que eles se encontram. (...)" (COSTA, 2016, p. 182).

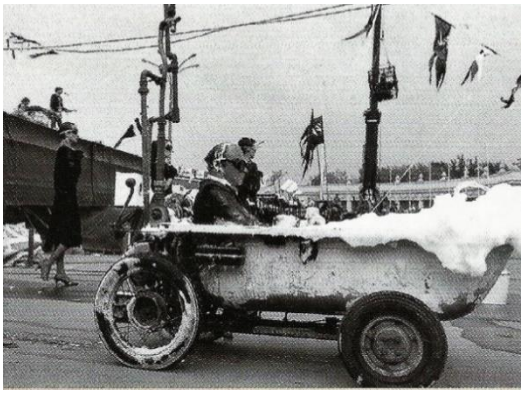
Neste sentido, pode- se dizer que a personagem/boneco da *Saga dos Gigantes* configura-se como personagem esquemático, a qual "(...) tanto é talhado com um único aspecto inalterável, quanto apresenta variabilidade ao longo da estrutura [neste sentido]. A ênfase na composição visual é largamente empregada como recurso caracterizacional. (...) " (COSTA, 2016, p.188).

Ou seja, Costa (2016) refere-se a personagem-tipo como síntese, que como na Saga dos Gigantes a estruturação desta personagem no espetáculo se dá através da "(...) superposição de qualidades, e não por um processo de verticalização efetivo. (...)" (COSTA, 2016, p. 188). Neste sentido o mesmo autor esclarece que

> A um personagem-tipo podem ser adicionados aspectos que, embora não o aprofundem, podem enriquecê-lo de alguma forma. Assim têm-se seres humanos e fantásticos, objetos e formas interagindo em um determinado cenário, comprovando que a qualidade mágica [ilusão] da animação propicia ao autor [neste caso Jean –Luc Courcoult] experimentar a conjunção de diferentes realidades em um mesmo espaço (...). Quando apoiados nos arquétipos, os personagens falam diretamente ao inconsciente coletivo. O boneco é o veículo que remete o público a este domínio. (COSTA, 2016, p. 188-189)

Esta observação de Costa (2016) se relaciona ao apontamento de Féral (2011), no qual a autora afirma que "(...) é sobre a estética do 'maravilhoso' e do imaginário da cultura popular e do deslocamento de objetos cotidianos em situações, aparentemente improváveis, que é constituído o espetáculo *O Gigante que Caiu do Céu* (1993)" (FÉRAL, 2011 p. 144). E é desta perspectiva do maravilhoso que se configura, nas estruturas visuais e materiais, os aspectos correlacionados de ficção e real presentes no traje de cena e na tessitura visual e material dos bonecos no Royal de Luxe, conforme será mostrado mais adiante.

Figura 125- Traje de cena e objeto em "Semifinal da Waterclash" (1984).



Fonte: Quirot, 2001, p. 16.

Figura 126- Traje de cena e objeto em "Semifinal da Waterclash" (1983).

Fonte: As criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr> (Acesso em: nov. 2015).

Figura 127- Traje de cena e objeto em "La Grand-Mère Tombée de la Galaxie dan un Champ du Munster" (2014).

Figura 128- Traje de cena e objeto em "La Grand-Mère Tombée de la Galaxie dan un Champ du Munster" (2014).

Figura 129- Traje de cena e objeto em "La Grand-Mère Tombée de la Galaxie dan un Champ du Munster" (2014).

Fonte: As criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr> (Acesso em: nov. 2015).

Em relação ao deslocamento do objeto cotidiano em situações improváveis –conjunção de diferentes realidades em um mesmo espaço–, ainda se referindo aos espetáculos de praça, *Semifinal da Waterclash* (1983 e 1984) (figuras 125 e 126) exemplifica a relação entre objeto, traje de cena e ator no Royal de Luxe em um período precedente à *Saga dos Gigantes* e que, como outros, o objeto/banheira automóvel é resgatado em *La Grand-Mère Tombée de la Galaxie dan un Champ du Munster* (2014) (ver figuras 127, 128 e 129).

Tendo como premissa o objeto/banheira, Cintra (2012) estabelece uma análise comparativa do uso deste objeto real entre a perspectiva de Jean-Luc Courcoult no Royal de Luxe, com a abordagem contrastante do encenador Tadeus Kantor, em relação à proposição de Jerzy Grotowiski (1933- 1999) para o uso cênico do objeto de mesma natureza. Nesta análise, Cintra (2012) evidência a reutilização da banheira – pelo Royal de Luxe – como elemento de

uma nova concepção de um veículo automotivo, no sentido de configurar-se como o *cockpit* deste veículo. E é neste aspecto de reutilização que Cintra (2012) a relaciona à utilização da banheira proposta por Grotowski no espetáculo Akropolis (1962):

> A banheira em *Akropolis* exemplifica um aspecto essencial do objeto em Grotowski que é a utilização variada. Cada objeto no espetáculo tem uma utilidade múltipla e pode até chegar a ter um significado simbólico - dificilmente não o teria, já que em cena todo objeto se torna signo de alguma coisa. Entretanto, aquilo que Grotowski faz, de fato, é explorar no objeto o seu potencial de mutabilidade. (...) Para Grotowski o objeto deve ser explorado na sua capacidade de transformação de sua identidade real, ao passo que para Kantor, neste mesmo período, o objeto deve ser explorado no seu potencial de objeto real. Assim, para Grotowski uma banheira não é somente uma banheira: ela pode ser muitas outras coisas, e por não possuir um caráter essencial enquanto objeto real no processo de sua utilização poderia ser facilmente trocada por outro objeto. (CINTRA, 2012, p. 121-122)

Ou seja, o aspecto que Cintra (2012) destaca no objeto em Grotowski é a reutilização deste, independentemente, de sua natureza material e de seu uso real em função da narrativa visual da cena, comparando, assim, à utilização da banheira no Royal de Luxe na composição de um veículo-palco móvel. Entretanto, no caso do Royal de Luxe a banheira não poderia ser substituída por outro objeto, conforme Cintra (2012) sugere sobre Grotowski, devido ao fato de que no Royal de Luxe, este objeto traz sua materialidade real de banheira reordenada em um automóvel, compondo um objeto que determina a contextualização espacial da cena em movimento, como um recorte ficcional que trafega pelo espaço real/urbano da cidade.

E é a respeito deste aspecto que Cintra (2012) relaciona a banheira do Royal de Luxe à banheira em Kantor:

> Na perspectiva do teatro Kantoriano o ato de criar está sempre associando ao à necessidade de um engajamento total, um processo continuo de descobertas. Em a *Galinha d' água*, por exemplo, na encenação que se fundava sobre o happening, a função dos objetos era colocar os atores em uma situação difícil, em uma espécie de constrangimento. Em uma banheira cheia d'água, que fora encontrada em um edifício em demolição, a atriz deveria dizer o texto em uma posição de desconforto. Os demais atores jogavam água sobre ela chegando ao ponto de tentar afogá-la, empurrando-a continuamente para o interior da banheira.(...) Isso se explica pelo fato de Kantor não trabalhar com a noção de representação imitativa, mas com a de jogo.(...) A banheira é utilizada no espetáculo de forma a estabelecer as relações, não mais de utilidade cotidiana de um utensílio destinado ao banho das pessoas, mas para deslocar as pessoas para outra realidade na qual um jogo prosaico assume a condição de elemento de jogo, sem deixar de ser banheira. Em resumo, esse objeto não metamorfoseia a sua natureza. Apesar de não ser utilizado como objeto de banho, a relação homem, objeto e água continua a existir, ou seja, é conservada a mesma relação de elementos da vida cotidiana. A diferença aqui é que a banheira está destinada ao jogo dos atores, e no

> interior desse jogo o objeto assume uma nova conotação simbólica: opressão, tortura, humilhação e morte. (CINTRA, 2012, p. 119-120)

A partir desta perspectiva do objeto kantoriano, que preserva sua natureza material e utilitária, entretanto, sob a manipulação de conotações simbólicas distintas de seu uso cotidiano, Cintra (2012, p. 124) destaca que a máquina-banheira do Royal de Luxe apesar de ser utilizada na composição de outro objeto:

> [...] essa máquina também se apresenta como banheira, a exemplo de Kantor [referindo-se à banheira no Royal de Luxe], pois seu interior o piloto, à medida que se movimenta com o insólito veículo, também é envolto por água e sabão, sendo que a água é constantemente despejada sobre ele por um chuveiro situado atrás do assento. Nesta situação, como em Kantor a relação homem, água e banheira também se mantém: apesar de toda a maquinaria destinada à concepção do objeto carro, o fato mais importante é que o objeto real ganha em potência expressiva, e é o responsável por concentrar todas as atenções [...] (CINTRA, 2012, p. 124-125)

Mesmo havendo tais relações acerca da abordagem do objeto/banheira que estabelecem conexões estéticas e acumulam duas vertentes estéticas antagônicas do uso do objeto na cena, como as distinções da utilização da banheira em Kantor em relação Grotowski no objeto/ banheira do Royal de Luxe. Neste, a adoção do objeto como máquina é sempre apresentada em uma estética vinculada ao realismo maravilhoso como um exemplo de abordagem do objeto que vigora ao longo dos espetáculos da companhia francesa.

E que, de maneira evidente na *Saga dos Gigantes*, revela uma relação proposta pelo Royal de Luxe, entre o progresso social humano – significado na relação entre homem e máquina – em detrimento da condição de indivíduo -significado nas situações improváveis – porém, verossímeis, como é o caso da banheira/automóvel, na qual a figura do ator não está composta em trajes de banho, e sim uma composição que o significa como piloto deste peculiar veículo. Compondo uma imagem que integra visualmente homem e máquina, a partir do posicionamento do ator no interior da banheira (figura 125 e 126).

De forma que, quando o ator fica em pé no veículo (figura 126), o cano do chuveiro passa por trás do ator e posiciona a ducha quase que como um chapéu ajustado a poucos milímetros do topo de sua cabeça. Dali, sai a água espumada e escorre sobre o corpo do ator, integrando-se à visualidade do traje e imprimindo a este a materialidade e condição real de uma texturização umedecida e espumada, que escorre pelo corpo do ator para dentro da banheira em um movimento circular de recepção da água e constituição, através desta unidade amalgamada

entre ator, traje de cena e objeto/banheira-automóvel. Evidenciando uma composição visual que agrega o elemento água, princípio que se mantém na *Saga dos Gigantes*, como será mostrado mais adiante.

Outro aspecto referente à confluência da abordagem do objeto no Royal de Luxe que se relaciona, em certa medida ao objeto em Kantor, é o fato de que, segundo Cintra (2012, p.122), em Kantor o mesmo objeto pode ser reinterpretado em espetáculos diferentes. Como, por exemplo, a banheira em *Não Voltarei Jamais* (1968), onde este objeto é reconstruído a partir da memória do espetáculo de 1962.

Nesta montagem, o objeto é suspenso por uma estrutura de metal com rodas, sem, no entanto, se referir a um automóvel como no Royal de Luxe. Assim como a atriz não mais é submetida ao flagelo e passa a significar a condutora dos mortos – o barqueiro Caronte–, porém, diferente da personagem mitológica, esta traz os mortos para o mundo dos vivos. Evidenciando também a noção de deslocamento – a relação entre teatro e viagem– como abordagem temática em Kantor, que de certa forma, no sentido de propor um deslocamento reflexivo através do deslocamento simbólico do objeto, se relaciona, em certa medida ao objeto deslocado de outras encenações para a *Saga dos Gigantes*.

Neste sentido, salvo as divergências, a inserção do mesmo objeto em montagens distintas em Kantor também se relacionam ao Royal de Luxe, porém, neste os objetos não são reinterpretados, são retomados da mesma forma e com a mesma utilização, com exceção dos bonecos que são reconfigurados visualmente, conforme será esclarecido mais adiante. Mas que, como em Kantor, estabelecem um diálogo com a história da companhia, como se evocassem lapsos da memória estrutural utilizada, em narrativas presentes, constituindo um movimento rapsódico que, a partir dos mitos vivenciados pela companhia francesa nas cidades onde são apresentados os espetáculos, propõem, de certa forma, a configuração de uma epopeia das personagens/marionetes na *Saga dos Gigantes*. Que se relacionam à memória real da companhia através da recuperação do objeto em novas encenações atrelados à constituição de uma nova trama ficcional de cada espetáculo.

Referindo-se ao objeto "(...) como tudo o que pode ser manipulado pelo ator (...)" (PAVIS, 2009, p.174), que no caso do espetáculo *Semifinal da Waterclash* (1983) inclui a banheira, o traje de cena e a água, pode-se identificar um acumulo inter-relacionado do objeto em diferentes graus de objetividade, categorizados por Pavis (2009) em categorias nas quais inclui desde a água, como "(...) uma produção natural, um elemento não trabalhado pelo homem

(...)" (PAVIS, 2009, p. 174), mas manipulado em cena através dos mecanismos materiais e da disposição do corpo em relação ao mesmo.

Inclui também a categoria de "materialidade legível" como: "(...) objetos dos quais percebemos a materialidade individual tanto quanto a pertinência social a um grupo (...)" (PAVIS, 2009, p. 176), como, por exemplo, a texturização proporcionada pela espuma e água sobre o tecido do traje de cena. Assim como a categoria de objeto concreto que "(...) criado para o espetáculo toma traços emprestados aos objetos reais, mas é adaptado a necessidade da cena -novas proporções, estilização etc.- (...)" (PAVIS, 2009, p. 176). Como, por exemplo, a adaptação da banheira em veículo e a configuração da vestimenta do ator.

4.3. A origem e a escala na tessitura visual e material do boneco e o traje de cena do ator-manipulador/personagem como signo permanente na *Saga dos Gigantes*

A *Saga dos Gigantes* tem na origem de sua estética o estabelecimento das diretrizes estruturais e simbólicas que vigoram em todos o conjunto de espetáculo que a compõe. Neste sentido, mantendo a estrutura de espetáculo de rua, o Royal de Luxe estabelece no boneco o objeto central deste seguimento, no qual a trama ficcional é estabelecida pelo diretor Jean-Luc Courcoult, a partir de um roteiro de acontecimentos que estruturaram os espetáculos, contextualizando a origem das marionetes, nomeadas de "Gigantes", a partir de breves narrativas poéticas de caráter mitológico que fundem as histórias das personagens/marionetes gigantes a contextos históricos e mitológicos das regiões visitadas.

Como foi o caso, por exemplo, do espetáculo *O Gigante de Guadalajara* (2010) apresentado na cidade de Guadalajara (México), onde ocorreu a encenação de cinco dias, em ocasião da celebração mexicana do bicentenário da independência e o centenário da revolução. O que criou por toda cidade uma atmosfera de acontecimento através da relação entre atores-manipuladores, marionetes gigantes e público local.

Esta estrutura de relação entre ator-boneco-público, em concordância com Fischer-Lichte (2011), na medida em que a encenação cria uma situação em que todos os participantes estão expostos e podem reagir de modo distinto, todos são influenciados pela troca de papéis entre atores e espectadores. Nesta situação, o público passa também a ser incluído no papel de criador, mesmo que ele não tenha sido responsabilizado pela manipulação das marionetes.

No caso de *O Gigante de Guadalajara* (2010), Courcoult buscou, a partir desta esteticidade do acontecimento, criar, junto ao público, o que ele chamou de um "novo mito dentro da cidade", conforme Quirot (2011), com o objetivo de recuperar no espectador a

inocência criativa da criança e do sonho através das relações com as figuras gigantes. Propiciando, assim, uma situação na qual as marionetes gigantes e os atores-manipuladores habitam e interferem no fluxo cotidiano da cidade, durante os dias de espetáculo.

Neste caso, Courcoult, em concordância com Barthes (2003) que define o mito como uma fala, um sistema de comunicação, uma mensagem. Refere-se ao mito a ser criado nas cidades, no sentido da composição de uma história imageticamente estabelecida em parceria com a população através da transmissão oral que se dá entre o público e as redes sociais, durante os acontecimentos espetaculares por locais improváveis pela cidade, amalgamados pela trama ficcional que introduz e direciona a estadia do personagem/boneco na cidade introduzindo-as ao imaginário coletivo da cidade.

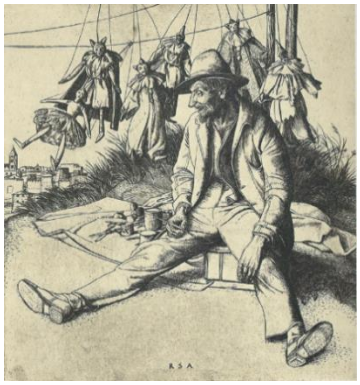
Essa estrutura dramatúrgica vigora em todos os espetáculos da *Saga dos Gigantes* através do acúmulo e ressignificação dos objetos de cena de outras criações, conforme já mencionado. E o espetáculo *O Gigante que Caiu do Céu* (1993), além de ser a montagem inaugural da saga, também dá origem à primeira marionete gigante, a qual é reinserida em novos contextos e ressignificada, através de sua tessitura visual, ao lado de novos bonecos que surgiram em montagens seguintes.

O Gigante que Caiu do Céu (1993) foi apresentado nas seguintes cidades: Havre (1993), Calais (1994)[97], passando por Nîmes, Nantes e Bayonne. Teve sequência da *Saga dos Gigantes*, na cidade de Cameroun (África Central) onde a companhia inseriu no espetáculo a figura de um menino negro gigante/marionete, retornando para a França em 1998. Nesse meio tempo, o universo do gigante passou a contar com a pequena gigante/marionete e se povoou de animais exóticos/marionetes, como girafas, elefantes e, mais tarde, outros bonecos, como o cachorro/boneco Xolo em *O Gigante de Guadalajara* (2010).

Neste sentido *O Gigante que Caiu do Céu* (1993) é a gênese da *Saga* e fundamental para compreensão da origem na estrutura estética à qual o boneco e o traje de cena estão inseridos no Royal de Luxe.

[97]Para a abertura do túnel e sob o Canal da Mancha (França, Baixa Normandia).

Figura 130- Imagem tradicional de marionetista e bonecos no espaço urbano.



Fonte: BLUMENTAL, 2005, p.14.

Figura 131- Imagem de atores-manipuladores e boneco de "O Gigante que Caiu do Céu" (1993).

Fonte: QUIROT, 2001, p.51.

Tradicionalmente no teatro de marionetes, a dimensão do boneco é estabelecida a partir da escala reduzida da figura humana. E o boneco é normalmente manipulado por um ator-manipulador/marionetista, o que remete a uma relação individual entre autor e obra, no sentido de criar e dar vida ao boneco (ver figura 130). No caso de o *Gigante que Caiu do Céu* (1993) e em toda a *Saga dos Gigantes,* o Royal de Luxe propôs outra estrutura, na qual a obra é gerada coletivamente por um grande grupo de atores-manipuladores, por um público-atuante e por marionetes em dimensões colossais (ver figura 131).

Segundo Féral (2011), estas dimensões colossais remetem o público ao maravilhamento através da surpresa, que seduz os adultos, e através da amplificação dimensional materializa, em três dimensões, o imaginário do público infanto-juvenil. De certa maneira, este efeito é proporcionado em função da origem do espetáculo *O Gigante que Caiu do Céu* (1993), que, assim como a *Trilogia do Homem Moderno* (2005-2013) do grupo Giramundo (2005-2013), tem sua origem vinculada ao universo literário. Segundo Quirot (2001), este espetáculo tem na composição: ator-manipulador e boneco gigante, sua origem estabelecida a partir das personagens Gulliver e os liliputianos do capítulo "Viagem a Lilipute" de "As Viagens de Gulliver" (1726), do escritor Irlandês Jonathan Swift (1667-1745) que, por meio da sátira, questiona a grandeza humana do viajante do século XVIII.

George Orwell (1946), em uma leitura política/literária da obra de Swift, interpretou a primeira parte do livro "Viagem a Lilipute", vinculando a figura liliputiana como uma crítica do escritor irlandês à Inglaterra do período (ORWELL apud SWIFT, 2010), o que não é o caso dos liliputianos de *O Gigante que Caiu do Céu* (1993), e nem da *Saga dos Gigantes*. O espetáculo inaugural da *Saga* contou a história de uma marionete gigante, que caiu do céu em

uma avenida. E, após despertar, percebeu-se amarrado por um pequeno exército, como em “As Viagens de Gulliver” (1726) (figuras 132, 133, 134).

Entretanto, este exército composto por um grupo de atores-manipuladores, unificados pelo traje de cena remete a um exército, uma tripulação, e/ou a um grupo de operários. Esta é a leitura proposta na relação entre o ator-manipulador e boneco no Royal de Luxe, uma relação operária entre homem e máquina. E nesta relação são enfatizados, através da manipulação do boneco, gestos e sutilezas de humanidade representados em dimensões ampliadas.

Especificamente em relação ao traje de cena que compõe os atores-manipuladores no espetáculo *O Gigante que Caiu do Céu* (1993) e em toda *Saga dos Gigantes* sua estrutura visual e material é fundada no princípio involucro da vestimenta têxtil, como na maioria dos casos de traje de cena do ator-manipulador, muito em função de manter o foco visual da cena na figura do boneco mesmo quando há uma co-atuação entre ambos. Por outro lado, no Royal de Luxe, o traje de cena além de direcionar o foco para o boneco também tem a função de localizar e destacar os muitos atores-manipuladores (de vinte a trinta para cada boneco Gigante) do público, no espaço urbano, sob iluminação e condições climáticas naturais do espaço aberto, conjunção exclusiva do espetáculo de rua.

Figura 132- Aparição do boneco/Gigante de “Gigante que Caiu do Céu” (1993).

Fonte: As criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr> (Acesso em: 2015).

Figura 133- Casaca do boneco/ Gigante.

Fonte: As criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr> (Acesso em: 2015).

Figura 134- Aparição de Gulliver de “As Viagens de Gulliver” de Swift.

Fonte: Gulliver's Travels by Jonathan Swift in: <https //www.thinglink.com/scene> (Acesso em: nov. 2015).

Figura 135- Traje social masculino do início do século XVIII: justaucorps, veste e culote.

Fonte: BOUCHER, 2010, p.282.

Figura 136- Alfaiate liliputiano costurando casaca de Gulliver em "As Viagens de Gulliver" de Swift.

Fonte: SWIFT, 2014, p.49.

Figura137- Atores-manipuladores/liliputianos da "Saga dos Gigantes".

Fonte: As criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr> (Acesso em: nov. 2015).

No caso dos atores-manipuladores na *Saga dos Gigantes*, o traje de cena resgata a mesma estrutura de composição visual e material do traje de cena dos atores que acompanhavam as máquinas/estruturas rolantes portadoras de vestido em *A verdadeira História da França* (1992), mencionada anteriormente, porém, um pouco mais simplificado, remetendo à própria história de transformação do vestuário masculino do século XVIII, que, segundo Boucher (2010, p. 282), esta roupa (ver figura 135, 136) tanto na França quanto na Europa Ocidental não sofreu grandes transformações.

Porém, sua forma simplificou-se perceptivelmente a ponto de a silhueta masculina de 1789 resguardar quase nada em relação ao traje de 1710. Entretanto, no Royal de Luxe as alterações na forma e volume do traje ocorreram em função das novas necessidades de movimento exigidas na manipulação dos bonecos na *Saga dos Gigantes* (início em 1993), em relação ao espetáculo *A verdadeira História da França* (1992).

De maneira que manteve a mesma estrutura, cor e número de peças que o compõe: camiseta, casaca e calça até o joelho. Composição que, da perspectiva histórica da indumentária, tem sua origem vinculada, como já mencionado, ao vestuário masculino do século XVIII. O qual Boucher denomina como um traje de corte e especifica em relação às partes que o compõe:

> No início do século [XVIII] o traje masculino comporta três elementos principais: uma sobreveste (*justaucorps*), outra de baixo (*veste)*, e uma peça para as pernas até o joelho (*culote*). O conjunto dessas três peças constitui o *habit*, usado por todas as classes sociais, com diferenças de tecido ou ornamentação que fazem dele roupa simples ou de cerimônia. Pouco a pouco, difunde-se o costume de designar como *habit* apenas o *justaucorps*, cujo nome desaparece de uso corriqueiro, apenas os alfaiates permanecem fiéis à antiga denominação até cerca de 1770. [...] Por necessidade de conforto e simplificação, surgem durante o século, roupas de forma cada vez mais confortáveis: primeiro o sobretudo, espécie de *justaucorps* de campo [que dá origem ao traje do boneco em o *Gigante que caiu do céu* (1992) como se pode ver na figura 130, 131 e 134], com a gola abaixada, e botões apenas até a altura dos bolsos; depois, em torno de 1766- 1767, *justaucorps* leve e com colarinho, sem bolsos nem pregas, bastante envasado na parte de baixo. (BOUCHER, 2010, p. 282-283)

Desta forma, pode-se dizer que o traje de cena dos atores-manipuladores na *Saga dos Gigantes* tem sua origem histórica vinculada ao *habit* pela semelhança da quantidade de peças que o compõe, e os aspectos permanecidos de sua padronagem estrutural de corte e montagem sobre o corpo. De maneira que também se vincula ao *habit* pelas diferenças adquiridas no seu alargamento estrutural e leveza de tecido adquiridas em função da cena que não propõe a reprodução exata da peça histórica, mesmo porque este não é o objetivo deste traje. E mesmo que fosse, segundo Viana (apud ITALIANO, 2015), só é possível, de fato, a reprodução de um traje histórico, na medida em que se possa reproduzir as condições materiais, ambientais e humanas na qual este foi originalmente confeccionado. Assim, o traje dos atores na *Saga dos Gigante*, por ser criado para cena, compreende uma estrutura de vestimenta que tem como referência o traje do século XVIII.

Outro aspecto de diferença, de grande relevância, é o fato de que mesmo tendo sua origem vinculada a um traje especificamente masculino, que não por acaso é a estrutura de um traje que permeou distintas classes sociais, no Royal de luxe esta estrutura de roupa adquire o *status quo* (condição atual) de um *habit liminar* em função dos atributos de liminaridade agregados a esta composição que remete ao deslocamento de tempo histórico da indumentária. E, no entanto, uniformiza ambos os sexos através da mesma base de composição visual e material, individualizados apenas por adereços de cabeça e óculos de sol, elementos inseridos, de maneira variada, na composição visual dos atores em função da proteção do corpo exposto ao clima natural do espaço urbano.

Porém, estas personagens liliputianos/atores-manipuladores, referindo-se a seus atributos de liminaridade do ponto de vista antropológico de Vitor Turner, adquiridos através do traje de cena são "(...) representadas como se nada possuíssem (...)[como personagens que]. Devem implicitamente obedecer aos instrutores [liliputianos] (...). É como se fossem [figuras] reduzidas (...) até uma condição uniforme. (...)" (TURNER, 2013, p. 98).

Esta composição uniformizada do traje de cena na *Saga dos Gigantes* apesar de a cor vermelha do traje dos atores ainda ter uma forte relação simbólica/histórica com a cor predominante do traje militar inglês do século XVIII, e, como já mencionado, a estrutura remeter a vestimenta europeia do período das grandes viagens.

Este traje de cena que em cena, através de sua apresentação multiplicada e massificadora, compõe um exército/tripulação de atores-manipuladores (figura 137), tem, sobretudo, sua origem vinculada ao tempo e espaço ficcional, conforme mencionado, ao universo literário de "As Viagens de Gulliver" (1726), sem, no entanto, atribuir-lhes visualmente destacamento de personalidades. Apenas a relação visual das personagens da sátira literária é estabelecida através da escala diminuta dos atores em relação ao boneco. Retomando, assim, uma característica dos liliputianos da obra literária de Swift, por meio da relação dos operários/atores manipulando a máquina/boneco.

Conforme mencionando anteriormente, sobre o traje de cena, Patrice Pavis (2011) afirma que mesmo sendo útil a descrição verbal dos trajes, por revelar as nuanças de sua função, por vezes, essa pode-se mostrar insuficiente na identificação do "sistema" que o regula na cena. Desta forma, faz-se necessário a identificação do sistema que regula o traje de cena liliputiano na estrutura do espetáculo a partir da classificação tipológica.

De acordo com esta perspectiva, pode-se dizer que traje de cena das personagens/ liliputianos é um signo permanente em toda a *Saga dos Gigantes*, que atua como um uniforme *habit liminar* das personagens/atores-liliputianos.

O que o classifica dentro de um "eixo metafórico" como "vetor-acumulador", que "(...) permite ao espectador identificar claramente os grupos e conjuntos de personagens (...)" (PAVIS, 2011, p.168); neste caso, o grupo dos liliputianos/atores-manipuladores através dos códigos visuais que deslocam o traje de cena do espeço cotidiano do espectador e o inserem no espaço ficcional do espetáculo. Na medida em que o traje de cena *habit liminar* implica na acumulação e confirmação dos índices discriminatórios entre o ficcional e o real, como, por exemplo, a cor vermelha e a forma da roupa multiplicada na figura dos atores-manipuladores.

Entretanto, este conjunto também funciona, ainda dentro do "eixo metafórico", como o que Pavis (2011) classifica por "vetor-embreador", devido ao fato de que neste conjunto de vestimenta "(...) o sistema de correção dos trajes não é somente interno à ficção [espetáculo], ele (também) garante a transição de um universo ficcional para outro (...)" (PAVIS, 2011, p. 169). A figura liliputiana de "As Viagens de Gulliver" (1726), de Jonathan Swift, deslocada para a figura dos liliputianos de "O Gigante que Caiu do Céu" (1993), do Royal de Luxe, e

mantida em toda a *Saga dos Gigantes*. Porém, é importante salientar que este sistema de correção, no qual se relacionam as personagens/atores-manipuladores às personagens/liliputianos da literatura, só é possível através de sua relação visual amalgamada à figura em escala ampliada do boneco, que, por sua vez, desloca a figura de Gulliver de Swift para a *O Gigante que Caiu do Céu* (1993) através de sua composição visual.

Neste sentido, pode-se dizer que o traje de cena que compõe os atores-manipuladores/liliputianos no Royal de Luxe tem sua origem vinculada ao seu aspecto de vetorização-embreadorora, um "eixo parafrástico" (COSTA, 2016): caracterizado pela estilização que reafirma e propõe a continuidade da ideia original a partir de duas fontes.

Uma de ordem ficcional que o relaciona visualmente ao tempo e espaço das personagens literárias de "Viagem a Lilipute/As Viagem de Gulliver" deslocadas e continuadas para outro tempo/espaço ficcional do espetáculo *O Gigante que Caiu do Céu* (1993). E o outro de ordem histórica, que se subdivide em dois aspectos:

a) Uma relacionada à história da indumentária, através do diálogo estabelecido entre o traje dos atores-manipuladores com a vestimenta europeia do século XVIII.
b) E outra, que está relacionada ao resgate e continuidade narrativa através da memória visual do Royal de Luxe, por se tratar de um traje de cena que precede o espetáculo *O Gigante que Caiu do Céu* (1993) em *A Verdadeira História da França* (1994) e o sucede na continuação da *Saga dos Gigantes* (1993-2015).

Figura 138- Detalhes da composição visual do boneco/ Camponês de "O Gigante de Guadalajara" (2010).

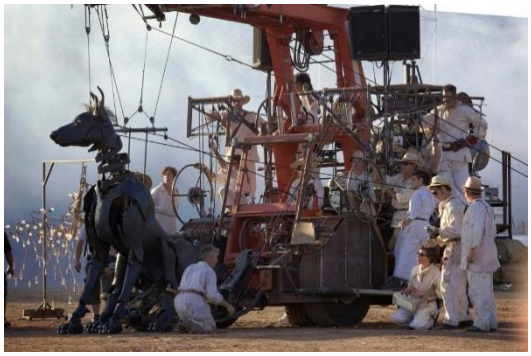
Figura 139- Traje de origem mexicana das personagens/boneco: Camponês e Pequena Gigante.

Fonte: QUROT, 2011, p.222 e 223.

Fonte: As criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr> (Acesso em: mar. 2013).

Figura 140- Traje de cena permanente dos atores-manipuladores na "Saga dos Gigantes".

Figura 141- Traje de cena de origem mexicana dos atores-liliputianos.



Fonte: QUIROT, 2011, p.259, p. 252 e 253.

Todavia, o princípio de continuidade do traje de cena dos atores-manipuladores/liliputianos na *Saga dos Gigantes* também proporcionou a este signo o acumulo de referências do traje etnográfico no interior da ficção. Como é o caso, por exemplo, do traje de cena e do boneco em *O Gigante de Guadalajara* (2010) (figura 138 e 139), no qual a origem da estrutura visual e material do traje dos atores/liliputianos se subdivide em dois grupos. Um que mantém as características de origem já mencionadas, e outro que mesmo inserido ao "eixo metafórico" (PAVIS, 2011), com vetores híbridos entre "acumuladores" e "embreadores" dentro do contexto ficcional do espetáculo, trata-se de um conjunto de roupas, que historicamente tem sua origem vinculada ao vestuário mexicano pós-colonização espanhola, composto por calças e camisas brancas de algodão e chapéus, muito próximos ao traje tradicional de Sierra Norte de Puebla (região central do México), traje imposto aos índios pelos espanhóis durante a colonização, há quase meio milênio (ANAWALT, 2011) (figuras 140 e 141).

Certamente esta diferenciação na origem do traje destes atores-manipuladores tenha ocorrido devido ao fato deste núcleo compor a personagem Xolo/marionete-cachorro gigante inteiramente criado para este espetáculo, que tem sua origem no mito asteca *Xolotl,* cão-deus do relâmpago, responsável pela travessia dos mortos à *Mictlan.* E na raça canina pré-colombiana: *xolos,* raça de cão mexicana sem pelos, em extinção, que eram enterrados vivos com seus donos para escoltá-los como os *Xolotl.*

Este diálogo etnográfico na origem do traje de cena dos atores-manipuladores/liliputianos se estende à composição da tessitura visual e material do boneco

que, mesmo mantendo sua base estrutural em álamo, tília e aço e mecanismo de manipulação através de roldanas e cabos a personagem/ Gigante de *O Gigante que Caiu do Céu* (1993), é reconfigurado em uma nova personagem: o Camponês de Guadalaraja.

Essa reconfiguração visual e material é realizada através da troca da vestimenta do boneco e a inserção de novos elementos em seu rosto. A princípio, em *O Gigante que Caiu do Céu* (1993) o boneco tinha a origem de sua configuração visual diretamente relacionada a "As Viagens de Gulliver" de Swift, através de sua escala de nove metros e meio de altura e sua vestimenta. Já em *O Gigante de Guadalajara* (2010), o boneco tem sua tessitura visual e material transformada na figura da personagem/camponês. Não mais europeu, e sim de origem indiana e crioula, tanto pela caracterização física da marionete através do traje, quanto pela consciência mexicana atribuída a este através da manipulação.

Para isso, foi agregado à figura do boneco um grande bigode feito de crinas de cavalo, material utilizado anteriormente em seu cabelo. Na composição do grande traje, costurado artesanalmente no México por uma grande equipe de artesãos, adotou-se o mesmo princípio criativo utilizado para o traje dos atores do núcleo do *Xolo.*

Porém, com necessidades específicas como, por exemplo: as sandálias de couro (tamanho 237), o chapéu de palha e o *gabán* (poncho originário da América do Sul e utilizado na América Central) que necessitavam ser leves, flexíveis e terem aberturas estratégicas para passagem dos cabos de aço, além de serem vestidos facilmente no boneco gigante. Necessidades recorrentes no teatro de marionetes tradicional, que depende dos fios para sua movimentação.

Desta forma, pode-se dizer que o Gigante/boneco assim como a Pequena Gigante (figuras 138 e 139), que segue o mesmo princípio de ressignificação do primeiro, tiveram suas origens fundidas à história mexicana através da sua tessitura visual e material, da qual grande parte é composta por sua vestimenta e pelos movimentos detalhados, que inserem estas figuras gigantes ao realismo maravilhoso, conforme será analisado mais adiante.

Assim, pode-se dizer que a origem do traje de cena e do boneco no Royal de Luxe está vinculada visualmente à dimensão de sua escala. Considerando que a estrutura material e visual do traje do ator-manipulador é um signo permanente em todos os espetáculos da *Saga dos Gigantes* (1993), entretanto, é um signo que acumulou novos formatos e cores em *O Gigante de Guadalajara* (2010), em função da variação no contexto ficcional ao qual os bonecos/personagens estavam inseridos. E que estes, mesmo mantendo sua composição estrutural, são adaptados e ressignificados através de sua tessitura visual e material em novos

personagens de acordo com a necessidade de cada espetáculo, como foi o acaso por exemplo de *O Gigante de Guadalajara* (2010).

4.4. Da bidimensionalidade do desenho às máquinas superdimensionadas: "cor" e "forma" no traje de cena do ator-manipulador e na visualidade do boneco

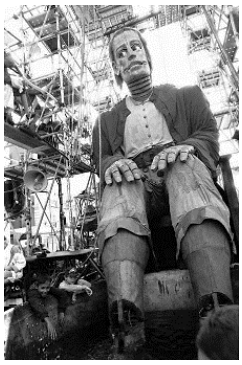
Para a criação e confecção da marionete gigante em *O Gigante que Caiu do Céu* (1993), a companhia contou com o cenógrafo François Delarozière e com a figurinista Marie-Lou Meyeur, que se inspiraram no método criativo e analítico dos desenhos de Leonardo Da Vinci (Florença, 1452-1519) – que buscava traduzir no movimento do desenho as formas da natureza através da observação –, e no universo maravilhoso das máquinas na literatura de Júlio Verne (Nantes, 1828-1905), em que o autor concilia ficção e ciência.

Assim como o grupo de teatro de animação Giramundo, o Royal de Luxe tem no desenho, o método de elaboração visual de seus espetáculos de rua como princípio criativo. Porém, diferente do segundo, este não acumula na *Saga dos Gigantes* a elaboração cenográfica à direção. No caso da companhia francesa a função de direção é exercida pelo fundador Jean-Luc Couroult, enquanto que a cenografia que inclui a criação e confecção dos bonecos é de responsabilidade do cenógrafo François Delarozière e da figurinista Marie-Lou Meyeur, função exercida pelo cenógrafo nos espetáculos da *Saga dos Gigantes* até 2008, ano em que deixa a companhia para fundar e dirigir sua companhia Les Machine, na qual Delarozière dá sequência a sua estética vinculada às grandes máquinas, sem no entanto se deter ao princípio dramático da construção de mitos, que vigora na "Saga dos Gigantes".

Figura 142- Estrutura do boneco/Gigante em processo de montagem (1993).

Fonte: DELAROZIÈRE, 2003, p. XVI.

Figura 143- Boneco/ Gigante estruturado em metal e madeira (1993).



Fonte: As criações em <http://www.royal-

Figura 144- Boneco/Vovó estruturado em metal e látex (2015).

Fonte: Foto do autor.

de-luxe.com/fr>
(Acesso em: mar.
2013).

De maneira que apenas o espetáculo “La Grand-Mère de Nantes” (2014) desdobrada em “De Reuzen” (Antuérpia, 2015) conta com a criação de um novo boneco e objetos, como a grande cadeira de rodas, no qual a cenografia passa a ser assinada por Jean-Luc Courcoult e a confecção por toda a equipe do Royal de Luxe. Além do boneco/Xolo *O Gigante de Guadalajara* (2010), que, assim como o boneco/Avó (2014), tem a substituição da madeira por látex, ampliando sua expressividade facial e o boneco/Xolo foi confeccionado em aço, papel *machê* e outras ligas também se difere dos bonecos: Gigante, Pequena Gigante, o Menino Negro e os animais criados por Delaroziére (figuras 142, 143 e 144).

Entretanto, todos mantêm o mesmo princípio estrutural de manipulação através de cabos, polias e roldanas nas quais os bonecos são sustentados por gruas. Desta maneira, pode-se dizer que o princípio estético que compõe a cor e a forma no traje de cena e no boneco da *Saga dos Gigantes* (1993-2015) é estruturada a partir da direção de Jean-Luc Courcoult, da cenografia de François Delarozière, e da figurinista Marie-Lou Mayeur responsável pelo traje de cena dos atores e a vestimenta dos bonecos gigantes, a qual integra o Royal de Luxe por mais de trinta anos.

Como no caso do vestido/máquina em *A Verdadeira história da França* (1992), mencionado anteriormente, é a parceria entre o cenógrafo Delarozière e a figurinista Mayeur que definem os elementos de “cor” e “forma” na visualidade do traje de cena e dos bonecos. Em relação ao vestido/máquina, a parte estrutural das hastes com rodas que se ligam ao traje através de fios é de responsabilidade do segundo, enquanto que a vestimenta em si é de responsabilidade da primeira, entretanto tudo é desenvolvido a partir do desenho de Delarozière.

E o mesmo princípio vigora em relação aos bonecos da *Saga dos Gigantes*. Todo o projeto é detalhadamente elaborado por Delarozière, através do desenho desde a escala até o mecanismo de manipulação e posicionamento dos atores-manipuladores na configuração do objeto (ver figuras 145, 146, 147 e 148).

Em primeiro lugar, segundo o próprio Delarozière (2003) o sistema mecânico adotado em suas criações cenográficas é fortemente influenciada, assim como a Jean-Luc Courcoult, e de maneira geral o Royal de Luxe, pelo pensamento progressista da ficção científica presente

na obra literária do escritor Júlio Verne (1828-1905), esse efeito também é alimentado na companhia muito em função do influxo que a obra de Verne exerce sobre o imaginário coletivo da cidade de Nantes, que também é a cidade natal do escritor onde há um museu[98] sobre a vida e obra (figura 149).

Figura 145- Projeto detalhado dos procedimentos de manipulação a serem adotados.

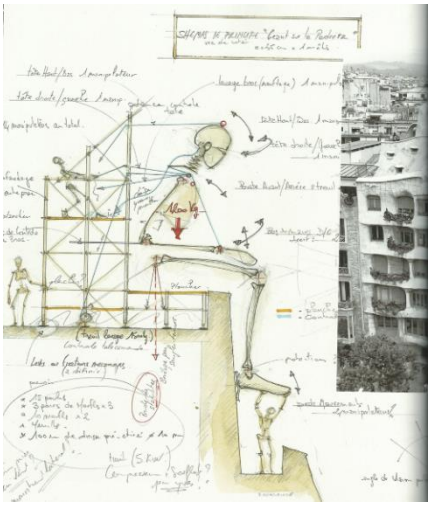


Figura 146- A concretização do planejamento: boneco/ "Gigante sobre la Pedrera de Gaudí" (Barcelona, 1993).

Fonte: QUIROT, 2001, p. 44 e 45.

Figura 147- Projeto detalhado do boneco/elefante de "A visita do Sultão às Índias" (2005).

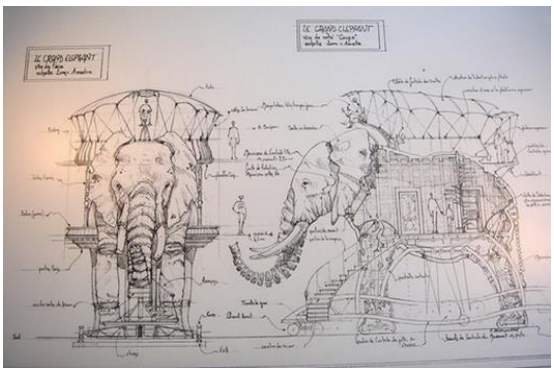
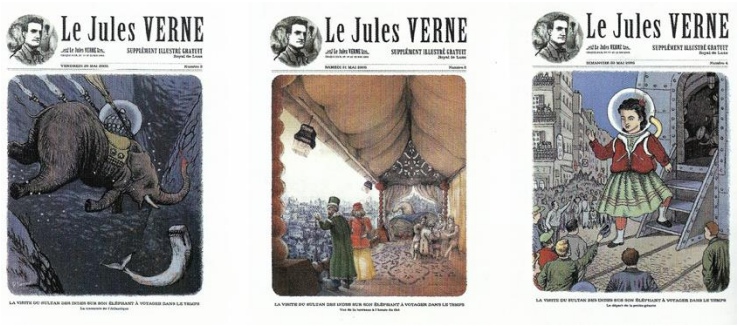


Figura 148- Boneco/ elefante do Sultão de "A visita do Sultão às Índias" (Nantes, 2005).

Fonte: QUIROT, 2011, p.129 e 130.

[98]Site de Museu de Júlio Verne na cidade de Nantes: <http://www.julesverne.nantes.fr>. (Acesso em: out. 2014).

Figura 149- Suplemento Ilustrado do conto "A Casa a Vapor" de Júlio Verne que deu origem ao espetáculo (2005).



Fonte: QUIROT, 2011, p. 128.

Assim, a *Saga dos Gigantes* além de ter sua origem vinculada a "Viagens de Gulliver" de Swift, que estabelece visualmente a origem da relação entre ator-manipulador e boneco, está também relacionado ao sistema de funcionamento das máquinas, entre ficção e realidade como provedor do princípio de deslocamento e descoberta ao homem do universo literário de Verne, como, por exemplo: "Cinco Semanas em um Balão" (1863), "Viagem ao Centro da Terra" (1864), "Da Terra à Lua" (1865),"Vinte Mil Léguas Submarinas" (1870), "A Volta ao Mundo em Oitenta Dias" (1872), "Um Drama no México" (1876), "As Índias Negras", (1876-1877) "A Casa a Vapor" (1880).

Obras que alimentam e fundamentam ficcionalmente a estética estabelecida nas formas e cores que constituem o boneco na *Saga do Gigantes*, vinculando os espetáculos ao universo literário de Júlio Verne. Nos quais é enfatizada de maneira mais explícita em espetáculos, como: *A Visita do Sultão da Índia em seu Elefante de Viajar no Tempo* (2005), inspirado em "A Casa a Vapor" (figura 149) e o espetáculo *A Gigante do Titanic e o Mergulhador* (2009), concebido a partir de elementos de "Vinte Mil Léguas Submarinas" de Verne, que será analisado mais adiante. Porém, estes espetáculos são desdobrados em outros, no quais a mesma estrutura se relaciona a outra cidade.

Figura 150- Projeto detalhado da estrutura do boneco /Gigante de "O Gigante que Caiu do Céu" (1993).

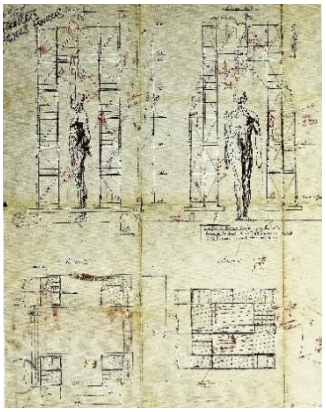


Figura 151- Projeto detalhado do sistema de manipulação do boneco /Gigante de "O Gigante que Caiu do Céu"(1993).

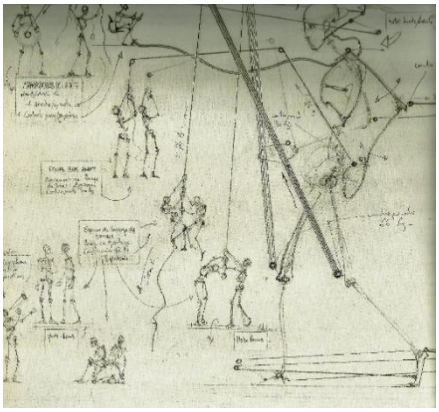


Figura 152- Boneco /Gigante ao lado do ator-manipulador/liliputiano em "O Gigante que Caiu do Céu"(1993).

Fonte: QUIROT, 2001, p. 38, 36 e 31.

Figura 153- Projeto frontal do sistema de funcionamento mecânico da face do boneco/Gigante (1993).

Figura 154- Projeto de funcionamento mecânico e estrutural da cabeça e pescoço do boneco/Gigante (1993).

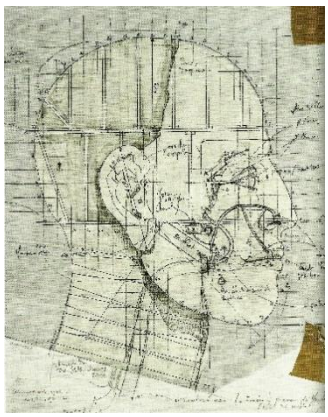


Figura 155- Detalhe da face do boneco/Gigante em "O Gigante que Caiu do Céu" (1993).

Fonte: Quirot, 2001, p. 32, 33 e 42 .

É sob esta perspectiva da ficção científica que o cenógrafo Delarozière denomina suas criações gigantes de máquinas, e não de marionetes (LIPPE, 2014). Esta terminologia utilizada pelo cenógrafo se justifica devido à relação que o mesmo estabelece com a metodologia de

criação do artista renascentista Leonardo Da Vinci. A esse respeito o poeta francês Paul Valéry escreveu em “Introdução ao Método de Da Vinci”:

> [...] estou vendo Leonardo Da Vinci aprofundando essa mecânica, que ele denominava o paraíso das ciências, com a mesma força natural que aplicava na invenção de rostos puros e obscuros. E a mesma extensão luminosa com seus dóceis seres possíveis é o lugar dessas ações que se retardam em obras distintas. (VALÉRY, 2007, p. 160)

Valéry descreve a habilidade do pintor renascentista em utilizar métodos científicos, através do desenho, tendo como medida o corpo humano, os animais e a natureza dos movimentos, para recriá-los em seus estudos de desenho e pintura. E é neste sentido que Delarozière (2003) afirma que, assim como Da Vinci, observa a natureza e através da ciência, da mecânica e da arte, cria não uma cópia, e sim uma outra coisa inspirada no natural. Por isso, a constante preocupação na perfeição da reprodução dos movimentos executados por suas máquinas gigantes.

No entanto, em seu trabalho com o Royal de Luxe, suas criações mantiveram o mecanismo de manipulação de marionetes adaptados para uma dimensão de escala ampliada. Desta forma, devido à estrutura de manipulação adotada, os bonecos da *Saga dos Gigante* são marionetes (figuras 150 a 155).

Todos os bonecos confeccionados por Delarozière mantiveram o mesmo princípio material de maneira que todos foram confeccionados em madeira e metal, sob a direção de Jean-Luc Courcoult (QUIROT, 2001), que justifica a utilização da forma em escala ampliada com o propósito de contar uma história, de uma só vez, para uma cidade inteira e despertar o imaginário infantil (maravilhoso) em seus habitantes. Acerca deste propósito em relação à dimensão da escala que determina a forma adotada para os bonecos, Delarozière declara em entrevista a Davide Lippe que:

> A ideia de escala veio do território, da paisagem, da dimensão da rua, da altura dos edifícios, do ponto de vista das janelas, então de uma relação com o espaço público. Foi assim que chegamos a esta dimensão. Para o primeiro gigante, na época para a companhia Royal de Luxe, o encenador Jean-Luc Courcoult me disse que ele deveria medir 5m e 50 cm. O primeiro gigante deveria nascer no Rio de Janeiro. Eu parti para lá por três semanas para montar um ateliê de fabricação (que não se realizou). Passeando pelas ruas, eu me dei conta que 5m e 50 cm era muito pequeno para as dimensões de uma tal megalópole e, então, eu decidi que ele deveria ter 9m e 50 cm. É uma relação entre nossa capacidade de desafiar as leis da gravidade, o que uma rua pode suportar em termos de peso, nossa capacidade de construir e a percepção humana. Creio que, a partir de mais de três vezes a altura de seu corpo, cerca de 6 m, a noção de vertigem começa a surgir fortemente, e nós ficamos surpresos. Tentamos criar uma desorientação pela escala. (LIPPE, 2014 p.181)

Assim, para criar bonecos capazes de habitar uma cidade, o cenógrafo idealizou projetos compatíveis com a dimensão de avenidas e edifícios, com o propósito de que os habitantes/espectadores pudessem relacionar-se com as marionetes de planos e locais variados, como, por exemplo: da janela de seus apartamentos, de dentro de seus carros ou estabelecimentos, a longas distâncias ou mesmo estabelecer o contato físico com o personagem/boneco.

No polêmico texto "Arte e Objetidade", sobre a arte minimal, publicado em 1967, Michael Fried[99] (1998) aponta para o aspecto de teatralidade emergente nas artes visuais e tece observações acerca do objeto em uma situação que, virtualmente por definição, inclui o observador. Referindo-se a este como um espectador mais consciente, uma vez que apreende o objeto a partir de posições variadas e condições variáveis de luz e contextualização espacial.

Referindo-se à obra do artista Robert Morris que, além da força da forma constante, conhecida *Gestalt* – na qual, a aparência da peça, a partir de diferentes pontos de vista, poderia ser constantemente comparada – poderia ser também intensificada pela ampliação da dimensão do objeto. Para Morris (apud FRIED, 1998), a consciência da escala é função de comparação entre uma constante – que é o tamanho do corpo do espectador e o objeto, de forma que o espaço entre o sujeito e o objeto está incluído nesta comparação.

A esse respeito Fried (1998) afirma que a teatralidade da noção artística de Robert Morris está relacionada ao fato de que as grandes dimensões da peça distanciam o espectador, não apenas fisicamente – devido ao fato de este ter que se deslocar para visualizar a peça – mas também psiquicamente. Entretanto, ainda para Fried (1998), isso não implica que o caráter público da peça esteja garantido em sua dimensão ampliada. Afirmando que, para além de um determinado tamanho, o objeto pode vir a dominar a relação entre este e o público, e sua escala agigantada passa a ser um termo sobrecarregado excessivo.

Certamente, a proposta cenográfica de Delarozière não está diretamente relacionada com a arte minimalista, a não ser pelo movimento histórico de transformação nas artes do início dos anos de 1960 que está presente no Royal de Luxe, nas instalações e na relação da companhia com os espaços de encenação, que, em certa medida, desloca o público para dentro da obra. Sem, no entanto, atingir a radicalidade que caracteriza o teatro expandido entre as artes visuais, o qual se define, segundo Ramos, como:

---

[99]FRIED, Michel. *Art and Objecthood: Essays and Reviews*. Chicago: University of Chicago Press, 1998.

> A alternativa radical e desafiante continua sendo pensar o espetáculo de um modo literal, como puro *opsis*, matéria concreta tornada visível, textura. Nesta hipótese, criar uma cena, menos do que tecer um novelo de ações – como sugere a metáfora tradicional da criação ficcional e dramática-, seria constituir uma sintaxe de superfícies, tessitura de cores e imagens, apresentação de objetos não previamente identificados. Nessa cena já não há significação certa e, na ausência de quaisquer mensagens estáveis, as leituras e (...) percepções passam a ocorrer pelo contato indiscriminado com as diversas materialidades que se alternam na composição física dos elementos, ou pelas massas sonoras e visuais que se apresentam muito mais como construções abstratas do que como narrativas configurando histórias. (RAMOS, 2015, p. 31)

Mesmo se tratando de uma estrutura estética ainda plenamente fundada no ficcional, a partir destes apontamentos acerca da dimensão do objeto na obra de Morris, pode-se dizer que a dimensão agigantada da marionete, em *O Gigante que Caiu do Céu* (1993) e em toda a *Saga dos Gigantes*, investe a forma do objeto desta sobrecarga material proporcionando o superdimensionamento que assegura ao boneco a potencialidade visual necessária para habitar e deslocar-se por um centro urbano, mantendo-se como personagem/boneco centralizadora do acontecimento teatral.

Contudo, há outra dimensão no âmbito da percepção afetada pelo gigantismo das marionetes referente a sua tessitura visual. Como, por exemplo, na composição do boneco de *O Gigante que Caiu do Céu* (1993) ou mesmo na sua recomposição em *O Gigante de Guadalajara* (2010) nos quais, em ambos os casos, além das características estruturais da base escultórica deste corpo e mecanismo de manipulação, a composição da personagem é afetada e definida através da forma e cor que compõem a sua vestimenta.

Mesmo que nestes casos o traje apresente em sua composição material/têxtil aspectos estruturais de corte e costura que os aproximem da vestimenta humana, estas vestimentas criadas e construídas em dimensões ampliadas da escala humana desvinculam-se automaticamente da percepção visual do espectador como um traje realista, primeiro por se tratarem de um elemento de materialidade e visualidade que compõem a totalidade do objeto/boneco, conforme já foi mencionado anteriormente, independente da escala em que este é confeccionado.

E segundo que o traje, vinculado à figura da personagem/ boneco, se configura como um elemento relacionado ao realismo maravilhoso, termo utilizado na descrição inicial de Féral sobre *O Gigante que Caiu do Céu* (1993) e que, precisamente, se adequa ao *Gigante de Guadalajara* (2010) e a toda *Saga dos Gigantes*.

De forma que o realismo maravilhoso, conceito da teoria literária, utilizado por Irlemar Chiampi (2008) para significar a nova modalidade da narrativa realista hispano-americana, tem em sua definição lexical "maravilhoso", segundo Chiampi (2008), um facilitador na conceituação de realismo maravilhoso, devido ao fato de se basear não na contradição com o natural. De maneira que o termo "maravilhoso", segundo Chiampi (2008), é o que contém a "maravilha", do latim *mirabilia*, ou seja, "coisas admiráveis" contrapostas às *naturalias*. Em *mirabilia* está presente o "mirar", olhar com intensidade e atenção ou ver através. Relacionado também ao verbo "milagre". Referindo se aqui ao que Costa (2016, p. 222) define como "qualidade mágica da animação".

> Nesse sentido, procura-se explorar na dramaturgia os recursos cênicos que o boneco proporciona, um repertório de truques relativos a cada técnica específica, nos quais se busca não reproduzir o ator, porém especular a parte mágico-maravilhoso que o boneco proporciona. (COSTA, 2016, p. 311)

Assim, o mágico maravilhoso mencionado por Costa, ainda de acordo com Chiampi (2008), refere-se ao fato de que a atribuição de real-maravilhoso a um objeto, neste caso o boneco, é semântica, e implica na comparação com outros elementos semelhantes ou opostos, um paradigma de objetos e fatos reais e não reais.

Segundo Chiampi (2008), corre-se o risco de confundir o realismo maravilhoso com o feérico, ou maravilhoso puro, deixando supor que a causalidade dos eventos está ausente. Chiampi (2008) esclarece que nos contos maravilhosos não existe o impossível, nem o escândalo da razão. Como é o caso do gigante habitando as ruas de Nantes ou de Guadalajara, ou como no caso de um ônibus cortado ao meio ou um muro gigante caído do céu.

Enquanto que na narrativa/visual realista a causalidade é explícita, há continuidade entre causa e efeito, na narrativa fantástica ela é questionada, há uma falsificação das hipóteses explicativas. Na narrativa maravilhosa ela é totalmente ausente, tudo pode acontecer, sem que se justifique ou se remeta à realidade cotidiana.

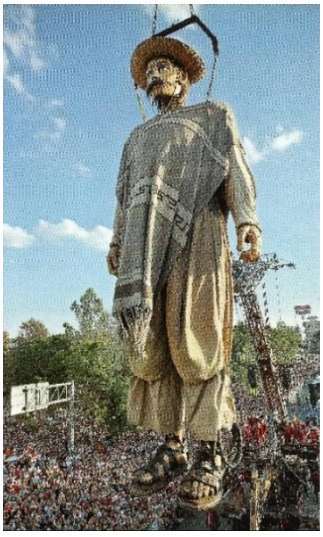
Entretanto, segundo a mesma autora, o realismo maravilhoso não foge ao *realia* pela indeterminação espaço-temporal e tampouco explicita ou questiona a causalidade para eliminá-la. Conforme esclarece a mesma autora (2008), a diferença do maravilhoso é "restabelecida" e a diferença do fantástico é "não-conflitiva", mas, a diferença do realismo não é explicita, e sim "difusa". Desta forma, afirma Chiami (2008) que o regime causal do realismo maravilhoso é ditado pela descontinuidade entre causa e efeito, no espaço, no tempo e na ordem de grandeza.

Essa diferença impede a substituição do real, a questão consiste em apresentar o real, a norma, o verossímil romanesco.

"Em suma, a causalidade interna ("mágica") do realismo maravilhoso é o fator de uma relação metonímica entre os dados da *diégese*" (CHIAMI, 2008, p. 61). O realismo maravilhoso contesta a disjunção dos elementos contraditórios ou a irredutibilidade da oposição entre o real e o irreal. Assim, "(...) os personagens do realismo maravilhoso não se desconcertam jamais diante do sobrenatural, nem modalizam a natureza do acontecimento insólito (...)" (CHIAMI, 2008, 61) (figuras 156 e 157).

Figura 156- Manifestação de maravilhamento da espectadora em "O Gigante de Guadalajara" (2010).

Figura 157- Tessitura visual e material do boneco Gigante em "O Gigante de Guadalajara" (2010).



Fonte: QUIROT, 2011, p. 254 e 95.

Figura 158- Composição visual da relação ator-manipulador e boneco em "O Gigante de Guadalajara" (2010).

Fonte: Quirot, 2011, p. 247.

E no caso do *Gigante que Caiu do Céu* (1993) e do *Gigante de Guadalajara* (2010) o traje dos bonecos gigantes estabelece uma relação metonímica na composição da textura visual do objeto/boneco, fornecendo informações materiais condizentes com a origem da personagem em dois níveis simbólicos: um que relaciona o Gigante/boneco ao universo ficcional de Gulliver, e outro que acumula essa referência literária e a desdobra em um novo personagem através da modificação das características étnicas que o constituem. Neste caso, a roupa do boneco, o bigode, toda sua tessitura visual, permite reconhecer a diferença entre as personagens/boneco de *O Gigante que Caiu do Céu* (1993) e *O Gigante de Guadalajara* (2010). Pois, através de suas formas e cores integram a representação das personagens em movimento que se deslocam por espaços urbanos distintos, materializando-os em três dimensões em um ritmo regulado pela manipulação de grande rigor e unidade de movimentos humanizados, reafirmados visualmente pelo aspecto da vestimenta em função da narrativa estabelecida em cada caso (figura 158).

Isso acontece em um procedimento de transformação do boneco em personagens distintas, através da composição de sua tessitura visual e material, entretanto, que propõe através da base estrutural, sistema de manipulação e forma de relação entre atores-manipuladores e público, um princípio estético de espetáculo retomado e continuado em todas as montagens da *Saga dos Gigantes*. Neste sentido, a vestimenta no boneco na *Saga dos Gigantes*, utilizada na composição de sua tessitura visual de novas personagens/Gigantes, depois do movimento, pode ser considerado o mais seguro e concreto sistema significante de representação neste boneco antropomórfico, pois, sua estrutura baseia-se em observações

verificáveis a partir da trama de signos indumentários estritamente codificadas, como, por exemplo, é o caso da personagem/Camponês em *O Gigante de Guadalajara* (2010).

Em relação ao *Gigante que Caiu do Céu* (1993), pode-se dizer que o aspecto visual e material em dimensões ampliadas da personagem/Gigante inaugura na *Saga dos Gigantes*, através da eficácia no sistema de manipulação, proporcionando ao espectador a leitura da uma humanidade/representada por meio do realismo mecânico das ações exercidas pelo boneco em cena, que evocam o maravilhoso ao imaginário.

Segundo Féral (2011), esta abordagem do Royal de Luxe, através do boneco, proporciona uma transformação e ficcionalização do espaço urbano, porém, não é apenas através da escala que o maravilhoso se instaura. Conforme destaca a mesma autora (2011), o espectador reconhece que a personagem se trata de uma marionete, e reconhece o realismo de cada detalhe da vestimenta, cada movimento – piscada de olhos, movimento das mãos e dedos, respiração e simples ações como: beber e caminhar. Tal condição, de acordo com Féral (2011), evoca o ser humano que a marionete não é, mas a que se remete.

> O interessante desse exemplo [*O Gigante que Caiu do Céu* (1993)] é que ele nos permite identificar facilmente o que releva a teatralidade e a performatividade. Certamente a cena existe, acontece na rua, na praça, próxima ao porto, no local público em que os habitantes descobrem por sorte ou os tornando intencionalmente. Mas apesar dessa ocupação do espaço público, a formula teatral é preservada. De fato, a personagem, seu gigantismo, seus trajes, o fato de que ela se trata de uma marionete gigante, o excesso de todos os tipos que pairam prova que se trata de uma representação. A marionete humanizada fala ao imaginário do espectador e evoca o romance de Jonathan Swift (As Viagens de Gulliver, 1721), mas também de outros contos para criança. Essa representação é de natureza mimética e opera com base na ilusão. Além disso essa instalação conta uma história, do Gigante e de seu cotidiano. Não se trata de um relato no sentido próprio do termo: não há um drama, nem narração propriamente dito, mas unicamente ações que lançam o Gigante e as situações: ele dorme, bebe, baixa as pálpebras, abre a boca, calça-se, se levanta, caminha... A ação se baseia inteiramente sobre o realismo das ações sobre a extrema similaridade dos gestos frequentes do humano. (FÉRAL, 2011, p. 146)

Entretanto, mesmo se tratando de uma representação de natureza mimética que opera com base na ilusão, Féral (2011) pontua que esta proposta do Royal de Luxe se trata de uma inversão do processo de comunicação teatral corrente, à base da recepção, que conta com o fato do espectador se ver obrigado a surpreender a “não credulidade” (FÉRAL, 2011, p. 146), ou seja, a “suspenção da descrença” ao se deixar tomar pela narrativa (relato) e aderir as ações que a narração visual desenvolve perante ele. E é neste sentido que ocorre a inversão do processo de comunicação teatral corrente.

> O espectador sabe perfeitamente que a marionete é falsa. Sua não credulidade é colocada desde o ponto de partida. Ela é adquirida e evidenciada. Toda situação a reforça: gigantismo, desproporção das dimensões, mecanização da estrutura onde todo o funcionamento (mecanismo) está aparente. Portanto, apesar dessa não credulidade da partida, a semelhança dessa marionete, animada pelos numerosos (atores-manipuladores) em trajes de época, como um ser humano (marionete) que veio forçar a credulidade. A força da ilusão opera com vigor. Este é o centro do potencial de sedução da representação teatral. O espetáculo recupera sua credulidade de criança. (FÉRAL, 2011, p. 146)

Pode-se dizer que a presença do "Gigante" no espaço urbano cria na cidade uma situação não cotidiana que desperta o maravilhoso, como, por exemplo: o garfo plantado no teto de um carro e o gigante emergente de telhados visto por claraboias. Situações que seduzem e criam um estranhamento no público que se deixa ser envolvido pela situação (figuras 159 e 160).

Figura 159- Objeto/ carro espetado por garfo gigante em "micros-relatos periféricos" de "O Gigante que Caiu do Céu" (1993).

Figura 160- Boneco/Gigante dentro da casa em "micros-relatos periféricos" de "O Gigante que Caiu do Céu" (1993).

Fonte: QUIROT, 2001, p. 26 e 50.

Tais instalações pelo espaço público da cidade é para Féral (2011) a ilustração perfeita dos princípios da teatralidade. E, no centro gravitacional dessa teatralidade preponderante, uma

performatividade operante. A autora (2011) esclarece que a performatividade destas instalações que compõem os espetáculos na Saga dos Gigantes, além de atrair a atenção dos espectadores, os conduz a uma redefinição das fronteiras espaciais e temporais.

> A cena se passa tanto na cidade e fora dela, em um outro lugar indefinido aquele de uma cena teatral onde surgiu de modo imprevisto a ficção. As fronteiras entre o cotidiano e o fictício se tornaram incertas, deslocam-se em função das ações colocadas pela companhia e da personagem ao qual dá vida. Performatividade sobretudo em razão da ambiguidade permanente reside no centro entre o mecânico e o vivo. O espectador não opera unicamente em um ou em outro. A força da instalação vem do fato que seu olhar percebe simultaneamente a um e outro, não podem escolher, seus prazeres e sua fascinação dessa dualidade. As duas vertentes/inclinações não cessam de desmentir-se/ negar uma a outra. A performatividade vem aqui dessa subversão do teatro pelo humano, uma performatividade que abala a representação e a faz sair dos sistemas simbólicos claros e unívocos. (FÉRAL, 2011, p. 148)

Neste ponto, a pesquisadora enfatiza a relação entre espectador e marionete, e destaca o fato de certamente a marionete "representar" um ser animado, no sentido pleno do termo, mas que suas ações não cessam de desmentir esse aspecto de representação. Trata-se aqui da condição da marionete no teatro de bonecos, o boneco "é" e "está".

Acerca deste aspecto, Féral, na construção de um pensamento da perspectiva performativa, faz uma leitura evocando as condições de "ser, fazer e mostrar" organizadas por Schechner (apud FÉRAL, 2011) para fundamentar o aspecto não-representativo da marionete. No intuito de identificar o eixo que releva a teatralidade e a performatividade. A cena existe e em diversos pontos de locais públicos e o habitante transita entre a condição de transeunte e espectador; por vezes, surpreendido, por vezes, intencionalmente. Entretanto, Féral, mesmo que considerando essa ocupação do espaço público, sustenta que a fórmula teatral é preservada.

E nesta relação entre boneco e público em situações ficcionais no espaço público o ator-manipulador se insere como a figura provedora desta ilusão, através da performativa da manipulação executada polos personagens liliputianos. E neste jogo entre teatralidade e performatividade, estabelecido entre atores-manipuladores e público através do boneco, o traje de cena é o elemento teatral que conforma os corpos dos atores à ficção através da multiplicação de sua forma e cor, mesmo no caso onde há liliputianos caraterizados em outro código indumentário, que não o traje permanente das personagens liliputianas codificado através das cores e formas. Neste sentido, a cor e forma do traje de cenas na *Saga dos Gigantes* é estabelecido a partir da função exercida pelos personagens/atores-manipuladores.

Figura 161- Traje de cena azul, não permanente de atores em funções distintas da manipulação (2015).

Fonte: Foto do autor.

Figura 162- Traje de cena vermelho, permanente de atores-manipuladores na "Saga dos Gigantes".

Fonte: QUIROT, 2011, p. 258.

Figura 163- Traje de cena, não permanente, de atores-manipuladores em "O Gigante de Guadalajara" (2010).

Fonte: As criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr> (Acesso em: nov. 2014).

Figura 164- Pequena Gigante sendo vestida em cena em "A Gigante do Titanic e o Escafandrista" (2009).

Fonte: Quirot, 2011, p.194.

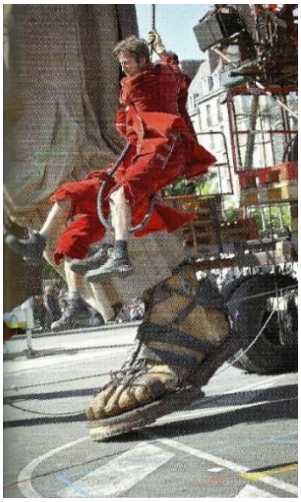
Figura 165- Atriz-manipuladora coatando com boneco/Xolo em "O Gigante de Guadalajara" (2010).

Fonte: As criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr> (Acesso em: nov. 2014).

Figura 166- Atores manipulando Pequena Gigante através de cabos em estrutura de funcionamento aparente.

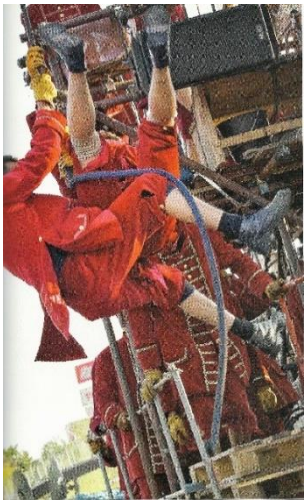
Fonte: As criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr> (Acesso em: nov. 2014).

Figura 167- Movimento pendular sequencial para a manipulação dos braços do boneco/Camponês (2010).



Fonte: QUIROT, 2011, p. 225.

Figura 168- Posição de revezamento de atores/liliputianos para a manipulação do boneco.



Fonte: QUIROT, 2011, p. 173.

Em menor número há os personagens/coordenadores que seguem à frente do boneco, significados pelos trajes azuis que os identificam como não manipuladores exercendo a função de mediação entre o público e o boneco. E, em maior número, estão os atores-manipuladores/personagens em vermelho responsáveis pela manipulação do boneco. Assim, a relação visual entre ator-boneco não configura a imagem de criador e criatura, como na metáfora: deus-homem, mencionados anteriormente. (Figuras 161 a 165).

Primeiro, por se tratar de uma estrutura composta por um grande número de atores, remetendo mais à imagem de relação entre homem e máquina. Como um navio e sua tripulação e/ou exército liliputiano. E, segundo, pela escala do boneco em dimensões ampliadas conferir ao boneco um status de criatura maravilhosa, que se relaciona ao imaginário coletivo, e lhe proporciona atributos mágicos e divinos, o que, neste sentido, reafirma a abordagem coletiva dos atores-manipuladores em uma condição que os tornam personagem humanizados em ofício.

E nem da perspectiva política, na configuração de opressor e oprimido. Devido ao fato de que a abordagem política proposta pelo Royal de Luxe, mesmo antes da *Saga dos Gigantes*, conforme mencionado, está relacionado a evidenciar a alienação do indivíduo e o distanciamento do humano em função de um movimento progressista inconsequente. Metaforizado pelo Royal de Luxe em uma abordagem lúdica de máquinas rigorosamente

elaboradas para a cena, com o único propósito de alimentar o imaginário do público e revitalizar as potencialidades da surpresa e do maravilhoso através do acontecimento teatral.

Mesmo se tratando de uma proposição de criação de mitos, a partir da relação homem/máquinas no espaço urbano, pode-se dizer, de uma perspectiva biológica/metafórica, que evidência o macro-organismo social através do micro funcionamento do boneco colocado em lentes de aumento para o espectador, através do "microscópio" da ficção na cena, destacando a relação destes pequenos seres com o corpo gigante do boneco.

Na qual estes não significam visualmente o *anima* através do "sopro divino" - estabelecida na metáfora: deus/ator-manipulador e homem/boneco, ou político, no sentido de evidenciar uma relação de opressão do menos favorecido socialmente através da manipulação– , esta suposta "oxigenação de vida nos bonecos" na *Saga dos Gigantes* se dá através do conjunto de figuras vermelhas – passíveis de variações sem desestruturar o sistema permanente da vestimenta.

Composta por atores-manipuladores/liliputianos que agem sobre estes grandes corpos/bonecos como um "tecido conjuntivo fluído", que se desloca em uma organização circular de revezamento pelo sistema "vascular" – estrutura de manipulação – do corpo do boneco. Como se estes atores-manipuladores fossem o elemento biológico, e não divino, que habita este corpo/objeto, como o sangue em relação ao corpo humano, exercendo a função de manutenção da vida ficcional deste organismo mecânico, no que tange ao transporte do oxigênio – anima do boneco – materializado na cena através da ação performativa e funcional da manipulação. Evidenciando tal exercício ao público através de um funcionamento externo ao corpo boneco, como se aquele estivesse observando através das lentes da ferramenta microscópio (figuras 166, 167 e 168).

Dessa forma, os atores-manipuladores, metaforicamente podem ser representados por este tecido fluído composto por diversos tipos de células/atores-manipuladores exercendo distintas funções, para o funcionamento do organismo mecânico do boneco em ações que colocam a figura do Gigante/boneco em situações cotidianas, em um estado extra cotidiano. Assim, na composição liliputianos/Gigante estas ações se baseiam inteiramente sobre o realismo e a extrema similaridade dos gestos humanos, o que justifica a abordagem biológica para significá-los metaforicamente. Esta potencialização à similaridade dos gestos humanos permite a interposição do que Jean-Luc Courcoult chama de "acontecimentos", referindo-se ao evento teatral no espaço urbano. Assim, tal metáfora se estende do funcionamento do boneco

para o funcionamento da cidade, organismo metropolitano do qual a população é o tecido fluído oxigenador, como os atores-manipuladores em relação ao boneco.

Figura 169- Representação de anima na relação boneco cantora de ópera em "micros-relatos periféricos" de "O Gigante que Caiu do Céu" (1993).

Fonte: Quirot, 2001, p. 53.

Figura 170- A escala do boneco e na relação com o público (1993).

Fonte: As criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr> (Acesso em: out. 2016).

Tendo em vista essa potencialidade do público, muito evidenciada nas produções teatrais contemporâneas, é que Courcoult propõe a estrutura estética do espetacular na *Saga dos Gigantes*. O que Féral (2011) chama de "micros-relatos periféricos", em um território onde o espectador é livre para encontrar o sentido no acontecimento teatral, como, por exemplo: a reação do Gigante/boneco, através de movimentos da consciência, com a performance da cantora de ópera, que o faz reagir, através da manipulação, dando-lhe a aparência de estar manifestando sentimentos humanos. Em relação ao movimento da consciência no boneco, Costa (2016) esclarece que:

> A psicologia do personagem no teatro de animação não pode ser pensada como a de um personagem representado por um ator. Como a carga psicológica do primeiro é permeada pelo objeto e está relacionada com o corpo artificial do boneco, sobrepor-lhe um sentimento humano, sem considerar sua especificidade, encobre sua capacidade expressiva. Assim, não se trata da psicologia associada a um ser real, mas daquela condicionada às propriedades corporais do objeto, ou seja, o matiz psicológico do personagem liga-se a natureza do boneco, e interage com as suas possibilidades técnico-expressivas. (COSTA, 2016, p. 194)

Neste sentido os atores-manipuladores/liliputianos evidenciam as reações do boneco/Gigante ao som da cantora de ópera, através de movimentos delicados de movimentação do cabeção e dos olhos, que remetem à representação mecânica de uma ação interna do boneco. Essa relação estabelecida com a cantora também acontece em alguns momentos entre o boneco e os liliputianos, quando estes se posicionam na cena em uma relação vertical de representação ao realizarem ações reais de cuidados com os bonecos, como, por exemplo, quando os atores-manipuladores/personagens banham os bonecos, os vestem e penteiam. Nestes momentos as reações do boneco representam gestos singelos de agradecimentos aos atores cuidadores, como se pode ver nas figuras 169 e 170, em que a atriz escova o boneco/Xolo em *O Gigante de Guadalajara* (2010).

Desta forma, as cores e formas no traje de cena dos atores-manipuladores/liliputiano, como um uniforme, os identifica internamente à ficção e os posiciona entre figuras fantasmas – quando manipulando o boneco–, personagens co-atuantes com os Gigantes e também como um signo demarcador do território ficcional confluente com o espaço real urbano, identificando os atores/liliputianos em um contexto de teatralidade e performatividade onde há outras figuras inseridas na cena, como é o caso dos colaboradores e público nos micro relatos periféricos.

4.5. A dimensão simbólica do traje nos Micro Relatos Periféricos

Na *Saga dos Gigantes*, os "micro relatos periféricos" (FÉRAL, 2011, p.146) são caracterizados por acontecimentos que ocorrem em pontos distintos das cidades habitadas pelos Gigantes/bonecos, durante os dias de espetáculos. Estes acontecimentos são compostos por ações realizadas com os bonecos e também por cenas resgatadas de produções anteriores, como, por exemplo, o carro fisgado por um garfo gigante de "Situações Imaginárias" reinserido em *O Gigante que Caiu do Céu* (1993).

Segundo Féral, esses momentos fragmentados de espetáculo "(...) São como efeitos do maravilhoso e despertam a curiosidade, a interrogação (questionamento), produzem uma adesão e não uma crítica. Esses momentos acontecem simbolicamente num espaço e temporalidade que não são eles do espectador apesar das aparências. (FÉRAL, 2011, p.146).

Figura 171- Público inserido na cena em "micro relato periférico" de "O Gigante que Caiu do Céu" (1993).

Fonte:Quirot, 2001, p. 29

Figura 172- Contato físico entre público e boneco/objeto em "micro relato periférico" (1993).

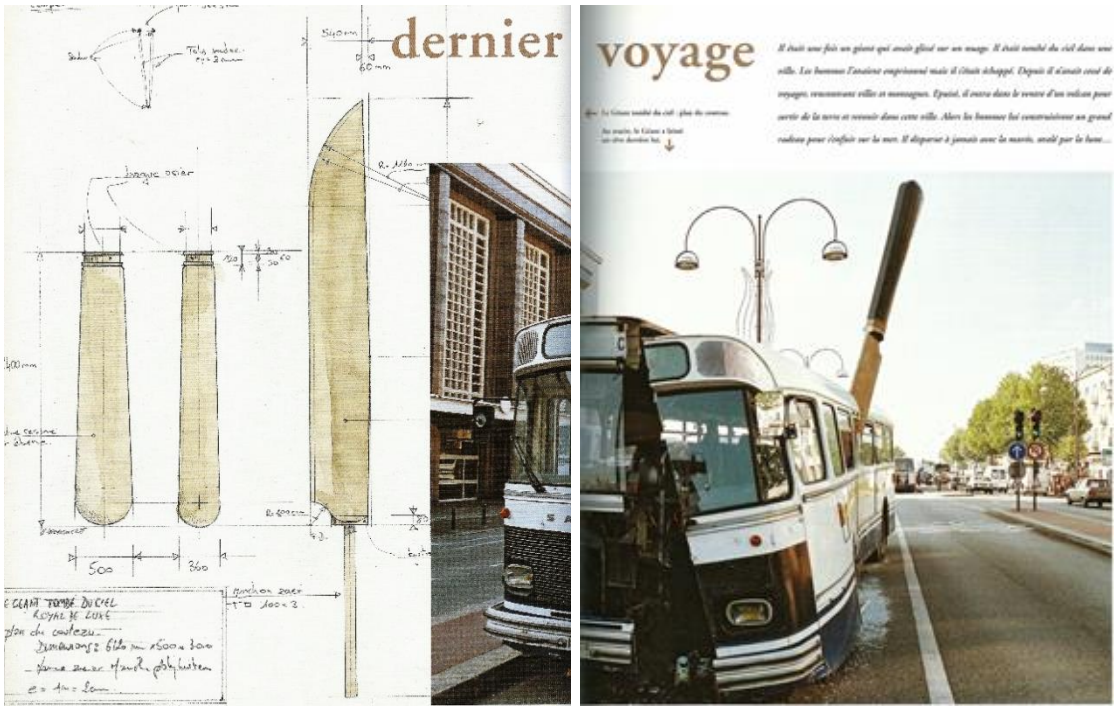
Fonte:Quirot, 2001, p. 29

Figura 173- Movimento mecanizado de ronco do boneco/Gigante em "micro relato periférico" (1993).

Fonte: As Criações em <http://www.royal-de-luxe.com/fr >. (Acesso em: nov. 2015).

Figura 174- Projeto de faca gigante para "micro relato periférico" (1993).

Figura 175- Objeto/ônibus cortado ao meio por faca gigante (1993).



Fonte:Quirot, 2001, p. 44 e 45.

Ou seja, no *Gigante que Caiu do Céu* (1993) o micro relato periférico opera, no espaço urbano, uma significativa diferença que compartilha o real entre o espaço do cotidiano – aquele do espectador – e aquele do realismo maravilhoso no espetáculo, o da ficção. Féral (2011) analisa esta significativa diferença como primeira base da teatralidade na *Saga dos Gigantes*,

na qual “opera um enquadramento virtual que isola a personagem (ou as ações) do espaço, do público e o lugar em situação de exibição” (FÉRAL, 2011, p. 146). Esta primeira clivagem (*clivage)*, que significa diferença espacial, é, segundo a mesma autora (2011), o principal elemento de reconhecimento da teatralidade, referindo-se ao *Gigante que Caiu do Céu* (1993).

Como no caso do Gigante/boneco caído e do Gigante dormindo, que estabelece, a partir da situação a qual está inserida, o objeto/boneco e o espectador, sem a mediação do ator-manipulador (figuras 171 a 175). Característica, esta, presente em todos os espetáculos da *Saga dos Gigantes*. Por exemplo, *O Gigante de Guadalajara* (2010) que exemplifica de maneira eficiente a relação estabelecida entre público e acontecimento nesta estrutura de espetáculo de rua, no qual o objeto, inserido pela primeira vez na saga, relaciona-se diretamente ao contexto comemorativo da cidade em questão.

O espetáculo se estrutura a partir de três aparições ou “micro relatos periféricos” em regiões distintas da cidade de Guadalajara: primeiro – “um muro caído do céu”; segundo – “a aparição de um bloco de gelo/boneco”, e terceiro – a “descoberta de um sarcófago – contêiner com o boneco/personagem Gigante enterrado em uma avenida da mesma cidade. Especificamente no espetáculo o *Gigante de Guadalajara* (2010) é que ocorre, pela primeira vez, a aparição do objeto/muro caído, porém este é resgatado em espetáculos seguintes, como, por exemplo “O Xolo”, no retorno da companhia ao México em 2011.

Neste primeiro “micro relato periférico” a aparição do objeto/“muro caído” é estruturada estrategicamente na área pública – Praça da Libertação (Guadalajara) – em frente ao Teatro *Degollado*. Propondo, além do resgate da estrutura de espetáculos de praça do Royal de Luxe, uma composição espacial que desloca, simbolicamente, a cena de dentro do teatro, espaço projetado para a cena, para a praça, espaço de circulação cotidiana.

Este deslocamento também se reflete no próprio objeto/muro que se desvincula da materialidade ficcional de um muro cenográfico através de sua constituição em pedras reais, provenientes da região local de *Otumba* (Hidalgo). E de sua dimensão equivalente a seis metros de altura por dez metros de largura. Neste caso, o aspecto ficcional do objeto/muro ao acontecimento de um muro gigante caído do céu, narrado visualmente através de sua disposição na área da praça.

Além de sua constituição real de objeto/muro ficcionalmente caído do céu, este objeto também resgata em sua superfície elementos históricos e mitológicos amalgamados à representação bidimensional das personagens Gigantes/bonecos de *O Gigante de Guadalajara*

(2010), através da composição pictórica em afresco de elementos e personagens coloniais mexicanos.

Essa composição material e visual do objeto muro dialogam artisticamente com o pensamento do artista visual/plástico Diego Rivera (México, 1886-1957), assim como o de outros *muralistas*, que viam nesta estrutura de expressão artística uma possibilidade de remissão artística e resgate do povo em relação a sua civilização ancestral. Em oposição à pintura de cavalete, considerada pelos muralistas como uma forma de arte burguesa, devido a sua estrutura de pinturas em tela, em grande parte destinadas a coleções particulares ou ao espaço privado do museu.

Sob esta perspectiva muralista do objeto/muro como suporte de uma obra aberta ao povo no espaço urbano, vulnerável às intempéries que tornam sua durabilidade instável e liberta da condição de artefato, pode-se dizer que a aparição do "muro caído" estabelece em *O Gigante de Guadalajara* (2010), já no primeiro acontecimento que estrutura o espetáculo, um discurso de deslocamento do espaço convencional do teatro para o espaço público, estabelecendo, do ponto de vista artístico, uma relação metonímica com a proposta artística muralista. Entretanto, deslocado para o centro da cena como um objeto ficcional caído do céu. Propondo, assim, outra dinâmica do espaço "onde se vê", conforme afirma Huberman (2011), quando olhar torna-se imagem (figuras, 176, 177 e 178).

Figura 176- Primeiro "micro relato periférico"/ "muro caído" em frente ao teatro municipal de Guadalajara/México (2010)

Fonte: Criações. In:<www.royal-de-luxe.com> (Acesso em: out. 2014).

Figura 177- Projeto gráfico do afresco das personagens/ boneco inseridos no universo histórico ficcional mexicano.

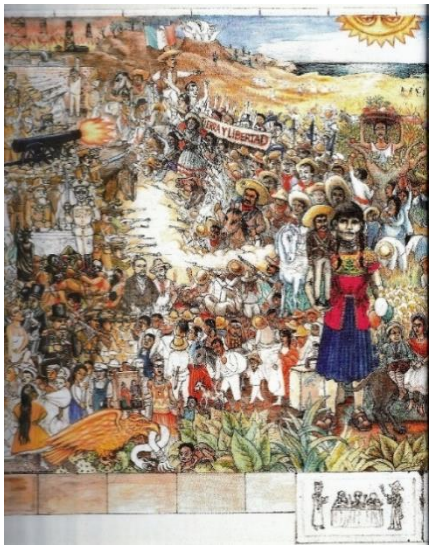
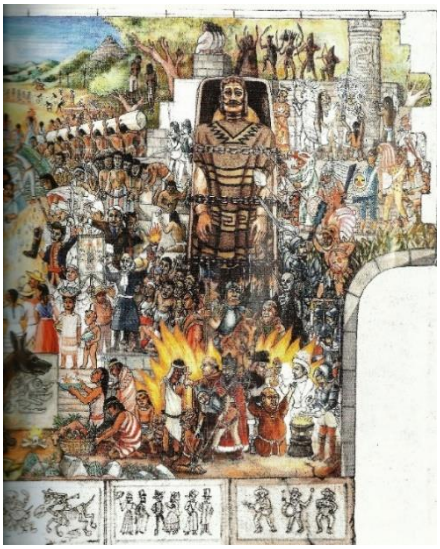


Figura 178- Projeto gráfico que retrata visualmente a narrativa inicial do espetáculo.



Fonte: Quirot, 2011, contracapa.

Figura 179- Vestimenta do público inserida na cena através da relação dos mesmos com a instalação "muro caído".

Fonte: Criações. In: <www.royal-de-luxe.com> (Acesso em: out. 2014).

Figura 180- Traje militar da guarda municipal da cidade de Antuérpia acompanhando o cortejo do "De Reuzen" (2015), último espetáculo da "Saga dos Gigantes", até o momento.

Fonte: Foto do autor.

Essa disposição do objeto/"muro caído" na praça pública, não requer a manipulação dos atores. Desta forma, cria-se uma relação direta entre o objeto/muro e os transeuntes/espectadores de maneira que este diante da obra passa a ser inserido na cena, como no caso do Gigante/boneco "caído do céu" e amarrado sobre uma via pública, ou quando o mesmo personagem/boneco está adormecido e respirando ficcionalmente através de

mecanismos de funcionamento, enquanto recebe a visita e até o contato físico dos espectadores em *O Gigante que Caiu do Céu* (1993).

Assim, a relação entre objeto/muro e espectador/transeunte, em *O Gigante de Guadalajara* (2010), propõe um superdimensionamento da visualidade das figuras em cena. Em relação ao objeto/muro, pode-se dizer que este compreende duas dimensões que o significam na cena. Primeiro, referente a sua constituição material de objeto real/muro inserido em uma condição ficcional de "muro caído do céu", o que o torna um objeto/personagem na cena que leva o seu nome.

E, em uma segunda dimensão representativa deste objeto, tem-se na constituição bidimensional do afresco que compõe, na superfície do objeto/muro, uma narrativa visual habitada por personagens, aproximadamente trezentas figuras históricas e mitológicas mexicanas, relacionando-se com as personagens do espetáculo, os Gigantes/bonecos: o Xolo, a Pequena Gigante e o Camponês/Gigante, em uma representação pictórica de personagens da história, arte mexicana e do pensamento asteca, pertencentes ao imaginário coletivo deste povo.

Essa composição pictórica narra visualmente ao espectador a trama que se estabelece entre os bonecos/personagens da *Saga dos Gigantes* e as personagens históricas e mitológicas mexicanas. O que viabiliza através do encontro do objeto/muro caído com o espectador/transeunte à construção do que Courcoult chama de um novo mito na cidade. E, nessa relação, o espectador passa a ser atuante na cena, o que torna indispensável para leitura do traje de cena e do boneco no Royal de Luxe a identificação e análise da composição visual da figura espectador na cena. Devido ao fato de que, na medida em que o espectador passa a agente atuante, essa condição investe sua composição visual, em uma condição transitória entre o cotidiano e a cena. Embora estes não sejam preparado visualmente para o espetáculo, o espetáculo é preparado para deslocados da condição cotidiana, a área da ficção, inserindo-os no contexto da realização cênica como parte do acontecimento teatral.

Neste sentido, entendendo por traje de cena, conforme já mencionado, o que Ramos (2013) define por "design de aparência de atores", o qual a autora (2013) esclarece que:

> A aparência de um ator é concretamente construída por meio da manipulação da linguagem *caracterização visual*, ou seja, ela é dada a conhecer por meio da organização de recursos oferecidos pelos códigos de suas linguagens constituintes (a roupa, os penteados, as maquiagens, os adereços), colocados em relação ao corpo do ator em questão e às particularidades tecnológicas de cada meio e de cada espetáculo em que estiver inserida. (RAMOS, 2013, p. 32)

Em relação a caracterização visual, como manipulação da linguagem, Ramos (2013) a subdivide em dois grupos: um que inclui "(...) todas as modalidades espetaculares que proporcionarem comunicação imediata com o público (...)" (RAMOS, 2013, p. 33), como, por exemplo, o teatro a performance e o *happening*. E outro relacionado às artes veiculadas por meios tecnológicos como a fotografia e o vídeo. Neste sentido, "(...) os trabalhos de caracterização visual para a construção da aparência de atores têm, em sua gênese, o paradigma do *modus operandi* do teatro e de todas as modalidades espetaculares que se manifestam diante do público. (...)" (RAMOS, 2013, p. 33). Que neste caso pode-se agregar a representação pictórica das personagens em afresco no muro destinado à cena.

Abordagem que se relaciona a definição de Cidreira (2013) que da perspectiva da moda define a composição visual do indivíduo como "aparência corporal", na qual segundo a mesma autora:

> A aparência corporal, para usar uma expressão de empréstimo de David Le Breton (2007), é uma atuação relacionada com o modo de se apresentar e de se representar. Engloba a maneira de se vestir, a maneira de se pentear, [...] de cuidar do corpo etc., quer dizer, a maneira cotidiana de se apresentar socialmente, conforme as circunstâncias, através da forma de se colocar e do "estilo da presença". Adotando uma abordagem marcadamente sociológica, o autor demostra uma preocupação com a apresentação física de si, evidenciando sua capacidade de demarcar pertencimentos e valorações sociais [...] (CIDEREIRA, 2013, p. 111-112)

Desta forma, Cidreira (2013) destaca o papel da apresentação do indivíduo na dinâmica da representação social, no sentido do aparecer, que consiste em:

> Além de exibir a dimensão fragmentária e transitória constituinte do indivíduo, outro aspecto importante do aparecer é que ele se recusa a reduzir o sentido ao sentido prático, o gesto a sua função, o espaço a seu uso doméstico, [...] como explica Camus (2007, p.37) [...], 'O estilo é o aparecer do sentido. [...] O aparecer é a poesia do ser [...]' (CIDEREIRA, 2013, p. 114)

É a partir dessa definição de aparência que Cidreira (2013) discorre sobre o jogo estabelecido entre indumentária, corpo vestido e a cultura vigente, entretanto, concentrando o estudo no universo do vestuário, com o propósito de evidenciar sua rede de sentidos na constituição da aparência através do diálogo estabelecido entre a vestimenta e o corpo social no exercício do "aparecer", termo ao qual pode-se relacionar à expressão: presentificação do indivíduo. Neste sentido, referindo-se ao traje como componente da representação visual do espectador/transeunte na *Saga dos Gigantes* pode-se evidenciar sua significação na cena, a partir do acontecimento teatral promovido pelos "micro-relatos periféricos".

Os quais estabelecem ainda uma subdivisão entre o traje do público e o traje das autoridades colaboradoras, que também permanecem em cena para garantir a segurança na relação entre objetos e público e objetos e espaço urbano. Distinguindo a participação dos indivíduos no acontecimento teatral por uniformes e coletes de segurança.

Como é o caso do segurança na cena do "muro caído" em Guadajaraja, vestimenta que se enquadra ao que Viana (2015, p. 16) especifica dentro do eixo de traje social como traje profissional (figura 179). Diferente do traje da guarda municipal que acompanha o cortejo do boneco/Vovó em na cidade de Antuérpia ao qual Viana denomina, da perspectiva classificatória, como traje militar (figura 180).

Para esclarecer melhor o termo acontecimento ao qual os trajes estão inseridos, Fischer-Lichte (2011) afirma que três aspectos caracterizam esta condição do espetáculo e os mesmos definem sua singularidade e esteticidade. São eles: a *autopoiesis del bucle de retroalimentacion*[100], a emergência e a liminaridade.

Segundo a autora (2011), a *autopoiesis del bucle de retroalimentacion* é o termo que caracteriza o artista e todos os participantes como sujeitos determinantes e determinados ao comportamento do outro durante a encenação, em oposição à ideia de sujeito autônomo. Esta percepção "auto poética" caracteriza a prontidão na mudança de função entre atores e espectadores, que segundo a pesquisadora é fundamental para configuração do acontecimento.

Como na aparição do objeto/muro caído em *O Gigante de Guadalajara* (2010), acontecimento no qual o *bucle* funcionou como um sistema que se reorganiza a si mesmo, um sistema que constantemente integra o transeunte/espectador em situações particulares e distintas como "(...) elementos recém-surgidos, não planejados e não predeterminados pelos atores e nem pelo [próprio] público (...)" (FISCHER-LICHTE, 2011, p. 324).

Estes elementos recém-surgidos (comportamentos e ações) integraram na cena do objeto/muro a *autopoiesis* de cada indivíduo envolvido, cuja aparição e a desaparição destas emergências (sujeito ou elementos surgidos e integrados à cena) não são fixadas por uma lógica da ação, e sim pelas sensações e emoções geradas pela atmosfera do acontecimento instaurado no tempo/espaço ficcional da cena, criando uma fissura no tempo/espaço cotidiano e rompendo simbolicamente o "muro" entre ficção e realidade.

[100]A partir de FISCHER-LICHTE, Erika. *Estética de lo Performativo*. (Trad. Diana González Martín e David Martínez Perucha, do alemão para o espanhol). Madri: Abada Editores, 2011.

Esta condição, gerada com a instalação do “muro caído”, provoca uma reação no público através da aparição e da surpresa que presentifica o objeto e o público na cena. E através desta presentificação, mesmo que sendo uma presença *embodied mind* (FISCHER-LICHTE, 2011, p. 333), no sentido de “mente incorporada à cena”, proporciona ao traje do espectador, através da estética do acontecimento, o que o filósofo Arthur C. Danto (2005) denomina “transfiguração do lugar comum”.

Definição que aplicada ao traje cotidiano do espectador, diante do objeto/muro, pode-se dizer que este é transfigurado no espaço ficcional da cena, convertido no que Danto (2005) denomina “chamativo”, no sentido de estar em foco e de um estado não- cotidiano de permanente e intensiva atenção, capaz de converter a experiência, na qual o traje do espectador foi convertido, em um componente da experiência estética do espetáculo *O Gigante de Guadalajara* (2010).

O que torna possível a transfiguração do lugar comum desta vestimenta através de seu trânsito pela cena, na qual, indivíduos reais (desprovidos de intencionalidade ficcional), em um espaço demarcado ficcionalmente pelo objeto/muro, suprimem, através de sua presença de espectador atuante, a fronteira entre as funções e características reais e ficcionais de seus trajes.

E quando dois contrários coincidem de modo que um pode ser ao mesmo tempo o outro, no caso: o traje de cena e o traje cotidiano, a atenção se dirige à transição entre as duas condições, ou seja, ao ponto de liminaridade do traje que está, através desta estética de encenação, estreitamente relacionado com a *autopoiesis*, proveniente da condição de acontecimentos dos espetáculos que compõem a *Saga dos Gigantes*.

Os acontecimentos podem ocorrer paralelamente em regiões distintas da cidade, como, por exemplo, é o caso da “descoberta do sarcófago” de *O Gigante de Guadalajara* (2010), que se desenvolve paralelamente ao “micro relato periférico” do “Muro Caído do Céu”. No segundo caso, Courcoult coloca ficcionalmente o boneco/ Gigante Camponês na cena da revolução ao lado da figura histórica mexicana Miguel Hidalgo, “que para evitar que o massacrassem o escondeu em Guadalajara” (COURCOULT, 2010). Porém, este dado não é dramatizado é apenas anunciado em uma narrativa introdutória do novo mito[101] escrito por

[101]Quando Hidalgo deu o grito de dor, que ressoou por todo o México e além: ao longo do tempo. Naquele tempo um gigante, do alto das montanhas, o ouviu... foi um camponês solitário, de mãe índia e pai crioulo. Porém, quando o gigante apareceu diante do exército rebelde, os homens estavam com tanto medo para impedir sua morte que Hidalgo o colocou em um sarcófago e o enterrou em algum lugar de Guadalajara. É claro que os responsáveis pela tarefa de desenterrá-lo morreram em batalhas que abalaram o país. Numerosos historiadores estão agora se perguntando sobre a localização do seu enterro. Cem anos mais tarde, em 1910, a sobrinha do gigante chamado de "Pequena Gigante" retorna do Estado de *Morelos* (o nome deste ilustre lutador, que continuou o trabalho de Hidalgo para a independência). Alguns dizem que ela teria feito a viagem para encontrar seu tio; outros que Zapata, em uma noite de lua cheia, teria falado com ela. Novamente, nenhuma testemunha pode confirmar essa lenda. A única pessoa que presenciou esta conversa é a própria Pequena Gigante, que, embora tenha o poder de viajar

Courcoult, como em todos os espetáculos da *Saga dos Gigantes* que consiste no roteiro de ações para os espetáculos, divulgados em matérias de jornais locais das cidades e sites de notícias, contribuindo para a criação do mito entre os habitantes das cidades através da transmissão oral.

O "micro relato periférico" relacionado a esta narrativa é a ação real realizada pelos atores-manipuladores de desenterrar, de fato, um contêiner de quatorze metros de altura, com uma marionete gigante dentro de uma importante avenida da cidade. Em uma ação de caráter performativo que pode se estender até três dias de acontecimento. Mais uma vez relacionando à ação real de desencavar ao contexto ficcional de Libertação da personagem/camponês (marionete), para que este possa seguir o roteiro de ações que consiste em um cortejo pela cidade de Guadalajara em busca de sua sobrinha, a Pequena Gigante.

Porém, a instalação permanece por algum tempo sem a presença dos atores-manipuladores, como no caso do objeto/"muro caído", contudo, composto por um novo elemento que são os personagens/manequins. Neste caso, então tem-se em cena, em um primeiro momento, o Camponês/boneco dentro de um contêiner enterrado, os manequins e o público.

Em relação à composição visual e material desses objetos/bonecos, tem-se o Camponês/boneco estruturado em sua tessitura visual com a vestimenta típica mexicana, descrita anteriormente, entretanto, os manequins, diferente dos bonecos Gigantes, trazem em sua composição visual o traje vermelho/permanente dos atores-manipuladores/liliputianos, e trajes de técnicos/colaboradores locais, como, por exemplo, do operador de máquinas/grua.

Exemplificando mais uma vez o resgate de elementos precedentes a *Saga dos Gigantes*, como no caso do espetáculo *A Revolução dos Manequins* (2007) de "Situações Imaginárias", mencionado anteriormente.

---

através do tempo, nunca teve o poder da fala. Na verdade, a Pequena Gigante não fala, mas guarda em seus olhos os sons, os redemoinhos e a esperança da história dos homens. O que deus decidiu em 2010, desejando que caísse do céu na cidade de Guadalajara, um muro que poderia ter sido criado por Diego Rivera para advertir a Pequena Gigante que havia chegado a hora de conhecer seu tio? Um dia depois um vulto foi depositado em uma praça: era um bloco de gelo contendo *Xolotl*, o deus-cão de dentes de *obsidiana*, dormindo e oferecido como um presente à Pequena Gigante. Poucos dias depois, o gelo derreteu, e o Xolo começou a correr e brincar pelas ruas, com o seu olfato apurado encontrou a localização do sarcófago. Após libertar o Gigante, os três companheiros desapareceram com um pouco de terra do México. É uma lenda sussurrada através das montanhas? Ou apenas uma das histórias que Frida Kahlo contava aos ouvidos de Diego Rivera para ele dormir? Ou quem sabe uma quimera doce e violenta que *Orozco* viu sobre os muros da cidade? No entanto, em noites de tempestade, você pode ouvir o riso de Pancho Villa ressoar nos céus do México. (COURCOULT, Jean-Luc. *Gigante de Guadalajara* (2010). In: "Saga dos Gigantes". Fonte: www.royaldeluxe.com. Acesso em: 2013. Tradução sob a responsabilidade de Pereira.

Figura 181- Bonecos/objetos de situações imaginárias em "A Revolução dos Manequins" (2007).

Fonte: Criações. In: <http// www.royal-de-luxe.com>. (Acesso em: out. 2016).

Figura 182- Traje de cena liliputiano em manequim de "O Gigante de Guadalajara" (2010).

Fonte: Gigante de Guadalajara <http//www.bicentenario.gob.mx>. (Acesso em: fev. 2013).

Figura 183- Traje de operador de máquinas em manequim de "O Gigante de Guadalajara" (2010).

Fonte: Gigante de Guadalajara <http//www.bicentenario.gob.mx>. (Acesso em: fev. 2013).

Figura 184- Estrutura de A Revolução dos Manequins (2007) retomada em "O Gigante de Guadalajara" (2010).

Figura 185- Elementos reais e ficcionais em micro relato periférico de "O Gigante de Guadalajara" (2010).

Fonte: Gigante de Guadalajara <http//*www.bicentenario.gob.mx> (Acesso em: fev. 2013).*

Figura 186- Projeto visual para a instalação "Caça ao Caixa Eletrônico" de "A Revolução dos Manequins" (2007).

Figura 187- Instalação "Caça ao Caixa Eletrônico" de "A Revolução dos Manequins" (2007).

Fonte:QUIROT, 2011, p. 72.

Figura 188- Processo de confecção dos manequins a partir de moldes de membros da companhia.

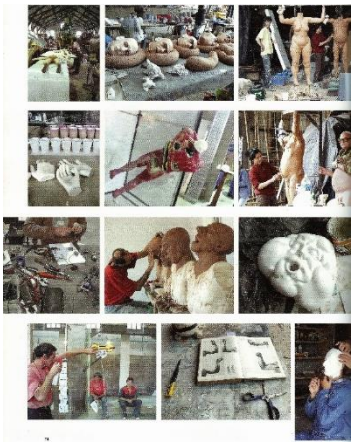
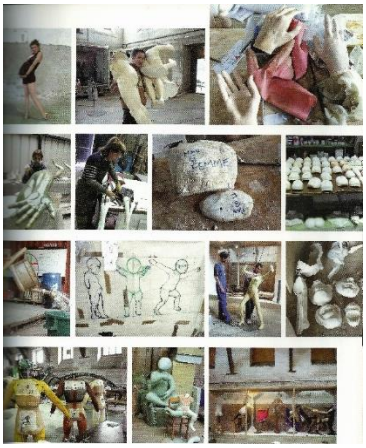


Figura 189- Moldes e estruturas materiais dos manequins (2007).



Fonte:QUIROT, 2011, p. 74.

Figura 190- Intervenção urbana com manequins em Filoctetes, Lemnos em Buenos Aires (2002).

Figura 191- Reação de espectador/segurança em Filoctetes, Lemnos em Buenos Aires (2002).

Fonte: <artesescenicas.uclm.es> (Acesso em: out. 2016).

E como em *A Revolução dos Manequins* (2007) o aspecto de maravilhamento e surpresa se dá através de situações inerentes à condição dramatizada no corpo dos manequins (figuras 181a187). Neste caso, o maravilhoso está na situação em que os objetos se encontram de posicionamento para desencavar de uma avenida, em Guadalajara, um grande contêiner/sarcófago para libertar a personagem/ Camponês.

Mantendo, como em toda criação visual dos bonecos no Royal de Luxe, o processo criativo vinculado e estruturado, a partir do desenho do cenógrafo Delarozière. Especificamente no caso dos manequins, como se pode ver nas figuras 186 a 189, após a estruturação gráfica da cena, a confecção destes se dá a partir de moldes desenvolvidos na escala do corpo humano. Entretanto, sua configuração não tem por objetivo a reprodução real destas figuras, e sim expressões caricatas que enfatizam a condição ficcional da personagem/manequim. Sendo que neste caso o elemento que o relaciona ao real é a vestimenta em escala humana que o identifica a partir de sua função. Como, por exemplo, os bombeiros na figura 181 de *A Revolução dos Manequins* (2007), e o operador de máquina (figura 183) do espetáculo *O Gigante de Guadalajara* (2010).

Entretanto, um dado novo nos manequins de *Gigante de Guadalajara* (2010) é sua composição visual estruturada com os trajes de cena dos atores-manipuladores, o que os significa na cena do sarcófago como personagens liliputianos/manequins (figuras 182, 184 e 185).

Assim, em o *Gigante de Guadalajara* (2010) o traje nas personagens liliputianos/manequins, inverte a ordem de significação da vestimenta quando utilizada pelos atores-manipuladores/liliputianos. Pois, neste, o traje de cena de ordem ficcional significa a figura real do ator-manipulador em personagem liliputiano. Por outro lado, quando a vestimenta é agregada a composição do da personagem liliputiano/manequim o traje passa a ser o elemento de realidade que significa o objeto/manequim, compondo uma figura/objeto de realidade maravilhosa inserida em um contexto cotidiano e público.

Em certa medida o mesmo ocorre com os manequins em “Filoctetes, Lemnos em Buenos Aires” (2002). Nesta experiência de intervenção urbana, o diretor Emilio Garcia Whebi teve o propósito de interrogar, do ponto de vista estético/visual, os possíveis vínculos estabelecidos na cidade entre os pedestres e os corpos de moradores de rua, sugerindo uma relação metafórica entre a polis sul-americana e o mito grego, em que a personagem Lemnos suportou a fetidez e a dor de Filoctetes (ver figuras 190 e 191).

Neste caso, o traje dos bonecos são vestimentas retiradas do cotidiano e deslocadas para a cena de rua em intervenções urbanas. Neste exemplo, o traje não representa, é. E (in) veste, compõe a figura do boneco em um objeto híbrido de elementos ficcionais e reais. O boneco representa o humano em escala de 1:1 e a vestimenta o humaniza. O que de certa maneira aproxima a abordagem da vestimenta, no que diz respeito a seu aspecto real e funcional de vestir os atores/humanos. Desta forma, em "Gigante de Guadalajara" (2010), o traje dos manequins é um elemento permanente vinculado à figura dos atores-manipuladores/liliputianos, deslocado para a composição da figura dos manequins os caracterizando como liliputianos/manequins.

Porém, as proposições são muito distintas, no caso do Royal de Luxe o espectador é inserido em um contexto ficcional de realismo maravilhoso, como, por exemplo, na figura 187 do *Assalto ao Caixa Eletrônico* (2007), na qual o transeunte/espectador é inserido na cena, sem ao menos se dar conta do contexto ficcional ao qual ele está envolvida, e mesmo que soubesse sua relação com o boneco/personagem seria de aspecto lúdico e sempre explicitamente ficcional, sem o propósito da ilusão realista no objeto/manequim. Entretanto em relação ao boneco de *Filoctetes, Lemnos em Buenos Aires* (2002) a relação estabelecida entre espectador e boneco parte da suposição de que o boneco é um ser humano em estado de opressão e somente durante o contato com o boneco é que o espectador/transeunte pode-se dar conta de que este não é um ser vivo. Neste caso, a intervenção só se dá em função do aspecto realista atribuído ao boneco através de sua tessitura visual, material e da sua condição inerte e oprimida de objeto. Por outro lado, em ambos os casos, o traje é deslocado de sua função real de vestir o humano – pois não se tratam de vestimentas confeccionadas exclusivamente para os bonecos – para humanizar a composição da figura ficcional dos bonecos.

Além das personagens/boneco: o Camponês, o Xolo e os manequins liliputianos, outra marionete também integra o *Gigante de Guadalajara* (2010), inserida no contexto histórico mexicano como a personagem/Pequena Gigante. Na narrativa inicial, sua jornada iniciou-se no ano de 1910, no Estado de Morelos, período em que "(...) partiu em busca de seu tio camponês (...) dotada com o poder de viajar no tempo e sem o dom da fala (...)" (CORCOULT, 2013).

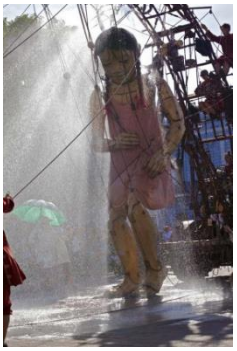
Figura 192- Traje inicial do boneco/ Pequena Gigante em "O Gigante de Guadalajara" (2010).

Nantes Métropole

La Petite géante au pays de Zapata

Fonte: Criações/Notícias. In:<http//www.royal-de-luxe.com> (Acesso em: fev. 2014).

Figura 193- Banho e troca de roupa do boneco em "O Gigante de Guadalajara" (2010).



Fonte: Criações/Notícias. In:<http//www.royal-de-luxe.com> (Acesso em: fev. 2014).

Figura 194- Traje mexicano da personagem/boneco Pequena Gigante no mesmo espetáculo.

Fonte: Criações/Notícias. In:<http//www.royal-de-luxe.com> (Acesso em: fev. 2014).

Figura 195- Encerramento do espetáculo. Bonecos sendo colocados vestidos nos contêineres.

Fonte: QUIROT, 2011, p. 234.

O "micro relato periférico" que a insere na cidade é sua entrada sobre um ônibus (ver figura 192). Esta personagem esteve inserida em outros contextos ficcionais como o boneco Gigante. Neste espetáculo, uma das cenas consiste em transformá-la visualmente em público, como, por exemplo, o fato de ela ter sido lavada e vestida em cena com um traje costurado e bordado artesanalmente no México, inspirado na vestimenta tradicional da região, composto por uma saia e uma blusa de estilo colonial com golas e mangas bordadas à mão, modelos típicos de San Pablito, Coucuila e comunidades de Sierra Norte de Puebla (ver figuras 193 a 195).

Aparentemente, na origem deste traje os espanhóis se inspiraram no *chemisier* europeu do século XVI, misturando-o ao *quech-quemitl* indígena e impondo seu uso às mulheres. Desta maneira, a personagem/Pequena Gigante, assim como seu tio/boneco, literalmente estão (in)vestidos visualmente e materialmente do espírito mexicano, desdobrado em ações durante o espetáculo, junto aos atores e ao público.

Neste sentido, pode-se dizer que uma das dimensões do traje de cena em *O Gigante de Guadalajara* (2010) é a composição da tessitura visual e material da marionete gigante, no sentido de investi-las de uma identidade mexicana, fundindo e transformando a estrutura base dos bonecos em novos personagens/bonecos, através da natureza de suas vestimentas.

Féral (2011) aponta esta condição de objeto animado das marionetes na *Saga dos Gigantes* como um aspecto que determina a segunda "clivagem" de teatralidade, ou seja, o aspecto de ilusão através da condição dualista entre inanimado e animado que desencadeia uma confrontação do aspecto mecânico, inerente ao boneco, como o fato desta emanar vida através da manipulação. É este o ponto que a autora (2011) identifica como a característica que instaura a estranheza e o maravilhamento do ambiente cotidiano, criando ficcionalmente através do objeto/boneco o paradoxo entre objeto inanimado e vida. "(...) E a reação a esta improbabilidade de coexistência que é percebida pelo espectador [na manipulação do boneco], de maneira inesperada, obrigando-o a mover a fixação de signos onde ele percebe a inadequação em relação à norma (Féral, 2011, p. 147). Ou seja, a mecânica da marionete investida de anima provoca no espectador a sensação de um objeto com vida. Ainda segundo a autora:

> [...] a mudança de sentido está no centro da segunda clivagem (diferença, separação) que interveem na teatralidade como aquele que opera no ator entre o simbólico e o semiótico. É do reconhecimento dessa fissura no simbólico que nasce o prazer do espectador pelo/no teatro [...] Esta clivagem - significativa diferença - está amplificada pela diferença escavada entre o lado "marionético" do "Gigante" e a vida que ele parece emanar. (FÉRAL, 2011, p. 147)

Esta fissura, à qual refere-se Féral, é intensificada pelo fato de as marionetes/personagens proporcionarem através de uma atmosfera ficcional a habitação real do espaço urbano. Como ocorreu, por exemplo, em Guadalajara, onde os gigantes desencadearam diversas atividades e cortejos envolvendo multidões por diversos pontos da cidade, em uma vivência que se estende por dias e noites. Como nas duas primeiras aparições que configuram o *Gigante de Guadalajara* (2010), nas quais o público pôde presenciar os bonecos repousando em uma área de um circo local (Irmão Fuentes Gasca), pois, as marionetes, mesmo durante o sono ficcional, de fato repousam mantendo os movimentos de respiração e sons de ronco, através de mecanismos sonoros e de movimentos automatizados de boca e tórax.

Estas sucessões de "micro relatos periféricos", que constitui o espetáculo, têm o encerramento marcado por um grande cortejo de partida das personagens/ gigantes, em um evento que mobiliza a cidade, como em todos os espetáculos da *Saga dos Gigantes*. No caso de *O Gigante de Guadalajara* (2010), na cena da partida das personagens/boneco, o traje dos Gigantes exerce uma função que sintetiza, através do realismo da materialidade, a composição poética da cena.

Devido ao fato de que nesta cena, as personagens/bonecos são içadas na posição vertical e depositadas levemente dentro dos contêineres utilizados para transportá-los. Sem, no entanto, serem desmontados, com o propósito de deixarem a cidade de Guadalajara levando no corpo, através do traje, um pouco da terra visitada, na forma de vestígios minerais da região em que habitaram aderidos ao têxtil, como signo de troca e encontro de nações na relação estabelecida e vivenciada entre o público mexicano, os integrantes da companhia francesa de teatro de rua e os bonecos gigantes na condição mestiça entre as nações, através dos aspectos reais e ficcionais inerentes a sua composição material, visual e simbólica, significada na terra aderida à sua tessitura material.

4.6. Dimensões reais e ficcionais na textura e o volume da composição visual e material do boneco em função do movimento

O objeto natural – vestígios minerais de Guadalajara – estabelece uma relação simbólica com o boneco através de sua aderência ao traje do mesmo em *O Gigante de Guadalajara* (2010), mesmo que ainda de maneira discreta, a partir da relação do objeto confeccionado e o objeto natural. Essa característica relacional é radicalizada em outros dois casos que exemplificam as potencialidades investidas à composição da tessitura material da superfície do boneco.

Ainda referente ao mesmo espetáculo, através do acontecimento que marca a chegada do boneco/Xolo à Guadalajara, o objeto natural é agregado à composição do boneco e desta relação estabelece-se o movimento em uma ação performativa. Referente a personagem/boneco Escafandrista do espetáculo *A Gigante do Titanic e o Mergulhador* (2009), em que o mesmo boneco de *O Gigante que Caiu do Céu* (1993) e o boneco/Camponês são configurados na personagem /Escafandrista. Assim, sua composição material/confeccionada adquire propriedades reais através do contato com o objeto material, porém, neste caso a relação é estabelecida através do movimento do boneco.

Figura 196- Público em cena em contato com o objeto/cubo de gelo em "micro relato periférico" de "O Gigante de Guadalajara" (2010).

Fonte: Gigante de Guadalajara. In: <http//www.bicentenario.gob.mx>. (Acesso em: fev. 2013).

Figura 197- Contato físico com o objeto/cubo. (Guadalajara, 2010).

Fonte:QUIROT, 2011, p. 229.

Figura 198- Volume e textura do objeto cubo de gelo compostos a partir da relação entre boneco e água solidificada (2010).

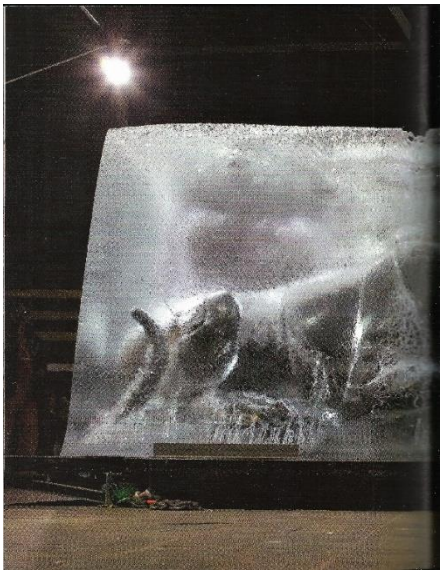


Figura 199- Volume e textura do objeto cubo de gelo compostos, a partir da relação entre boneco e água solidificada em movimento de derretimento do cubo (2010).

Fonte:QUIROT, 2011, p. 230 e 231.

Figura 200- Objeto/boneco sem a composição inicial.

Fonte:Gigante de Guadalajara. In: <http// www.bicentenario.gob.mx>. (Acesso em: fev. 2013).

Figura 201- Boneco/Xolo coatando com ator/liliputiano.

Fonte:QUIROT, 2011, p. 249.

No primeiro exemplo, o boneco Xolo/deus-cão chega à Guadalajara na forma de um grande cubo de gelo, estabelecendo outro "micro relato periférico", no qual o boneco/Xolo é inserido em cena, sem a presença dos atores-manipuladores. Constituindo uma instalação, a partir do depósito de um grande bloco de gelo, de quatro metros de altura por dez metros de comprimento, contendo a personagem *Xolo*, em uma praça local. Somente após o derretimento deste grande bloco é que os atores entram em cena junto com o público para despertar o Xolo, ao som de *mariachis* gerando uma atmosfera festiva de renascimento e vida à personagem/marionete.

Neste sentido, pode-se identificar em sua composição inicial as características volume e textura compostos a partir da relação entre o objeto fabricado boneco/cachorro e o objeto natural gelo, água em estado sólido, que imobiliza e impede a manipulação/movimento do boneco/cachorro, concentrando o movimento, neste primeiro momento, na ação de derretimento do gelo. Em uma condição condizente com a situação ficcional em que a personagem se encontra, porém, materializada em uma condição real de descongelamento diante do público, que, além do contato visual, pode estabelecer também o contato físico com o objeto durante o "micro relato periférico" (ver figuras 196 a 201).

Neste sentido, pode-se dizer que, incialmente, o boneco/Xolo tem em sua tessitura visual e material as características de textura e volume compostas pelo objeto natural água. Exemplificando um aspecto de radicalidade na composição de sua superfície. Que expande as possibilidades de caracterização do boneco, a partir de elementos elaborados para cena, mesmo que se tratando de um congelamento controlado e direcionado para o espetáculo, este tem em sua constituição a manipulação do elemento natural água integrado à composição inicial do boneco, compondo um único objeto que é o bloco de gelo.

Desta forma, pode-se dizer que as dimensões reais e ficcionais do boneco/Xolo têm, inicialmente, na sua textura e volume a expansão de significados e especificidades performativas, adquiridas através de sua materialidade de cubo de gelo na demarcação do espaço ficcional. E que é através da ação real de derretimento dessa superfície que se configura o tempo de duração deste "micro relato periférico", configurando-se, assim, um exemplo de radicalidade evidenciado na relação entre os aspectos ficcionais e reais, na configuração da tessitura visual e material do boneco Xolo.

No segundo exemplo, a personagem escafandrista de *A Gigante do Titanic e o Mergulhador* realizado no ano de 2009, na cidade de Nantes. A análise é feita a partir do traje que compõe a marionete, proporcionando-lhe aspectos de amplificação performativa, por meio da relação proposta entre a condição material de objeto/boneco da personagem em função do contanto com o elemento natural, a partir dos movimentos que compõem suas ações.

Assim como os espetáculos *O Gigante que Caiu do Céu* (1993) e o *Gigante de Guadalajara* (2010), o espetáculo *A Gigante do Titanic e o Mergulhador* (2009) contemplou características estruturais e conceituais de visualidade e materialidade do objeto/boneco, desenvolvidas em todo o conjunto de espetáculos da *Saga dos Gigantes*, que proporcionaram ao escafandro gigante uma dimensão ampliada, não no sentido qualitativo da vestimenta, ou apenas extensivo na composição do boneco, e sim no sentido de potencialização do significado do mesmo na cena, em função da proposta estética da encenação proporcionando a esta vestimenta da marionete, características que não se limitam à representação.

Em uma abordagem construída a partir da perspectiva da teatralidade e performatividade na composição da tessitura visual e material do boneco, este exemplo evidencia no escafandro da marionete de *A Gigante do Titanic e o Mergulhador* (2009) outro aspecto na estrutura estética que compõe o boneco na *Saga dos Gigantes*. Conforme já mencionado, neste conjunto de espetáculos, os bonecos são ressignificados principalmente pela vestimenta que os integra e os insere em novos contextos narrativos e situações específicas de cada espetáculo, como é o caso de *A Gigante do Titanic e o Mergulhador* (2009).

Esta "dimensão colossal" (FÉRAL, 2011) do escafandrista acumula na composição do boneco, assim como em o *Gigante de Guadalajara* (2010), o universo ficcional de "As Viagens de Gulliver" (1726), do escritor Irlandês Jonathan Swift (1667-1745), porém diferente da personagem/Camponês, este funde o universo ficcional de Swift ao universo de ficção científica de "Vinte Mil Léguas Submarinas" (1870), de Júlio Verne (1828-1905), não apenas pelo

sistema mecânico de funcionamento como é o caso do boneco/Camponês, e sim através da tessitura visual e material que compõe esta personagem mergulhadora.

Esta não é a primeira vez que o Royal de Luxe evoca o universo ficcional de "Vinte Mil Léguas Submarinas" (1870) através do escafandro. Em *Os Grandes Mamíferos* (1984) um dos acontecimentos que compunham o espetáculo era um ator/escafandrista desfilando sobre um cavalo (ver figura 202). Entretanto, em *A Gigante do Titanic e o Mergulhador* (2009), o traje de cena dos atores mantém o signo permanente dos liliputianos, mencionado anteriormente (figura 203).

Figura 202- Traje de cena/ escafandro em "Os Grandes Mamíferos" (1984).

Fonte: QUIROT, 2001, p. 18.

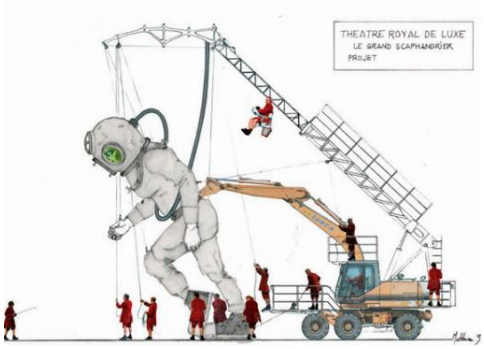
Figura 203- Boneco/escafandrista e ator/liliputianos em "A Gigante do Titanic e o Escafandrista" (2009).

Fonte: Criações. In :<http//www.royal-de-luxe.com>. (Acesso em: nov. 2015).

Em relação ao escafandrista, sua composição de dimensões amplificadas da figura de um mergulhador de onze metros de altura, pesando três toneladas, implicou em muitas complicações técnicas a serem consideradas na confecção do traje. Como, por exemplo, garantir espaço interno para que a marionete gigante pudesse se movimentar dentro de um traje construído com mais de 120m de tecido. Para que isso fosse possível, a figurinista Marie-lou Mayeur construiu calças que, ao serem retiradas do boneco, não correspondem em nada aos moldes de calças projetadas para corpos humanos. Pois, o traje foi criado e confeccionado, especificamente, para compor junto com a estrutura do corpo articulado do boneco a figura do mergulhador gigante. A montagem desta figura composta por traje e boneco é feita pelos atores. Desta forma, além de permitir o movimento mecânico da marionete, o traje também é construído de maneira que facilite sua montagem no corpo do boneco.

O tecido utilizado para a composição da parte maleável do escafandro foi um tipo de lona impermeável tingido pela figurinista, como se pode ver nas figuras 204 a 208. E as partes como o capacete e os sapatos foram criados e confeccionados pelo cenógrafo François Delarozière, em metal e madeira, responsável pela criação e confecção da marionete gigante. A união das partes do escafandro, vestidas sobre a marionete, proporcionou a materialização exata do projeto inicial da figura proposta no desenho do cenógrafo, rigorosamente projetado em escala (ver figura 204 a 208).

Figura 204- Projeto detalhado da composição boneco/escafandrista e atores-manipuladores (2009).



Fonte: QUIROT, 2011, p.169.

Figura 205- Composição boneco/escafandrista e atores-manipuladores (2009).

Fonte: Criações. In: <http//www.royal-de-luxe.com>. (Acesso em: out. 2016).

Figura 206- Detalhes material e visual da parte em metal na composição da vestimenta do escafandro superdimensionado (2009).

Figura 207- Detalhes material e visual da parte têxtil da vestimenta do escafandro. (2009).

Figura 208- Detalhes dos sapatos que do boneco/escafandrista (2009).

Fonte: QUIROT, 2011, p. 206, 170 e 171.

Contudo, há outras dimensões do escafandro no âmbito da percepção, afetadas pelo gigantismo da marionete, que podem ser indicativos de que sua estrutura poética é fundada sobre o realismo maravilhoso, considerando que este termo foi utilizado na descrição inicial de Josette Féral acerca das marionetes da *Saga dos Gigantes*, conforme já mencionado.

O que significa que o realismo maravilhoso presente no escafandro contesta a irredutibilidade da oposição entre sua dimensão real e a dimensão ficcional. Esta oposição das dimensões do traje é evidenciada através da ação real de submergir o escafandro gigante no rio Loire (Nantes). Este movimento performativo é inseparável do fato de se tratar de uma vestimenta ficcional de dimensões ampliadas da escala humana. Ou seja, a representação de um escafandro real na composição de um boneco/ Gigante, que devido a sua natureza de objeto, não respira e que, portanto, não necessita do escafandro para mergulhar, a não ser para compor visualmente a figura da personagem/mergulhador.

Figura 209- Atores vestindo o Escafandrista em cena como procedimento padrão na "Saga dos Gigantes".

Fonte: QUIROT, 2011, p. 205.

Figura 210- A submersão real do escafandro ficcional.

Fonte: Criações. In:<http//www.royal-de-luxe.com>. (Acesso em: nov. 2015).

Assim, as personagens do realismo maravilhoso, como é o caso do gigante mergulhador, não impõem uma natureza de acontecimento improvável. O escafandro, que constitui a personagem gigante, é um traje de dimensão metafórica, no sentido de representar uma "realidade maravilhosa" inserida em um contexto cotidiano no espaço público. Mesmo que realizando a ação real de um traje de mergulho, o escafandro como "(...) traje de cena não veicula tantos signos constitutivos quanto um traje real (...)" (BOGATYREV, apud GUINSBURG, 2006, p.110).

Entretanto, a dimensão agigantada da personagem, sua humanidade e seu realismo dos gestos exercidos na cena não modificam, momentaneamente, a realidade cotidiana do espaço da cena.

O espectador reconhece que se trata de um boneco, e reconhece o realismo de cada detalhe do escafandro e presencia o movimento deste em direção ao rio. Esta condição instaura o mergulhador que o boneco não é, mas, é representada, entretanto, através da ação real de submersão. E é esta qualidade que também se atribui ao traje/escafandro que o compõe, não se trata de um traje de mergulho abastecido com oxigênio, porém a condição de objeto do boneco permite a este traje realizar a função real de um escafandro.

Diferente do boneco/Xolo no qual sua superfície era composta por gelo/real no movimento natural de derretimento. Neste caso, o boneco tem sua tessitura visual composta por um escafandro de natureza ficcional, realizando a ação real de um traje de mergulho devido à

capacidade de submersão concedida ao objeto/boneco Gigante. É, neste sentido, que a personagem/Escafandrista exemplifica a estrutura estética de suspensão da descrença, que vigora na composição do boneco no Royal de Luxe.

Do ponto de vista da recepção do espectador pode-se dizer que este, durante o acontecimento, tem plena consciência da ficcionalidade do boneco. Porém, sua credulidade na humanização do boneco através de sua composição e movimentos vai sendo adquirida e evidenciada. Neste sentido toda a situação proposta no "micro relato periférico" através do movimento de "submersão do escafandrista" reforçou a credulidade no escafandro do boneco, como um traje de mergulho real. Mesmo em função da dimensão física do boneco e da estrutura de funcionamento e manipulação aparente (ver figuras 209 e 210).

Ou seja, a ação mimética de mergulhar e a metáfora do ser gigante mergulhando imprimiu ao escafandro a conotação de liminaridade, atribuindo-lhe o aspecto ambíguo entre suas propriedades constitutivas. Neste sentido, o escafandro que compõe o boneco gigante contém em sua tessitura física e simbólica os princípios da teatralidade. E, no centro gravitacional de sua teatralidade, prepondera a performatividade que opera através da transitoriedade do signo entre o real e o ficcional.

4. Conclusão

As variações estruturais e simbólicas identificadas no traje de cena dos atores e dos bonecos são articuladas de acordo com a proposta poético/visual pretendida no espetáculo. São materializadas no traje a partir da combinação de suas características, entre as principais origem, cor, forma, volume, textura e movimento. A combinação de elementos no traje do ator-manipulador/personagem e do boneco/personagem os caracteriza e compõe o conjunto vestimentar do espetáculo, localizando-o no plano ficcional através da articulação de significados sociais, culturais e históricos. O traje pode estar aproximado realisticamente aos códigos sociais da roupa ou livremente recriado para servir ao espetáculo.

Essa estrutura de variações é evidenciada nas diferentes composições propostas nas dimensões visuais e materiais do traje nos exemplos destacados do Giramundo e do Royal de Luxe. Os exemplos destacados revelam como as figuras "vestidas" dos atores e bonecos se combinam em cena, viabilizando diversas possibilidades de leitura e entendimento do traje de cena em ação, no espetáculo.

O traje de cena do ator-manipulador, nos dois estudos de caso, tem suas variações estabelecidas a partir de três funções: sua função de ocultar; revelar o ator em cena; e integrar boneco/objeto e ator/manipulador.

No caso da função de revelar, o traje caracteriza o ator-manipulador como: a. ator-manipulador-personagem; b. apenas personagem (que não acumula a função de manipulação); c. ator-manipulador apenas como operador do boneco (visualmente presente).

Na função de integração, a relação se estabelece: a. entre o traje do ator e do boneco (como é o caso, por exemplo, dos bonecos-próteses); b. traje de cena do ator-manipulador e boneco (como é o caso, por exemplo, dos bonecos habitáveis). Todas as variações podem ser combinadas entre si no mesmo espetáculo, como se pode ver o quadro a seguir.

Quadro 1- Funções do traje de cena no teatro de bonecos.

FUNÇÃO DO TRAJE DE CENA: VARIAÇÕES NA RELAÇÃO ATOR-BONECO.		
1. Ocultar	Excluir visualmente a figura do ator da cena	
2. Revelar	a. Ator-manipulador como personagem:	i. Semelhante ao traje do boneco
		ii. Diferente do traje do boneco
	b. Apenas como operador/manipulador do boneco (neutro):	i. Traje do ator-manipulador diferente do traje do boneco.
	c. Apenas como ator/personagem:	ii. Traje do ator-manipulador diferente do traje do boneco.
3. Integrar	a. Traje do boneco e traje do ator: por exemplo, boneco prótese:	O foco pode ser direcionado, tanto para o objeto quanto para o ator.
	b. Traje de cena do ator e corpo do boneco: por exemplo boneco habitável.	Foco apenas no boneco. Corpo do ator-manipulador oculto.

Quadro elaborado pelo autor.

Na função de ocultar a figura do ator-manipulador no conjunto visual da cena um bom exemplo é o espetáculo *Cobra Norato* (1979), onde o traje é um mecanismo de subtração visual da figura do ator-manipulador na cena. Assim, as variações que caracterizam o traje nesta função implicam na ocultação do corpo do ator como signo de cena. Neste caso, o traje através da relação de sua constituição material, principalmente com a estrutura de iluminação e posicionamento no espaço, proporciona a ocultação do corpo, onde apenas o boneco/objeto é evidenciado pela iluminação do espetáculo. O traje do manipulador não está vinculado visualmente ao conteúdo poético do espetáculo. As características que o constituem são organizadas da perspectiva material apenas em função de não interferir na movimentação do corpo do ator-manipulador.

Na função de revelar visualmente a figura do ator-manipulador como personagem ou

apenas como manipulador/operador do boneco na cena, o traje é um mecanismo de adição visual da figura do ator-manipulador na cena. Nesta condição, a variante do traje é fundada no paradoxo da presentificação visual e neutralização da figura do ator em relação ao boneco.

Neste caso, constatou-se duas ordens distintas de caracterização presentes isoladamente ou integradas no mesmo espetáculo: a. O traje do ator-manipulador o revela como personagem presente em relação ao personagem/boneco atuante; b. O traje do ator- manipulador "neutro" visualmente (porém visível na cena). Essa variação entre neutralização e revelação da figura do ator pode se dar por meio da semelhança ou diferença em relação ao traje do boneco.

É o caso do espetáculo *Giz* (1988), do Giramundo, onde o traje do ator-manipulador o caracteriza como personagem e estabelece uma relação de similaridade com a tessitura visual do boneco, principalmente, através da cor branca que predomina no espetáculo. Enquanto que nos espetáculos *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007), *Alice no País das Maravilhas* (2013) do Giramundo e em na *Saga dos Gigantes* (1993-2015) do Royal de Luxe fica estabelecida a diferença com o traje do boneco. Porém, todos desempenham a função de inclusão da figura do ator-manipulador no conjunto visual da cena.

Na terceira variação, o traje de cena exerce a função de integrar a vestimenta do ator-manipulador/ (personagem ou não) com a vestimenta do boneco/objeto, proporcionando uma relação horizontal entre eles: é a integração visual do corpo/objeto ficcional com o corpo/real humano. Neste caso, o foco pode ser direcionado tanto para o objeto quanto para o ator.

Estas variações e outras podem estar presentes (ou não) no mesmo espetáculo. Como a neutralidade do traje do ator pode ser interrompida temporariamente durante o espetáculo, através da inserção ou subtração de um adereço de cabeça ou uma peça de roupa, como por exemplo: acrescentar ou retirar um chapéu ou óculos, ou vestir luvas e um casaco, para cobrir ou revelar alguma parte do corpo do ator, como o rosto ou braços.

No caso do espetáculo *Alice* no *País das Maravilhas* (2013) do Giramundo estão presentes as variações do traje na função de caracterizar o ator em três seguimentos:

- Atores que não manipulam bonecos. É o caso das personagens Chapeleiro, Fotógrafo e Alice quando representada pela cantora Fernanda Takai da banda de pop rock Pato Fu.

- Atores manipuladores e atores que acumulam a função de manipuladores e personagens, diferenciados apenas por detalhes na composição da vestimenta, como, por exemplo, adereços de cabeça, porém, unificados na cor preta do traje.

No caso do boneco-habitável, o ator-manipulador veste o boneco, como um traje, e o manipula de seu interior através de movimentações que envolvem toda a extremidade de seu corpo. É o que ocorre nos bonecos gigantes de *Alice no País das Maravilhas* (2013), nos quais a combinação entre corpo do boneco e traje de cena do ator se fundem subtraindo visualmente a figura do ator-manipulador devido à estrutura habitável de manipulação. Diante disso, o corpo do ator é o suporte do boneco vestível.

Outra possibilidade é a integração traje e boneco visualmente fundidos ao corpo do ator. Nesta configuração, o corpo/objeto estabelece um discurso visual entre corpo ficcional e corpo real, manipulação e atuação através de partes do corpo humano que complementam o boneco.

Nos estudos de caso, há um único exemplo que evidencia a variação de integração que articula na mesma constituição visual a dimensão material de duas naturezas distintas: humana/real e objeto/ficcional. É o espetáculo *A Verdadeira História da França* (1990) que precede a *Saga dos Gigantes* (1993-2015). Nele, na cena de execução, o ator se vale de uma prótese móvel que consiste na parte inferior do corpo/real, na representação de uma execução, na qual o prisioneiro/ator é ficcionalmente dividido ao meio por um segundo ator. O que evidencia o traje como um recurso de fusão visual das partes/corpos de naturezas distintas.

Desta forma, pode-se dizer que realmente o traje de cena do ator-manipulador, independentemente da variação estabelecida em sua constituição, é um signo de representação, significado pelo sistema de sentido estabelecido na relação técnica e ficcional entre ator e boneco de acordo com cada espetáculo. A cada espetáculo do Giramundo, estabeleceu-se uma nova configuração tanto no traje do boneco como no traje do ator-manipulador. Desde a função de ocultação em *Cobra Norato* (1979) até a integração nos personagens bonecos/gigantes vestíveis. Porém, todos se mantiveram dentro das variações mencionadas.

A possibilidade da variação parcial foi constatada, como no caso do traje do Royal de Luxe. O traje de cena do ator-manipulador caracterizado como liliputiano na *Saga dos Gigantes* (1993-2015) é mantido em sua conformação estrutural como um signo permanente em todo conjunto de espetáculos da saga em função do conteúdo poético, baseado em “As Viagens de Gulliver”, de Jonathan Swift. O Gigante, ainda que mantendo a estrutura base de construção, é ressignificado a cada espetáculo como novo personagem/boneco, principalmente, através da

troca da vestimenta que compõem sua tessitura visual e material.

No Royal de Luxe, o traje dos atores/ liliputianos é codificado em cena como um uniforme que identifica os atores entre o público no espaço urbano e ao mesmo tempo delineia, através do acúmulo visual gerado pela repetição material do traje no grande número de atores-manipuladores (de vinte a trinta atores por boneco), uma demarcação virtual do espaço ficcional no entorno do boneco, seja em movimento, na forma de cortejo pelas ruas, seja em instalações temporárias pelos espaços públicos.

Há, também na *Saga dos Gigantes* (1993-2015), a variante transitiva do traje do espectador e de colaboradores (serviço de segurança pública e voluntários), que, mesmo não se tratando de traje de cena, é uma vestimenta incluída na cena através da estrutura dos "relatos periféricos" (acontecimento teatral localizado/instalação), em função de sua condição estrutural fundada sobre o espaço urbano, no qual público e os colaboradores são incluídos visualmente na cena.

Ou seja, no caso da *Saga dos Gigantes* (1993-2015) além do traje de cena dos bonecos e dos atores concebidos para o espetáculo, a cena é preparada para receber e incluir o traje social/cotidiano e profissional do espectador e dos colaboradores no conjunto de vestimentas que integram o espetáculo. Essa transição entre traje social cotidiano e traje profissional estabelece uma relação entre o real e o ficcional no conjunto de trajes de cena da *Saga*.

O traje de boneco nas suas diversas variações sempre terá um valor simbólico na caracterização do boneco/personagem. Seja ele esculpido, pintado, costurado ou colado, é um viabilizador na constituição visual do boneco como síntese do ser animado. O traje integra e complementa a significação de sua forma escultórica antropomórfica ou zoomórfica, utilizando-se do mesmo sistema de significação indumentário do traje de cena de um ator. Independentemente do mecanismo de manipulação ou da estrutura material da construção de ambos, a roupa sempre vai atribuir-lhe indícios de humanização, independentemente do grau de realismo das peças ou natureza da escultura. No caso da ausência da representação de vestimenta, o boneco pode ser humanizado visualmente pelas características da superfície da escultura e o mesmo pode caracterizá-lo como personagem animal ou não-humanizado, por exemplo.

Isso possibilitou que a leitura do traje do boneco pudesse ser realizada de acordo com os mesmos princípios de análise do traje de um ator/personagem (a partir das características

visuais, materiais e simbólicas). E isso independe do grau de realismo do traje, pois, mesmo a síntese de uma peça de roupa ou padrão de pintura já é o suficiente para codificá-la.

Desta forma, mantém-se a sugestão de que o traje é um elemento que integra a tessitura visual e material ou tessitura mimética do boneco na organização do conjunto de elementos que configuram sua superfície, mesmo quando não há representação de vestimenta na constituição do boneco.

Do ponto de vista estrutural, o traje pressupõe duas variações: separável ou inseparável da totalidade física do objeto, sem alterar o significado que o traje imprime ao objeto. Nesta perspectiva, a estrutura do traje é organizada fisicamente no corpo do boneco de acordo com o sistema de manipulação e natureza material da vestimenta.

Desta forma, o que difere o traje do boneco do traje do ator-manipulador é a diferença estabelecida nas possibilidades de relação estrutural com corpo-objeto.

Essa característica é exemplificada na personagem cão Xolo do espetáculo *Gigante de Guadalajara* (2010) que, de acordo com a sua dimensão visual, compreende a configuração de um boneco/cachorro através da similaridade visual com o animal real, sem pretensões de humanizá-lo. Desta forma, este boneco não traz o signo da vestimenta humana – ou canina. E sim um jogo com o elemento natural gelo.

Um bloco de gelo em que o cão está inserido imobiliza e impede a sua manipulação/movimento. A ação se concentra, neste primeiro momento, no derretimento do gelo. É uma condição condizente com a situação ficcional em que a personagem se encontra, que se materializa concretamente no descongelamento diante do público.

Já no espetáculo *Pinocchio* (2005), do Giramundo, a personagem/boneco Raposa acumula em sua constituição visual elementos de vestimenta associado à escultura zoomórfica, mas que tem aspectos de humanidade. Este é o fluxo de significados entre o humano e o objeto inanimado que o traje proporciona, seja zoomórfico ou antropomórfico. Através dos significados sociais e culturais da vestimenta, independentemente do material e aplicação, o traje se revela.

Do ponto de vista da dimensão estrutural, a composição material da tessitura visual do boneco compreende, em termos de tecnologia operacional entre traje e boneco, duas variantes: inseparável e inseparável. Essas variantes estão relacionadas à dimensão estrutural do boneco.

Quadro 2- Dimensão simbólica e estrutural do traje na composição da personagem/boneco.

<table>
<tr><th colspan="3">Dimensão simbólica e estrutural do traje de cena do boneco</th></tr>
<tr><td>Dimensão simbólica do traje do boneco</td><td colspan="2">Simbolicamente o traje sempre caracteriza o objeto como personagem independentemente da variação de sistema de manipulação, escala e material.

Variações vinculadas a poética ficcional do espetáculo.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Dimensão estrutural do traje do boneco</td><td colspan="2">1. Separável

O traje pode ser separado da superfície do boneco e utilizado como elemento de ressignificação do objeto/personagem.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">2. Inseparável

O traje não pode ser separado da escultura. Neste caso, a ressignificação de um boneco no mesmo espetáculo é feito através do acúmulo de dois ou mais bonecos para a mesma personagem.</td><td>a. Mesmo material:

O traje é esculpido na superfície do objeto e pode ser demarcado através de contornos em relevos e /ou pintura sobre a base do boneco.</td></tr>
<tr><td>b. Diferentes materiais: O traje é integrado à superfície do objeto, como, por exemplo: colado ou costurado, aqui também pode ser incluída a pintura, ou a utilização de elementos naturais.</td></tr>
</table>

Quadro elaborado pelo autor.

Na variante inseparável, os elementos que compõem sua tessitura visual são materialmente indissociáveis da totalidade material do objeto. Como, por exemplo, é o caso dos bonecos nos espetáculos *Cobra Norato* (1979), *Giz* (1988) e *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2007) do Giramundo. Neles, a vestimenta ou os ornamentos são esculpidos, colados ou pintados na estrutura base do objeto.

Assim, a representação de alterações ou transformações físicas, como variações de forma, volume, textura representadas na visualidade do personagem/boneco são materializadas

através da construção de dois ou mais bonecos na composição da personagem ao longo de um espetáculo. No caso da personagem Honorato, no espetáculo *Cobra Norato* (1979), a personagem é representada com três bonecos: dois bonecos/humanos, Honorato-mestiço e Honorato-índio e por um terceiro boneco, boneco/animal, Honorato-Cobra. Nesta situação, a troca de bonecos refere-se à metamorfose da personagem e a sua condição.

Em *Giz* (1998), a troca de bonecos da personagem Filho, do núcleo de bonecos família refere-se à passagem de tempo, materializado na diferença visual do boneco menino, boneco adolescente e boneco adulto. Cada fase é caracterizada por itens de vestimenta com signos específicos de cada momento de vida, adequando a sua variação de tamanhos e mantendo o signo branco como visualidade predominante.

Por outro lado, a utilização de mais de um boneco para a mesma personagem também pode representar variação de foco ou variação de movimento. Como no caso da personagem Pinóquio de *Pinochio* (2005), que é representado em várias formas, texturas, volumes e técnicas. Uma destas formas é uma projeção audiovisual, uma silhueta, que retrata a personagem/boneco em fuga: desvinculada da figura do ator-manipulador e da materialidade tridimensional dos outros bonecos.

No caso do personagem Pinóquio, a ausência de sua vestimenta, sintetizado em um traje/camisa de estopa, na sua composição, representa seu nascimento em dois momentos: o primeiro quando este simbolicamente começa a ser animado pelos atores na sua forma de boneco de manipulação direta e outra que difere dos bonecos vestidos que compõem esta personagem, como o boneco Pinóquio de luvas e o boneco Pinóquio de fios.

Há uma exceção: o boneco que representa seu renascimento como Pinóquio menino. Assim como o boneco do primeiro nascimento, este é composto em sua tessitura visual e material sem o elemento traje; no entanto, aqui o propósito é enfatizar sua humanização/ficcional através da forma de seu novo corpo, como síntese de um corpo humano. O que dá um maior destaque à representação visual de um coração vermelho como indicativo de vida que este traz grafado na textura de seu peito (de madeira), contornado por escrituras do texto de Collodi.

No caso da variante separável, o traje não está fisicamente fixo à base material do objeto. Isso possibilita que elementos de traje transitem entre bonecos/personagens ou que novos itens de ornamento ou vestimenta sejam adicionados para caracterizar a mesma personagem/boneco

em outra condição visual que não o desvincule da personagem. É possível também substituir, adicionar ou remover partes do traje por outras que tragam novas informações, como, por exemplo, a troca de uma cabeça de boneco sem chapéu por uma com chapéu.

Por outro lado, a reutilização como outra personagem/boneco pode manter algumas características visuais e materiais de sua estrutura base, como signo de continuidade das características poética de um conjunto de espetáculo como no boneco Gigante, que no espetáculo *O Gigante que caiu do Céu* (1993) tem uma dimensão colossal e sua vestimenta tem origem vinculada ao universo poético de Swift em "As Viagens de Gulliver".

Uma nova abordagem do Gigante, principalmente através da recomposição de sua vestimenta, acontece na personagem Camponês, no espetáculo *O Gigante de Guadalajara* (2010) e a partir do mesmo princípio na personagem Escafandrista, no espetáculo *A Pequena Gigante do Titanic e o Escafandrista* (2009).

Todos os trajes são estruturados detalhadamente e vinculados ao sistema indumentário. Mas devido à condição de objeto, à escala agigantada e ao sistema de manipulação por fios (cabos e roldanas sustentados por grua), a montagem e acomodação do traje no boneco exige deste uma estrutura adaptada para representar a vestimenta no corpo/boneco, mesmo porque, parte desta montagem é feita em cena em todos os espetáculos. Como é o caso, por exemplo, do traje/escafandro composto de lona e metal, matérias reais que reproduzem no traje, enquanto montado, todas as características visuais e materiais de um traje de mergulho/escafandro real. Por outro lado, quando desmontada a parte maleável do traje do Escafandrista é totalmente desfigurada de um molde de calças humanas.

Na conformação da tessitura visual e material do boneco, a escala, um elemento básico de visualidade, determina a relação estabelecida entre o ator que o manipula e o público que o observa. Assim, a escala nos elementos de traje e ornamentos que compõem a tessitura visual do boneco, seja em uma configuração ampliada ou reduzida da escala humana, de acordo com a dimensão material do boneco, desloca sua dimensão visual e material para o território da ficção e do realismo maravilhoso.

O sistema de ordenação e acomodação destes à estrutura do boneco mantém o mesmo princípio de funcionamento utilizado para o traje ou ornamento em escala natural, no sentido de se ajustar ao corpo humano. Neste caso, a variante de medida nos itens de vestimenta e ornamentação da tessitura visual do boneco é estabelecido através das noções tradicionais de

medida, não implicando na alteração de significado da vestimenta do boneco em relação à vestimenta humana.

Assim, a variante de medida de vestimentas e ornamentos que compõem a tessitura visual do boneco implicam na significação de suas características de comprimento, largura e o volume com a base estrutural do boneco. Essas características de tessitura visual se mantêm estruturadas de acordo com a escala da figura total do boneco. Que inserida na poética da animação e configurada no boneco através da diferença, em relação à escala humana ou animal, caracteriza-se como variante de medida dentro da dimensão material e visual do realismo maravilhoso.

As variantes evidenciadas compõem a estruturação do conjunto que rege a dimensão visual, material e simbólica do traje de cena na relação ator-boneco e que podem ser aplicadas nas variadas condições de manipulação do boneco, porém, não esgotam, neste estudo, o manancial de procedimentos possíveis. Entretanto, confirma a hipótese de que o traje de cena no teatro de animação adquire significados específicos quando se expande sua investigação e entendimento para além do traje do boneco alcançando a relação boneco/objeto e ator/manipulador.

6. Referências Bibliográficas

ADORNO. Theodor W. ***Teoria Estética***. Tradução de Arthur Mourão. Lisboa: Edições 70, 2013.

AGAMBEN, Giorgio. Nudez (p.71-120). In: ***Nudez***. Tradução Miguel Serras Pereira. Lisboa: Relógio D' Água Editores, 2010.

AMARAL, Ana Maria. **Ana Maria Amaral**. [abr. 2016]. Entrevistador: Dalmir Rogério Pereira. São Paulo, 2016. 1 arquivo mp3 (60 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Anexo I desta tese.

_____. ***Do objeto à figura e da imagem à forma***. IN: (p. 110-129). In: Móin-móin- Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas. Ano 10, n° 12. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2014.

_____. ***O Teatro e Seu Duplo: máscaras, objetos e bonecos***. São Paulo: Senac, Edusp, 2002.

_____. ***Teatro de Animação***. São Caetano do Sul-SP: Ateliê Editorial, 1997.

_____. ***Teatro de Bonecos no Brasil e em São Paulo de 1940 a 1980***. São Paulo: Com-arte. 1994.

_____. ***Teatro de Formas Animadas***. São Paulo: Edusp, 2011.

ANAWALT, Patricia Rieff. Mesoamérica. In: ***A História Mundial da Roupa***. São Paulo: Senac, p. 422-440, 2011.

_____. Mesoamérica. In: ***A História Mundial da Roupa***. São Paulo: Senac, 2011.

ANCHIETA, José de. ***Cenografiamente***. São Paulo: Edições Sesc, 2015.

ANDREETTA, Beto (coord. Editorial). Pia Fraus (org.). ***Bonecaria: Panorama de Teatro de Animação na Cidade de São Paulo***. Textos e Entrevistas de Camila Ivo e Tassia Moretz. São Paulo: Programa de Fomento de Teatro, Pia Fraus, 2011.

ANJOS, Moacir dos. Adorno e Luta. In: ***Catálogo da exposição "Adornos do Brasil Indígena"***. São Paulo: Sesc editora; USP, 2016.

ANNASUH, H.. ***Leonardo da Vinci: Cuadernos***. Edição espanhola AB Kerdriel: Librero, 2014.

ANTONIAZZA, Rachel; ROYAL DE LUXE (org.). ***La Grand-Mère de Nantes***. Nantes: edição Royal de Luxe, 2014.

APOCALYPSE, Álvaro. ***Giramundo***. Correio Braziliense, domingo, 22 de jan. de 1989.

_____. ***Memorial: memórias recentes de um velho louco por desenho***. Belo Horizonte: [s.n], 1981.

_____. ***Nem tudo é fantasia no mundo dos bonecos***. Diário da Tarde. Caderno 2. Belo Horizonte: segunda-feira, 9 de maio de 1988.

_____. Oficina de Teatro de Bonecos: Um método como os outros. (p.15-24). In: ***Revista Mamulengo***, n°10. Recife:1981.

_____. ***Giz (1988)***. Caderno de Cultura do Jornal de Brasilia, sexta-feira, 20 de janeiro de 1989.

_____. ***Giz (1988)***. Caderno de Cultura do Jornal Hoje, p.21, quarta-feira, 8 de março de 1989.

ARISTÓTELES. ***De Anima***. Apresentação, tradução e notas de Maria Cecília Gomes dos Reis. São Paulo: Editora 34, 2012.

_____. ***Poética***. Tradução, Introdução e notas Paulo Pinheiro. São Paulo: Editora 34, 2015.

ARTAUD, Antonin. ***O Teatro e seu Duplo***. Tradução de Teixeira Coelho. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BACHELARD, Gaston. ***A Terra e os Devaneios da Vontade: ensaio sobre a imaginação das forças***. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BALARDIN, Paulo. **Paulo Balardin**. [ago. 2015]. Entrevistador: Dalmir Rogério Pereira. São Paulo, 2015. 1 arquivo mp3 (60 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Anexo IX desta tese.

BALDRILLARD. Jean. ***O Sistema dos Objetos***. Tradução de Zulmira Ribeiro Tavares. São Paulo: Perspectiva, 2007.

BARBA, Eugenio, Nicola Savares. ***Cenografia e Figurino***. In: A Arte Secreta do Ator. São Paulo: Realizações Editora, 2012.

BARNARD, Malcom. ***Moda e Comunicação***. Tradução de Lúcia Olinto. Ri de janeiro: Ed. Rocco, 2003.

BARROS, José Carlos. **José Carlos Barros**. [jun. 2015]. Entrevistador: Dalmir Rogério Pereira.Lisboa, 2015. 1 arquivo mp3 (60 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Anexo IV desta tese.

_____. ***Sobre a Companhia***. Disponível em: <http://criadordeimagens.blogspot.com.pt>. Acesso em 12 de outubro, 2012.

BARTHES, Roland. ***Empire of Sings***. Tradução do francês para o inglês de Richard Howard. New York: Hill and Wang, 1983.

_____. Comentários: Prefácio a Brecht, Mãe Coragem e seus Filhos (p. 296-294). In: ***Escritos Sobre Teatro***. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. ***As doenças do figurino no teatro***. In: Cadernos de Teatro. Rio de Janeiro, jul/agost/set, 1965, n. 31, p. 17-20.

_____. ***Elementos de semiologia***. Tradução de Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 2012.

_____. ***Imagem e Moda***. Tradução de Ivone Castilho benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

_____. ***O Mito Hoje***. In: Mitologias. Tradução de Rita Bougermino, Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Difel, p.199-248, 2003.

_____. ***Sistema da Moda***. Textos reunidos e Apresentados por Jean-loup Rivière. Tradução de Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BASUALDO, Carlos. ***Tropicália: Uma revolução na Cultura Brasileira***. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

BATCHELOR, David. ***Minimalismo***. Tradução de Célia Euvaldo. São Paulo: Cosac Naif, 1999.

BELL, Jhon. ***Puppets, Masks, and Perfoming Objects***. London: TDR Books, 2001.

_____. ***Theater of the 20th Century, as Theater of Performming Objects. The Theatrical Inanimate: a Conference on Changing Perceptions***. New York: September. 1992.

BENJAMIN, Walter. ***A Origem do Drama Barroco Alemão***. Tradução apresentação e notas de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1987.

_____. ***A Origem do Drama Trágico Alemão***. Lisboa: Ed. E tradução J. Barreto, Assírio & Alvim, 2004.

_____; SCHOTTKER, Detlev; BUCK-MORSS, Susan; HANSEN, Miriam. ***Benjamin e a obra de Arte: técnica, imagem, percepção***. Tradução de Marijane Lisboa. Rio de Janeiro, 2015.

BERENSON, Bernard. ***Estética e História***. Tradução de Janete Meiches. São Paulo: Perspectiva, 2014.

BISILIAT, Maurren; SOARES, Renato. ***Sondagem na Alma do Povo: Museu do Folclore Edison carneiro***. São Paulo: Empresa das Artes, 2005.

_____. ***Pavilhão da Criatividade: Memorial da América Latina: Brasil.*** São Paulo: Empresas das Artes, 1999/2000.

BLAU, Herbert, "Seeming, Seeming: The Ilusion of Enough", in ***Against Theatre – creative destructions on the modernist stage***, London: Palgrave Macmillan, 2006. pp 231-47.

BLESSING, Jennifer. ***The Cycle of Bodily Life***. New York: Phaidon, 2015.

BLUMENTAL, Eileen. ***Puppetry: A world History***. New York: Abrams, 2005.

BOEUF. Patric Le (direction). ***Craig et la Marionette.*** Paris: Acts Sud/Bibilothèque Nationale de France, 2009.

BOGATYREV, Petr. ***The Interconnection of Two Similar Semiotic Systems: The Puppet Ttheater of Living Actors***. Semiotica Journal. Vol. 47, 1983.

_____. ***The Interconnection of Two Similar Semiotic Systems: The Puppet Theater and the Theater of Living Actors***. Semiotic Journal. Vol. 47, 1983.

BOONE, Elizabeth Hill. La Escritura em Imágenes. In: ***Relatos Em Rojo y Negro: Histórias Pictóricas de Aztecas Y Mixtecos***. Trad. Juan José Utrilla Trejo. México: FCE, p. 40-79, 2010.

_____. trad. Juan José Utrilla Trejo. ***La Escritura em Imágenes***. In: Relatos Em Rojo y Negro: Histórias Pictóricas de Aztecas Y Mixtecos. México: FCE, p. 40-79, 2010.

BORBA FILHO, Hermilio. ***Fisionomia e Espírito do Mamulengo: o teatro popular do nordeste.*** São Paulo: Cia Editorial Nacional-USP, 1987.

BORIE, Monique; ROUGEMONT, Martine de; Scherer, Jacques. ***Estética Teatral: Textos de Platão a Brecht***. Tradução Helena Barbas. Lisboa: Fundação Calouste Goubenkian, 1996.

BOROWSKI, Mateusz e SUGIERA, Malgorzata (ed.). ***Fictional realities/Real fictions***. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2007.

BOSSERT, Adolphe. ***Introdução a Schopenhauer***. Trad. Regina Schopke, Mauro Baladi. Rio de Janeiro: Contraponto, 2011.

BOUCHER, François. ***História do Vestuário no Ocidente: das origens aos nossos dias***. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

BOUCHERON, Patrick; GIORGIONE, Claudio (org.). ***Leonardo Da Vinci: A Natureza e a Invenção***. São Paulo: Sesi-SP, 2014.

BOURRIAUD, Nicolas. Est***ética Relacional***. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BRAGA, João, PRADO Luís André do. ***História da Moda no Brasil: Das influências às autorreferências***. São Paulo: Pyxis Editorial, 2011.

BROOK, Peter. ***O Espaço Vazio***. Tradução de Roberto Leal Ferreira. Rio de Janeiro: Apicuri, 2015.

CACCIAGLIA, Mario. ***Pequena História do Teatro no Brasil: quatro séculos de teatro no Brasil***. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1986.

CANCLINE, Nestor García. ***Culturas Híbrida***s. São Paulo: Edusp, 2011.

CAPRA, Fritjof. ***A Alma de Leonardo Da Vinci***. Tradução de Gilson César Cardoso de Souza. São Paulo: Cultrix, 2012.

_____. ***A Ciência de Leonardo Da Vinci***. Tradução de Bruno Costa. São Paulo: Cultrix, 2008.

CARLO, Collidi. ***As Aventuras de Pinóquio: História de um boneco***. Tradução Ivo Barroso. São Paulo: Cosac Naif, 2015.

CARLSON, Marvin. ***Performance – a critical introduction***. New York and London: Routledge, 1996.

_____. ***Teorias do Teatro: Estudos Histórico-Crítico, dos Gregos à Atualidade***. São Paulo: editora Unesp, 1997.

CARVALHO, Flávio de. ***A Moda e o Homem Novo***. Org. Sergio Cohn e Hevyk Pimenta. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2010.

CASCUDO, Câmara. Dicionário do Folclore Brasileiro. São Paulo: Global, 2001.

CASE, Sue-Ellen, "***The Emperor's New Clothes: The Naked Body and Theories of Performance"***, Substance –Theatricality, vol.31 nºs 2 & 3, 2002, pp. 186-200.

CASTILHO, Kathia; MARTINS, Marcelo M.. ***Discurso da moda semiótica, design e corpo***. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2005.

CATELLANE, Regina Maria. ***Moda Ilustrada de A a Z***. Revisão técnico-terminológica Laïs Helena da Fonseca Pearson. Barieri: Manoele, 2003.

CAUQUELIN, Anne. ***Arte Contemporânea: uma introdução***. Tradução de Rejane Janowitzer. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CHAN, Román Piña. Introducción. In: ***Historia, Arqueología y Arte Prehispánico***. México: FCE. 2 Ed p. 11- 14, 2013.

CHANDAVIJ, Natthapatra; Pramualratana, Promporn. ***Thai Puppets and Khon Masks***. Thailand: River Books, p. 26 e 87, 1998.

CHERUBINI, Luiz André. **Luiz André Cherubini**. [out. 2015]. Entrevistador: Dalmir Rogério Pereira. São Paulo, 2015. 1 arquivo mp3 (60 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Anexo VI desta tese.

CHIAMPI, Irlemar. ***O Realismo Maravilhoso: forma e ideologia no romance/hispano-americano***. (Coleção debates dirigida por J. Guinsburg). São Paulo: Perspectiva, 2008.

CIDREIRA, Renata Pitombo. ***As Formas da Moda: Comportamento Estilo e Artisticidade***. São Paulo: AnnaBlume, 2013.

CINTRA, Wagner. A marionete no espírito das vanguardas históricas (uma desculpa para falar de Kantor). IN: (p. 201-216). In: ***Móin-móin- Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas***. Ano 02, n° 2. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2006.

_____. Considerações acerca do Teatro Visual e da Dramaturgia de Visualidade. IN: (p. 95-109). In: ***Móin-móin- Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas***. Ano 10, n° 12. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2014.

_____. No Limiar do Desconhecido. ***Reflexões acerca do objeto no teatro de Tadeusz Kantor***. São Paulo: UNESP, 2012.

_____. **Wagner Cintra**. [nov. 2015]. Entrevistador: Dalmir Rogério Pereira. São Paulo, 2015. 1 arquivo mp3 (60 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Anexo II desta tese.

COHEN, Renato. ***Performance como Linguagem***. São Paulo: Perspectiva, 2011.

_____. ***Work In Progress na Cena Contemporânea: criação, encenação e recepção***. São Paulo: Perspectiva, 2013.

CORCOULT, Jean-Luc. ***Saga dos Gigantes***. In: Royal de Luxe. Disponível em <http://www.royal-de-luxe>. Acesso em 7 de jan. 2013.

CORNAGO, Óscar. ***Biodrama. Sobre El teatro de la vida y la vida del teatro***. Latin American Theatre Review, (39):1, 2005, p. 5-27.

COSGRAVE, Bronwyn. ***História da Indumentária e da Moda: Das Antiguidades aos dias Atuais***. Tradução Ana Resende, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2012.

COSTA, Bernardino da. ***Imagem dialética e imagem crítica: Fotografia e percepção na metrópole moderna e contemporânea***. Tese de doutoramento. São Paulo: FAU/USP, 2010.

_____. ***Imagem dialética/imagem crítica: Um percurso de Walter Benjamin à George Didi-Huberman***. V Encontro de História da Arte, São Paulo: IFCH / UNICAMP, 2009. Disponível em <http//www.unicamp.br>. Acesso em 9 de março de 2015.

COSTA, Felisberto S. da. ***A Poética do Ser e Não Ser: Procedimentos Dramatúrgicos no Teatro de Animação***. Tese de doutoramento em Artes. São Paulo: USP, 2000.

_____. ***A Poética do Ser e Não Ser: Procedimentos Dramatúrgicos no Teatro de Animação***. São Paulo: Edusp, 2016.

_____. **Felisberto S. da Costa**. [mar. 2016]. Entrevistador: Dalmir Rogério Pereira. São Paulo, 2016. 1 arquivo mp3 (60 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Anexo III desta tese.

_____. O Objeto e o Teatro Contemporâneo. In: (p. 110-129). In: ***Móin-móin- Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas***. Ano 10, n° 12. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2014.

_____. O Sopro do Divino. In: ***Sala Preta***, n.3, p.52-56, São Paulo: USP, 2003.

COSTA, José da. Ubu o Real e a História. In: ***Revista de Artes Cênicas- cartografias.mitsp_01***, São Paulo: MITsp, ECA, USP. N. 1, 2014.

COURCOULT, Jean-Luc. ***Criações, Saga dos Gigantes***. Disponível em: <http//www.royaldeluxe.com>, acesso 19 maio de 2013.

CRAIG, Gordon. ***Le Théâtre des Fous / The Drama for Fools***. Charleville-Mézières: Institut International de la Marionette & L' Entretemps, 2012.

CRANE, Diana. ***A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas***. Tradução de Cristina Coimbra. São Paulo: Senac, 2013.

CUNHA, Antonio Geraldo da. ***Dicionário Etimológico da língua Portuguesa***. Rio de Janeiro: LexiKon. 4° ed. 2015.

DANTO, Arthur C. ***A Transfiguração do Lugar Comum: Uma filosofia da Arte. Tradução vera Pereira***. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

DEBORT, Guy. ***A sociedade do Espetáculo***. Tradução Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DEL NERO, Cyro. ***Cenografia Uma breve Visita***. São Paulo: Editora Claridade, 2010.

_____. ***Com ou Sem a Folha da Parreira: A Curiosa História da Moda***. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2007.

_____. ***Máquina para os deuses: Anotações de um cenógrafo e o discurso da cenografia***. São Paulo: Senac, 2009.

DELAROZIÈRE, François. ***Le Grand Repertoire: Machines de Spectacle***. Nantes: Acts Sud, 2003.

DELEUZE, Gilles. ***Lógica do Sentido***. Tradução de Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Perspectiva, 2006.

_____. ***Sobre o Teatro. Um Manifesto de Menos***. Tradução Fátima Saad, Ovídio de Abreu, Roberto Machado. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

DELUZE, Dominique. ***Les Voyages du Royal de Luxe***. Nantes : Royal de Luxe, 2006. DVD, 1 unidade física.

DERRIDA, Jacques. ***A escritura e a Diferença***. Trad. Maria Beatriz Marques Nizza da Silva, Pedro Leite Lopes e Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2014.

_____. A forma e o querer- dizer. Nota sobre fenomenologia da linguagem (1967). In: ***Margens da Filosofia (***1972), trad. J. Torres Costa e A. M. Magalhães, Porto: Rés-Editora, 1986.

DEWEY, John. ***Arte como Experiência***. Jo Ann Boydston (org.). Tradução de Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DICIONÁRIO HOUAISS da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

DID- HUBERMAN, Georges. ***O Que Nós Vemos, O Que Nos Olha***. Porto: Dafne Editora-Coleção Imago, 2011.

_____. ***Diante da Imagem***. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2013.

DIÉGUEZ CABALLERO, Ileana. "Cenários expandidos. (Re) presentações, teatralidades e performatividades". ***Revista Urdimento***, Florianópolis, v.15, 2011, p. 135-147.

_____. ***Escenarios liminales. Teatralidades, performances y política***. Buenos Aires: Atuel, 2007.

DONIS, Donis A.. ***Sintaxe da Linguagem Visual***. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

DORT, Bernad. ***O Teatro e sua realidade***. Tradução de Fernando Peixoto e revisão de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2010.

DORTA, Sonia Ferraro; CURY, Maria Xavier. ***A Plumária Indígena brasileira no Museu de Arqueologia e Etnologia da USP***. Tradução de Elisabeth Ewart. São Paulo: Editora USP: MAE/Imprensa Oficial do estado de São Paulo, 2000.

DUGGAN, Ginger Gregg. O Maior Espetáculo da Terra: Os desfiles de moda Contemporâneos e sua relação com a arte performativa. In: ***Fashion Theory: Revista de moda, corpo e cultura***. São Paulo: Editora Anhenmbi Morumbi, Vol. 1, n° 2, Junho de 2002 (p. 3-30).

ECO, Umberto. ***A Definição da Arte***. Tradução de José Mendes Ferreira. Lisboa: edições 70, 2011.

ELIADE, Mircea. ***Imagens e Símbolos: ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso***. Tradução de Sonia Cristina Tamer. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

_____. ***Mito e Realidade***. Tradução de Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 2013.

ERULI, Brunella. O ator desencarnado. Marionete e vanguarda. IN: (p. 12-25). In: ***Móin-móin-Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas***. Ano 04, n° 5. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2008.

EURRUTIA CAVERO, Mercedes. ***La vestimenta y su terminología: enfoque lexicultural hispano francófono (p. 793-802)***, Universidad de Alicante, 2006. Disponível em: <http// /dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4046902>. Acesso em 17 de abril de 2014.

FÉRAL, Josette. Le réel à l' épreuve du théâtre. In: ***Théorie et pratique du théâtre. Au-delà des limites***. Paris : L' Entretemps, p. 139-160, 2011.

_____. ***Teoria e Prática do Teatro***. Tradução J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2015.

_____. ***Theatricality: the specificity of theatrical language***. In: Substance 98/99, vol. 31 n. 2 e 3, Madison: University of Wisconsin Press, 2002.

FERNANDES, Silvia. ***Teatralidades Contemporâneas***. São Paulo: FAPESP, Perspectiva, 2010.

FILOCTETES, ***Lemnos em Buenos Aires*** (2002). Disponível em: <http//www.artesescenicas.uclm.es>. Acesso em 15 de outubro de 2016.

FISCHER- LICHTE, Erika. La realización escénica como acontecimiento. In: ***Estética de lo Performativo***. Tradução para do alemão para o espanhol Diana González Martín e David Martínez Perucha. Madri: Abada Editores, 2011.

_____. Realidade e Ficção no Teatro Contemporâneo. In: ***Sala Preta*** v. 13, n.2. São Paulo: USP, 2013.

_____. Reality and fiction in contemporary theatre. In FOSTER, Hal. ***The return of the real: the avant-garde at the end of the century***. Cambridge: MIT Press, 1999.

_____. "Reality and fiction in contemporary theatre". In BOROWSKI, Mateusz e SUGIERA, Malgorzata (ed.). ***Fictional realities/real fictions***. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2007, p. 13-28.

_____. ***The show and the gaze of theatre***. Iowa: University of Iowa Press, 1997.

_____. ***The transformative power of performance.*** London and New York: Routledge, 2008.

FOGG, Marnie. ***Tudo Sobre Moda***. Prefácio de Valéria Steele. Trad. Fernada Abreu, Ivo Korytowski e Débora Chaves. Rio de Janeiro: Sextante, 2013.

FOSTER, Hal. ***O retorno do real***. Tradução de Célia Euvaldo. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

FOUCAULT, Michel. ***As Palavras e as coisas***. Tradução de Salma Tannus Munhail. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FRAGA, Ronaldo. ***Giz (2008).*** O ESTADO DE SÃO PAULO. Caderno 2, segunda-feira, 12 de maio de 2014.

_____. ***Tudo é Risco de Giz (2009)***. Disponível em: <http//:ronaldofraga.com/blog. Acesso em 13 de outubro, 2012.

FREIRE, Gilberto. ***Modos de Homem & Modas de Mulher***. São Paulo: Global, 2009.

FRIED, Michel. ***Art and Objecthood: Essays and Reviews***. Chicago: University of Chicago Press, 1998.

GAGNEBIN, Jeanne-Marie. ***Do Conceito de Mimeses no Pensamento de Adorno e Benjamin***. Ciclo de Conferências sobre a Escola de Frankfurt, Araraquara: Faculdade de Ciências e Letras da UNESP, 1990.

GENESIS. ***O Relato do Paraiso*** (3:7, 21). In: Bíblia de Jerusalém: Nova edição revisada e ampliada. São Paulo: Paulus, 2014.

GENTY, Philippe. Uma Viagem entre percepção, forte impressão e interpretação. (p.62-76). In: ***Móin-móin- Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas***. Ano 4, n° 5. Tradução de Margarida da Baird e José Ronaldo Faleiro.Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2008.

GILLOW, John; BARNARD, Nicholas. ***Indian Textiles***. London: Thames & Hudson, 2014.

GOMBRICH, E.H. Realização da Harmonia. In: ***A História da Arte***. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

GORADART. Frédéric. ***Sociologia da Moda***. Tradução de Lea P. Zylberlicht. São Paulo: Senac, 2010.

GUINSBURG, J., FERNANDES, Silvia (orgs.). ***O Pós-Dramático***. São Paulo: Perspectiva. 2010.

_____.; COELHO NETTO, J. Teixeira; CARDOSO, Rene C. ***Semiologia do Teatro: Os Signos do Teatro***. São Paulo: Perspectiva, 2003.

_____.; FERNANDES, Silvia (org.). ***O Pós-Dramático***. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HARVERY, John. ***Homens de Preto***. Tradução de Fernanda Veríssimo. São Paulo: editora UNESP, 2001.

HELLER, Eva. ***A Psicologia das Cores: Como as Cores Afetam a Emoção e a Razão***. Tradução de Maria Lucia Lopes da Silva. São Paulo: Gustavo Gili, 2016.

HOWARD, Pamela. ***O que é Cenografia?.*** Tradução Carlos Szlak. São Paulo: Ed. SENAC, 2015.

ITALIANO, Isabel; VIANA, Fausto; BASTOS, Desireé; ARAÚJO, Luciano. ***Para vestir a Cena Contemporânea: Moldes de Moda no Brasil do Século XIX.*** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015.

JARA V., Alejandro. Títeres Préhispanicos de Mesoamérica. In: ***Tierra Adentro, el INBA en la republica Mexicana***, México, INBA, n41, p. 26-32,1985.

_____. Títeres Préhispanicos de Mesoamérica: Uma Página de la Historia del Teatro de Muñecos en América Latina. In: ***Móin Móin, SCAR/UDESC***, ano 9, n. 11, p.17- 28, 2013.

JONES, Amélia. ***The Artist's Body***. New York: Phaidon Press, 2006.

JURKOWISKI, Henryk. ***A History of European Puppetry: From its origins to the 19th Century*** Vol. I. New York: The Edwin Mellen Press Lewinston/Queenston/Lampeter, 1996.

_____. ***A History of European Puppetry: From its origins to the Twentieth Century*** Vol. II. New York: The Edwin Mellen Press Lewinston/Queenston/Lampeter, 1996.

_____. Craig and Puppets (p.154-164). In: ***Aspects of Puppet Theatre***. Nova York: Second edition, 2013.

JURKOWSKI, Henryk (org). ***Aspects of Puppet Theatre***. New York: Palgrava Macmillan, 2013.

_____. ***Encyclopédie Mondiale des Arts de la Marionnette***. Montepellier: UNIM, l´entretemps, p. 457- 460, 2009.

KANDINSKY, Wassily. ***Do Espiritual na Arte***. Trad. Álvaro Cabral, Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

_____. ***Ponto, Linha, Plano***. Tradução de José Eduardo Rodil. Lisboa: 70 Arte e Comunicação, 2015.

KANTOR, Tadeus. ***O teatro da Morte***. Textos organizados e apresentados por Denis Bablet. São Paulo: Ed. SESC-SP, Perspectiva, 2008.

KECK, Frédéric. ***Introdução a Lévi-Strauss***. Edição revisada pelo autor. Tradução de Vera Riberio. Rio de janeiro: Contraponto, 2013.

KENTRIDGE, William. ***Ubu Rei***. Disponível em http://www rihandspringpuppet.com. Acesso em: out. 2012.

KLEIST, Heinrich Von. ***Sobre o Teatro de Marionetes***. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1997.

_____. ***Sobre o Teatro de Marionetes***. Tradução e posfácio de Pedro Sussekind. Rio de Janeiro: Sette Letras, 2013.

KLEIST, Heirich von. ***Sobre o teatro de Marionetes***. Tradução, apresentação e notas de J. Guinsburg. São Paulo: revista usp; n°17, 1993.

KOHLER, Carl. ***História do Vestuário***. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

KRUT, David. ***Handspring Puppet Company***. Cape Town: Publishing, 2009.

KUSANO, Darci. ***O Teatro Bunraku e Kabuki: Uma visada barroca***. São Paulo: Perspectiva, 1993.

L'ISLE- ADAM, Villers de. ***A Eva Futura***. Tradução Ecila de Azeredo. São Paulo: EDUSP, 2001.

LEHMANN, Hans- Thies. ***Teatro pós-dramático***. Tradução de Pedro Sussekind. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

LEITÃO, Rosani Moreira. ***As bonecas de cerâmica Karajá e a pedagogia das ceramistas mestras: diálogos possíveis entre saberes de tradição oral e saberes baseados na escrita***. In: 29ª Reunião Brasileira de Antropologia, Natal/RN: agosto de 2014. Disponível em<http//www.29rba.abant.org.br>. Acesso em: de jul. 2016.

LEVENTON, Melissa. ***História Ilustrada do vestuário: Um estudo da indumentária, do Egito ao final do século XIX, com ilustrações dos mestres Auguste Racinet e Friedrich hottenroth***. São Paulo: Publifolha, 2009.

LÉVI-STRAUSS, Claude. ***O Homem Nu: Mitologias 4***. São Paulo: Cosac Naif, 2014.

LIPOVESTSKY, Gilles; SERROY, Jean. ***A estetização do Mundo: Viver na era do capitalismo artista***. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

_____. ***O Império do Efêmero. A moda e seu destino na sociedade moderna.*** São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

LIPPE, David. François Delarozière e suas Máquinas superdimensionadas. Entrevista concedida a David Lippe. (p. 176-188). In: ***Móin-móin- Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas***. Ano 10, n° 12, Ano 10, Tradução de Paulo Balardim. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2014.

LURIE, Alison. ***A Linguagem das Roupas***. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

MACIEL, M. Justino. ***Vitrúvio: Tratado de Arquitetura***. Tradução do latim, introdução e notas M. Justino Maciel. Lisboa: Press, Instituto Superior Técnico, 2009.

MAGALDI, Sábato. ***Panorama do Teatro Brasileiro***. São Paulo: Global.2004.

MALAFAIA, Marcos. Giramundo: memórias de um teatro de bonecos. In: ***Móin-móin- Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas***. Ano 02, n° 2. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2006.

_____. **Marcos Malafaia**. [set. 2016]. Entrevistador: Dalmir Rogério Pereira. Belo Horizonte, 2016. 1 arquivo mp3 (60 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Anexo VII desta tese.

MANCO, Tristan. ***Máxima Arte Mínima Arte: As escalas da Arte***. São Paulo, Ed.Sesc, 2015.

MANGUEL, Alberto. ***Lendo Imagens***. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MARGOT, Berthold. ***História Mundial do Teatro***. São Paulo: Perspectiva, 2001.

MARQUETE, Flávia Regina, FURNARI, Pedro Paulo A. ***Sobre a Pele: Imagens e Metamorfoses do Corpo***. São Paulo: Intermédios, 2015.

MARTIN, Kathleen. Criação e Cosmo (p.12-126). In: ***O Livro dos Símbolos: Reflexões Sobre Imagens Arquetípicas***. Taschen, 2012.

MARTINS, Saul. ***Contribuição ao Estudo Científico do Artesanato***. Belo Horizonte: Imprensa Oficial do Estado de Minas Gerais, 1973.

McCORNICK, john; GIPOLLA, Alfonso; NAPOLI, Alessandro. ***The Italian Puppet Theater: A History***. London: Mc Falrland & Company; Inc.; Publeshers, 2010.

MEDEIROS, Fábio H.N. ***Fronteiras invisíveis e territórios movediços entre o teatro de animação contemporâneo e as artes visuais: a voz do pincel de Álvaro Apocalypse***. Dissertação de Mestrado em Teatro, Universidade do Estado de Santa Catarina, UDESC. Florianópolis:2009.

_____. Antropofagia e Hibridismo no Teatro de Animação Brasileiro. (p.58-75). In: ***Móin-móin- Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas***. Ano 6, n° 7. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2010.

MELLO E SOUZA, Gilda de. ***O espírito das roupas: a moda do século XIX***. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

MENDES, Patrício Lopes; MARINO, Mercel; TUDISCO, Gustavo. Modelo de las Modas p. 49. In: ***Catálogo Habia uma vez... muñecas u joguetes*** (1870-1940). Buenos Aires: Museo de arte Hispanoamericano Isaac Fernándes Blanco.

MENEZES, Maria Eugênia de. ***Moda Teatral: relação de estilistas com as artes cênicas torna-se mais intensa***. In: O Estado de São Paulo. Caderno 2, segunda-feira, 12 de maio de 2014.

MESQUITA, Cristiane; ROSANE, Preciosa. ***Moda em ziguezague interfaces e expansões***. São Paulo: Companhia das Letras e Cores, 2011.

MICHALSKI, Yan. ***Caderno B. Jornal do Brasil***, 1979.

MUCLUHAN, Marshall. ***Os meios de comunicação como extensões do homem***. Tradução Décio Pignatari. São Paulo: Culttrix, 2007.

MUNIZ, Rosane. ***Vestindo os Nus: o figurino em cena***. Rio de Janeiro. Senac Rio, 2004.

NARDI, Catin. **Catin Nardi**. [abr. 2016]. Entrevistador: Dalmir Rogério Pereira. São Paulo/Ouro Preto, 2016. 1 arquivo mp3 (60 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Anexo V desta tese.

_____. Visualidades: construção de bonecos e objetos para teatro, das tradições às linguagens contemporâneas. In: (p. 144-160). In: ***Móin-móin- Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas***. Ano 10, n° 12. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2014.

NAVONI, Marco. ***Leonardo Da Vinci: Y Los secretos del Códice Atlântico***. Tradução para o espanhol Eva Maria Cantenys Féles, Antonio Dias Pérers, Afonso Rodrigues Arias. Barcelona: Blume, 2012.

NERY, Marie Louse. ***A Evolução da Indumentária: Subsídios para a Criação de um Figurino***. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2013.

NEWTON, Issac. ***Optics***. Amherst, New York: Prometheus Books, 2003.

NIETZSCH, FRIEDRICH. ***O Nascimento da Tragédia ou Helenismo e Pessimismo***. Trad. Notas e posfácio J. Guinsburg. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

O'MALLEY, Charles D.; SAUNDERS, J.B DE C.M.. ***Os Cadernos Anatômicos de Leonardo da Vinci***. Tradução Pedro Carlos Piantino Lemos e Maria Cristina Vilhena Carnevale. Campinas: Ateliê Editorial; Editora da Unicamp, 2012.

OLIVEIRA, Valéria M. Rosado de. ***Introdução Bíblica (2012***). Disponível em <http// http://www.trabalhosfeitos.com/topicos/hist%C3%B3ria-e-literatura-da-introdu%C3%A7%C3%A3o-ao-novo-testamento>. Acesso em: ago. 2015.

OLIVERIA, Luciano Flávio. ***Representações Culturais no Giramundo Teatro de Bonecos: um Olhar de Brincante Sobre os Textos, Personagens e Trilhas Sonoras de Um Baú de Fundo, Cobra Norato e os Orixás*** (p.68-119). Dissertação de Mestrado, Florianópolis: UDESC, 2010.

PANERO, Julius; ZELNIK, Martin. ***Dimensionamento humano para espaços interiores: Um livro de consulta e referência para projetos***. Tradução Anita Regina de Camargo. São Paulo: GG, 2013.

PAVIS, Patrice, ***O Teatro no Cruzamento de Culturas***. Tradução Nanci Fernandes. São Paulo: perspectiva, 2008.

_____. ***A Encenação Contemporânea***. Tradução de Nanci Fernandes. São Paulo: Perspectiva, 2010.

_____. ***Dicionário de Teatro***. Tradução de J. Guinsburg e Maria Lucia Pereira. São Paulo: Perspectiva. 2015.

_____. Os Outros Elementos Materiais da Representação, p.161-168. In: ***A Análise dos Espetáculos***. Tradução Sérgio Sálvia Coelho. São Paulo, Perspectiva 2ª Ed., 2011.

PEDRETTI, Carlo. ***Leonardo: The Machines***. Tradução para inglês Chaterine Frost. Florença: Giunti, 1999.

PEDROSA, Israel. ***Da Cor à Cor Inexistente***. Rio de Janeiro: Léo Christiano Editorial Ltda., 2003.

PEREIRA, Dalmir Rogério. ***Alinhaves entre Traje de Cena e Moda: estudos a partir de Gabriel Villela e Ronaldo Fraga***. Dissertação de Mestrado em Artes Cênicas: Universidade de São Paulo, São Paulo: USP, 2012.

PERS, Eraldo. ***FÉsta Brasileira***. São Paulo: Senac Editora e Imprensa Oficial do estado de São Paulo, 2010.

PEZZOLO, Diana Bueno. ***Por Dentro da Moda: definições e experiências***. São Paulo: Senac, 2009.

_____. ***Tecidos: histórias, tramas, tipos e usos***. São Paulo: Senac, 2007.

PIGNATARI, Décio. ***O que é Comunicação Poética***. Cotia, SP: Ateie Editorial, 2014.

PINHEIRO, Amálio (org). ***O Meio e a Mestiçagem***. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

PIRES, Beatriz Ferreira. ***O Corpo como Suporte na Arte: Piercing, Implante, Tatuagem***. São Paulo: SENAC, 2005.

PORTILLA Miguel León; org. Leslie Bethel. A Mesoamérica antes de 1519. In: ***História da América Latina,*** V1. São Paulo: Edusp, FUNAG. 2 Ed, p. 25-63, 2012.

PRADO, Décio de Almeida. ***O Teatro Brasileiro Moderno***. São Paulo: Perspectiva, 2009.

_____. ***O Teatro como Instrumento de Catequese***. São Paulo: Fundação Memorial da América Latina, 2006.

PRECIOSA, Rosane. ***Produção Estética: notas sobre roupas, sujeitos e modos de vida***. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2007.

PROPP, Vladimir. ***Morfologia do Conto***. Tradução Jaime Ferreira e Vitor Oliveira. Lisboa: Vega, 2003.

PROSCHAN, Frank. ***The Semiotic Study of Puppets, Mask and Performing Objects, Semiotic Journal***. Vol. 47, 1983.

PUCHNER, Martin. Stage fright. ***Modernism, anti-theatricality & drama***. Baltimore e Londres: The Johns Hopkins University Press, 2002.

QUILIC, Cassiano Sydow. ***Antonin Artaud: Teatro e Ritual***. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2004.

QUIROT, Odile; COURCOULT, Jean-Luc. ***Royal de Luxe 2001- 2011***. Nantes: Actes Sud, 2011.

_____ ; LOULERGUE, Michel, COURCOULT, Jean-Luc. ***Royal de Luxe 1993-2001***. Nantes: Actes Sud, 2001.

QULIC, Cassiano Sydow. Teatro e Ação Ritual. In: ***Antonin Artaud: Teatro e Ritual***. São Paulo: Annablume/ FAPESP, p. 35-64, 2004.

RAMOS, Adriana Vaz. ***O Design de Aparências de Atores e a Comunicação em Cena***. São Paulo: Editora Senac, 2013.

RAMOS, Luiz Fernando. ***Mimesis Performativa: A Margem de Invenção Possível***. São Paulo: Anhamblume, 2015.

_____. O indizível e as obras imaginárias de Klein e Craig. In: ***Art Esearch Journal/Revista de Pesquisa em Artes*** ABRACE, ANPAP E ANPPOM, UFRN. Volume 1/1, p.65-77, Jan/ Jun. 2014.

_____. ***O Parto de Godot e outras encenações imaginárias: A rubrica como poética da cena***. São Paulo: Editora HUCITEC/FAPESP, 1999.

_____. ***O Projeto Scene de Gordon Craig: história aberta à revisão In: Revista Brasileira de Estudos da Presença***. Porto Alegre: v 4, n°3, p.443-462, set/dez. 2014. Disponível em <http//www.seer.ufrgs.br/presença>. Acesso em: out. 2015.

_____. Territórios de fronteiras da teatralidade contemporânea. IN: (p. 36-50). In: ***Móin-móin- Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas***. Ano 04, n° 5. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2008.

RATO, Gianni. ***Antitratado de Cenografia: Variações sobre o mesmo tema***. São Paulo: Senac, 1999.

REALE, Giovanni. ***Introdução a Aristóteles***. Tradução Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

RESENDE, Douglas. In: ***Giramundo Remonta Peça "Atemporal***", 2008. Disponível em: http://www.otempo.com.br/. Acesso em: mar. 2014.

RESTANY, Pierre. ***Hundertwasser: O pintor -rei das cinco peles***. Tradução de Teresa Carvalho. Lisboa: Taschen, 2003.

RIOUT, Denys. ***Yves Klein: Expressing the Immaterial***. Paris: Éditions Dilecta, 2010.

ROCHE, Daniel. ***A Cultura das Aparências: Uma história da indumentária (século XVII-XVIII)***. Tradução de Assef Kfouri. São Paulo: Senac, 2007.

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

ROUBINE, Jean-Jacques. ***Introdução às grandes teorias do teatro***. Tradução André Telles. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

RUMBAU, Toni. ***Rotas de Polichinelo: Marionetas e Cidades da Europa***. Tradução Camargo Coelho, Lisboa: Museu da Marioneta; EGEAC, 2014.

SAMPAIO, Márcio. ***Giramundo Teatro de Bonecos***. Coordenação de projeto de Fernando Pedro e Marília Andrés Ribeiro. Belo Horizonte: C/Arte Projetos Culturais, 2001. CD-ROM, 1 unidade física.

_____. O Desenho de Álvaro Apocalypse. In: ***Álvaro Apocalypse***. Belo Horizonte: V&M do Brasil, 2011.

SÁNCHEZ, José Antonio. ***Prácticas de lo real en la escena contemporánea***. Madri: Visor, 2007.

SANTOS, Fernando Augusto Gonçalves. ***Mamulengos: o teatro de bonecos popular do Nordeste.*** Rio de Janeiro: FUNARTE, 1979.

SANTOS, Jorge Fernando. ***Teatro Mineiro: entrevistas e críticas***. Belo Horizonte: Imprensa Oficial, 1984.

SARRAZAC, Jean-Pierre (org). ***Léxico do Drama Moderno e Contemporâneo***. Tradução de André Telles. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

SCHECHNER, Richard. ***Between Theater and Anthropology***. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1985.

SCHIMITT, Juliana. ***Mortes Vitorianas***. São Paulo: Alameda, 2010.

SEGEL, Harold B.. ***Pinochio's Progeny***. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1995.

SERRONI, J.C. (org.). O que é um Figurino Teatral? (p.12-39). In: ***Figurinos: Memórias dos Cinquenta Anos do Teatro do Sesi-SP***. São Paulo: Sesi-SP Editora, 2015.

SERRONI, J.C. ***Cenografia Brasileira***. São Paulo: Edições Sesc, 2013.

SHOPENHAUER, Arthur. ***Sobre a Visão e as Cores: Um Tratado***. São Paulo: Nova Alexandria, 2005.

SILVA, Amabilis de Jesus. **Amabilis de Jesus da Silva**. [set. 2015]. Entrevistador: Dalmir Rogério Pereira. São Paulo/Paraná, 2015. 1 arquivo mp3 (60 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Anexo VIII desta tese.

_____. Figurinos e Subjetividades. In: ***Móin-móin- Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas***. Ano 6, n° 7. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2010.

_____. ***Para Evitar o "Costume": figurino-dramaturgia.*** Dissertação de Mestrado. Florianópolis: Universidade do Estado de Santa Catarina, 2005.

_____. ***Um Estudo Sobre a Desestabilização das Hierarquias em Cena***. Tese de Doutoramento. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2010.

SIMMEL, Georg. ***Filosofia da Moda e Outros Escritos***. Lisboa: Ediçoes Texto e Gráfica, 2008.

SITCHIN, Henrique. ***O Papel do Ator-Animador na Cena Teatral***. São Paulo: Centro de Estudos e Práticas do teatro de Animação de São Paulo; Programa Municipal de Fomento Teatro, 2010.

SOARES, Thiago. ***A Modificação Corporal no Brasil 1980-1990***. Curitiba: Editora CRV, 2015.

SOUTHERN, N.R. ***The Seven Ages of the Theater***. New York: Hii & Wang, 1961.

STALLYBRASS, Peter. ***O Casaco de Marx: roupas, memoria, do***r. Tradução de Tomas Tadeu. Belo Horizonte: Autentica Editora, 2012.

SUCHAN, Jaroslaw, FERNANDES, Ricardo Muniz, MILÁRE, Sebastião (curadoria). ***Maquina Tadeus Kantor***. São Paulo: Sesc/ Culture.pl/Muzeum Stuki, 2015.

SUZUKI, Sakae M. Giroux Tae. ***Bunraku: Um Teatro de Bonecos***. São Paulo: Perspectiva, 1991.

SVENDNSEN, Lars. ***Moda uma Filosofia***. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

SWIFIT, Jonathan. Primeira Parte- Viagem a Lilipute. In: ***Viagens de Gulliver***. São Paulo: Companhia das Letras, p.83-157, 2010.

_____. Part One- A Voyage to Lilliput. In: ***Gulliver`s Travels***. New York: Calla Editions, 2014.

TEYLOR, Jane. ***Handspring Puppet Company***. New York: David Krut Publishing, Handspring Company, 2009.

TOMKINS, Calvin. ***Marcel Duchamp***. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

TONE, Lilian (org). ***William Kentridge: Fortuna.*** Trad. José Rubens Siqueira, Rafael Montovani. São Paulo: Instituto Moreira Salles: Pinacoteca do Estado; Porto Alegre: Fundação Iberê Camargo, 2012.

TURNER, Victor. ***El processo Ritual. Estructura y antiesstrutura***. Madri: Taurus, 1988.

_____. ***O Processo Ritual: Estrutura e Antiestrutura***. São Paulo: Vozes, 2013.

UNTRACHT, Oppi. ***Traditional Jewelry of India***. London: Tames e Hudson, 2008.

VALBOM GIL, José Manuel. ***Teatro Dom Roberto: O Teatro Tradicional Itinerante Português de Marionetas***. Lisboa: Museu da Marioneta, 2013.

VALÉRY, Paul. Introdução ao Método de Leonardo Da Vinci. In: ***Variedades***. São Paulo: Iluminuras. p. 131- 160, 2007.

VERNE, Jules. ***20 Mil Léguas Submarinas***. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

VERNE, Jules. ***Cinq Semanas en Ballon. Voyage de Découverts em Africa***. Paris: Elcy Éditions, 2015.

VERNE, Jules. ***Twenty Thousand Leagues Under the Sea***. San Diego: Canterbury Classic. p. 349-558, 2012.

VIANA, Fausto. Arqueologia Cenográfica. In: ***Diário das Escolas- Cenografia PQ 11: Catálogo das escolas da quadrienal de Praga***. São Paulo, 2011.

_____. Entre o humano e o divino: As Vestes da Igreja Católica (p.66-74). In: ***D'Obras***, vol.02, São Paulo: Estação das Letras, 2008.

_____. ***Figurino e Cenografia para Iniciantes***. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015.

_____. ***O Figurino Teatral e as renovações do século XX***. São Paulo: Estação das Letras e Cores; Fapesp, 2010.

_____. ***O Traje de Cena como Documento***. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015.

_____. ***Traje de cena***. Disponível em:<http//wwwt*ramasdocafecomleite.wordpress.com*>. Acesso em: out. 2012.

_____. Uma Coleção de Traje de Cena: Como Lidar Com Elas? (p.19-28). In: AZEVEDO, Elisabeth (org.). ***Anais do Primeiro Seminário de Preservação de Acervos Teatrais***. São Paulo: Universidade de São Paulo, 8 a 10 de agosto de 2012.

_____; BASSI, Carolina. ***Traje de cena, traje de folguedo***. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

_____; MUNIZ, Rosane (orgs.). ***Diário de Pesquisadores: traje de cena***. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012.

WALL, Jeff. ***Depiction, Object, Event. Hermes Lectures***. Hertogenbosch: The Netherlands, 2006.

WALLACE, Marina. ***Cinquenta Grande Idéias e Inventos de Leonardo Da Vinci***. Tradução para o espanhol Afonso Rodrigues Arias. Barcelona: Arte Blume, 2014.

WANG, Ruizendaal. ***Asian Theatre Puppets: Creative Culture and Craftsmanship***. London: Thames & Hudson, 2009.

ZURBACH, Cristine. Presença (s) do Teatro de Marionetes em Portugal Hoje (p.111-124). In: ***Móin-Móin- Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas***. Ano 2, N°2, Jaraguá do Sul: SCAR-UDESC, 2006.

7. Anexos

7.1. Anexo I- Entrevista com a Professora Dra. Ana Maria Amaral

Entrevista com a professora Doutora, diretora e pesquisadora Ana Maria Amaral[102], realizada no dia 5 de abril de 2016.

Dalmir- De acordo com seu ponto de vista – que inclui duas vertentes de experiência com o teatro de animação que estão interconectadas na sua trajetória: a de teórica e pesquisadora como professora titular de teatro de animação do Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo e a de diretora da companhia de teatro "O Casulo: BonecoObjeto" (desde 1976) –, qual é o propósito e o momento em que o elemento traje de cena/figurino deve ser pensado e inserido no processo de criação de uma cena ou espetáculo considerando a relação entre ator-objeto/boneco e qual é a relevância desse elemento nesse processo de criação?

Ana Maria Amaral- No meu processo de criação, o foco não está no traje, este é para mim uma consequência. Por exemplo, tem uma diferença entre o traje do mamulengueiro popular[103] onde sua vestimenta está mais relacionada ao seu traje de uso cotidiano, que varia desde a roupa utilizada para ir a lavoura, até o traje de ir à missa ou de levar seu filho ao batismo, neste caso, são poucas nuances do traje. Eu acho que no teatro do mamulengo tradicional é muito mais assim. Diferente de outros tipos de teatro de animação onde já é o ator que se veste. Neste caso, então tem muito a ver com o traje de cena teatral. Eu nunca focalizei muito, porque daí vai de acordo com a temática que vai ser apresentada.

Dalmir- E especificamente nas montagens dos espetáculos produzidos pelo "O Casulo", por exemplo, qual era o ponto de partida na criação?

---

[102]Professora Doutora Ana Maria Abreu de Amaral é graduada em Biblioteconomia pela Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo (1956), graduação em Filosofia pela Universidade de São Paulo (1952), mestrado em Arte pela Universidade de São Paulo (1983) e doutorado em Artes Cênicas pela Universidade de São Paulo (1989). Diretora da companhia de teatro "O CASULO: BonecObjeto" que tem em seu repertório os espetáculos: *Dicotomias-Fragmentos Skizofrê*, *Zé da Vaca* e *A Benfazeja*. Autora de "Teatro de Formas Animadas" (EDUSP), "Teatro de Animação" (Ed. Ateliê), "O Ator e seus Duplos" (Ed. SENAC), referências de grande relevância na área de teatro de animação.

[103]Referente ao bonequeiro que atua no seguimento de teatro popular chamado Mamulengo realizado com boneco de luva típico do nordeste brasileiro, especialmente do estado de Pernambuco. Praticado desde a época colonial, retrata situações cotidianas do povo nordestino, geralmente, em estrutura satírica. É considerado desde o ano de 2015 como patrimônio imaterial do Brasil.

Ana Maria Amaral- Primeiro, para mim, é o roteiro, o que que eu quero dizer, o que a gente vai falar, depois é o que falar. Porque eu também comecei atrás do palco, atrás da empanada[104], então ali também o traje não tem relevância visual, o traje do personagem (do boneco) sim, não o traje do ator-manipulador, não interessava nunca, não importava, quanto mais sóbrio e apagado melhor, não é chamar a atenção para o corpo do manipulador, mas para uma coisa quase cerimonial também... mas tinha uma coisa que você perguntou...

Dalmir- É sobre o processo de criação no "O Casulo", nas montagens...

Ana Maria Amaral- Ah, sim... então eu entrei nessa de que o traje do ator-manipulador é um uniforme... quanto mais simples, quanto mais o negro[105] e quanto mais neutro, melhor. Nas montagens desenvolvidas pelo "O Casulo", é como se estivéssemos por trás da empanada. Isso mostra que a ênfase nesse caso, já que o traje não está em foco, não é adotado com a preocupação de estar em foco, o que interessa é a personagem-boneco. Só que isso foi cada vez mais se afastando da abordagem inicial, porque cada vez mais o ator passou a trabalhar visualmente com a personagem-boneco. Já vi espetáculos de outras companhias onde os atores estão todos de branco ou a caráter, mas o que eu considero mais adequado, limpo, é usar o traje negro, ou seja, estar e não estar. Ele está a serviço do personagem-boneco. Então, é bom que o ator-manipulador não tenha um traje que chame a atenção, acho importante o traje neutro, preto.

Dalmir- E por exemplo, no espetáculo *A Benfazeja* (2001) baseado no conto[106] de Guimarães Rosa em que o ator veste o boneco?

Ana Maria Amaral- Bom, *A Benfazeja*[107] que eu fiz, por exemplo, nesse caso, nem se vê o traje do ator porque ele entra dentro da roupa do boneco, ou então porque nesse espetáculo, ao mesmo tempo não existe o manipulador, ele está dentro do boneco, ele é o personagem, mas ele é o personagem caracterizado como personagem; mas ao mesmo tempo tem uma coisa que

---

[104]Empanada é a estrutura típica utilizada no tradicional teatro de bonecos de luva, e pode apresentar formas e materiais variados em sua estrutura de composição. É utilizada para omitir visualmente o ator-manipulador ou bonequeiro durante a manipulação dos bonecos sobre a estrutura. A nomenclatura "empanada" tem sua origem no fato de que a estrutura é normalmente coberta por um pano. Esse sistema de palco móvel viabiliza sua utilização em tempo reduzido de montagem em uma grande variedade de espaços. (Notas do autor).

[105]Neste caso a autora refere-se ao traje de cena na cor preta, muito utilizado para estabelecer a neutralidade do ator manipulador em relação ao boneco ou objeto na cena.

[106]O conto "A Benfazeja" integra as vinte e uma histórias de "Primeiras" Estórias publicado em 1962, pelo autor mineiro João Guimarães Rosa (1908-1967). Publicação literária que está inserida no terceiro período do modernismo brasileiro.

[107]Neste espetáculo, os atores-manipuladores estão vestidos de preto tendo apenas o rosto aparente. Os bonecos têm escala de 1:1 do corpo humano e são manipulados junto ao corpo do ator, pois, os atores vestem partes dos bonecos compondo um híbrido de boneco e ator. Esse tipo de boneco também é chamado de máscara de corpo inteiro.

ele está fora. É sempre um jogo, quem você quer chamar atenção se é para o personagem ou para o manipulador.

Dalmir- No caso desse boneco, em que o ator-manipulador veste o traje do boneco e o preenche, compõe o corpo do boneco com partes de seu corpo. Essa vestimenta no seu ponto de vista é o boneco?

Ana Maria Amaral- É traje da personagem, do boneco. Por exemplo, em *A Benfazeja* (2001) tem a figura de mulher velha e do filho que é cego e ela carrega filho para conseguir dinheiro na rua. Então, os dois estão com as roupas características das personagens. Depois, tem outra cena em que ela está com o marido que morreu, ou foi assassinado, ou foi ela mesma que matou. Mas, nessa peça o ator, quando muito é visível apenas o rosto dele, é neutro, quando aparece ele está de preto.

Dalmir- É um traje que o caracteriza a figura de ator- manipulador?

Ana Maria Amaral- É, como se fosse a sombra, é como se fosse uma alma visível porque eu vejo o manipulador de preto como a visibilidade da alma daquele personagem.

Dalmir- E no caso do espetáculo *Dicotomias- Fragmentos Skizofrê*[108], por exemplo?

Ana Maria Amaral- Também... porque em *Dicotomias* é a mesma coisa. Em *Dicotomias* têm figuras que estão atrás do pano e que tem um pé, um sapato, com objetos. Eu inseri o masculino através do objeto "pé" e o feminino era o sapato de salto, porque neste caso o que se vê é só aquilo, porque a gente não vê o manipulador atrás do palco; depois, tem uma cena que o manipulador ou já está ao lado ou ele é neutralizado. Mas, eu sempre preferi neutralizar. Porque eu sou atriz e nunca trabalhei com teatro de ator, nos meus trabalhos eu procuro sempre neutralizar a figura do manipulador, porque, para mim, a ênfase é sempre voltada para o boneco ou a figura. Porque um sapato ou uma colher são personagens. Ou então eu caracterizo porque você vai achar que isso é traje... tem uma cena em *Dicotomias* que eu fiz entrar uma mulher, que tem uma batedeira de bolo, ou então a menina tem uma boneca que ela arrasta. São todas de preto, mas tem o busto branco, o busto da menina sem peito, ah e tem a noiva, por isso o busto dela já é médio e o da velha que está com a batedeira... é o objeto, e o objeto corpo dela que passa a ser traje, que é o que caracteriza a figura. Em muitas delas, o que caracteriza é

[108]Espetáculo montado, originalmente, no ano de 2001 e remontado no ano de em 2006, mantendo o roteiro e bonecos originais.

armadura do peito delas, é isso que faz a cena. Ou então, também assim, se tem a mulher que está mexendo com uma colher em uma panela, não interessa nem ela, nem nada, o que interessa é a ação dela de ficar cozinhando. Então a panela, que seja o caso, o objeto substitui o traje...

Dalmir- A narrativa está no busto e no objeto...

Ana Maria Amaral- É, porque não tem palavra nenhuma, apesar de que é baseada no final, naquele poema "(...) quando Ismalia enlouqueceu, pôs-se na torre a sonhar (...)"[109] não tem a voz, ou o poema dito, mas para nós a direção foi dada pelo que o poema diz. Ela se atira no mar da torre e se afoga no mar, mas a alma dela é outra máscara que sai dela e vai para o infinito.

Dalmir- O poema foi o ponto de partida?

Ana- Foi. "(...) quando Ismalia enlouqueceu, pôs-se na torre a sonhar (...)" é a loucura da mulher fechada. Eu acho que não é uma mulher contemporânea, ou talvez ainda seja, mas de um período da mulher subjugada. A mulher que se pôs a sonhar, foi isso que me inspirou.

Dalmir- Aí, pensando em duas coisas, tanto no processo de criação do Casulo...

Ana Maria- Isso é meio vago porque no Casulo todo processo... como que é que você falou?

Dalmir- Cada processo é individual, cada espetáculo...

Ana- É, mudou muito.

Dalmir- Mas pensando assim, tanto nos processos no "O Casulo", como também nas suas aulas, na disciplina de graduação de teatro de animação na ECA, do seu ponto de vista, o que é necessário para a criação e confecção de um boneco de cena?

Ana- Primeiro a temática, o que motiva a gente. O que está doendo na barriga ou fervendo na cabeça? Isso é a primeira coisa. Acho que a Ismália, o "Dicotomias", era muito mais o confronto homem-mulher. Do homem-monstro, do homem-delicado, da mulher-temerosa, da mulher que

[109]Ana Maria refere-se ao poema "Ismália" do autor mineiro Alphonsus Guimarães (1870-1921). Publicado no livro "Pastoral aos Crentes do Amor e da Morte", integrante da série "As Canções", incluído no livro "Os cem melhores poemas brasileiros do século", Editora Objetiva, Rio de Janeiro, 2001, pág. 45, uma seleção de Ítalo Moriconi: Quando Ismália enlouqueceu, /Pôs-se na torre a sonhar.../Viu uma lua no céu,/Viu outra lua no mar./No sonho em que se perdeu,/Banhou-se toda em luar.../Queria subir ao céu,/Queria descer ao mar.../E, no desvario seu,/Na torre pôs-se a cantar.../Estava perto do céu,/Estava longe do mar.../E como um anjo pendeu/As asas para voar.../Queria a lua do céu,/Queria a lua do mar.../As asas que Deus lhe deu/Ruflaram de par em par.../Sua alma subiu ao céu,/Seu corpo desceu ao mar...

se atira, que quer sair do mundo.

Dalmir- E no caso do espetáculo infanto-juvenil *Zé da Vaca* (1985 e 2004), por exemplo? Que conta com muitos bonecos...

Ana Maria Amaral- Aí é diferente porque a figura do boneco (dos personagens) é fundamental porque a leitura é do que se vê, muito mais. Tem uma história, tem os letreiros, pai que deixa a família e vai para a cidade procurar emprego, tem uma coisa assim, e fica a mãe numa casinha com a filha. Isso é Brasil puro. A mãe diz que tem que vender a vaca e o Zé só vive com a vaca, a vaca com ele. Mas, aí não é o traje. É a figura da vaca, a figura do pai, ou a figura de outros personagens que vão surgindo. Os guardiões do dono de toda a terra, dizendo que aqui você não pode passar, tudo é nosso..., mas, aí é a história, uma peça para a criança é diferente de uma para adulto.

Dalmir- Mas em ambos os casos o boneco só surge a partir de um roteiro, de uma ideia pré-concebida?

Ana Maria Amaral- No caso do espetáculo *Zé da Vaca* foi, mas não que isso seja sempre. No caso do *Zé da Vaca* comecei a partir da história do *Pé de Feijão*[110], mas desviei para falar da família do interior, do pai que vai procurar emprego..., mas, não é triste, porque as crianças amam a vaca, dava até pena porque a menina que fazia era muito bonita e só se via quando saía de dentro da vaca. Ou seja, o ator não tinha função, digo, o ator não aparece, aparece o personagem que ele encara[111].

Dalmir- Então, isso já me dá indícios sobre o que é o ponto de partida para a criação e confecção desse boneco. Esse ator já tem que ser um ator iniciado no teatro de animação, e para a confecção que tipo de habilidade ele tem que ter?

Ana Maria Amaral- Mas, o ator não necessariamente é o confeccionador de bonecos, é até melhor que não seja, porque acho que são duas funções diferentes. Eu adoro modelar cabeça, máscara, mas quando chega na hora dos detalhes de pé, mão, estou fora. Tanto é, que pedi socorro para você[112], mas eu acho que o fundamental é o ator ser um personagem, dentro ou

[110]Refere-se ao conto de fadas de origem inglesa "João e o Pé de Feijão". A versão conhecida mais antiga é a de Benjamin Tabart, publicada em 1807, e popularizada por Joseph Jacobs em 1890, com a publicação de English Fairy Tales. A versão de Jacobs é mais comumente publicada atualmente e acredita-se que seja mais próxima e fiel às versões orais.

[111]O que Ana Maria quer dizer, é que o ator não exercia uma função visual na cena pelo fato desta contar apenas com a visualidade da figura do boneco em sua composição, na qual o ator exerce a função de manipulador do interior do mesmo, o que impede o contato visual do público com este. Desta forma, a figura visual do ator não compõe a visualidade da cena.

[112]Mencionando um trabalho de restauração e manutenção e organização de boneco de espetáculos do "Casulo", realizados no primeiro semestre de 2015, atividade que será retomada no próximo ano com o propósito de expor esse material ao público.

fora de um boneco, porque aí é duplo, porque se ele for manipular um boneco de luva, ele tem que saber que cada ação do boneco de luva tem um sentido, ou, como no caso da *Benfazeja*, é o ator total, é até mais fácil para o ator interpretar dentro de um traje de cena, é o boneco vestido, é a roupa do boneco.

Dalmir- É um boneco, é um traje, é uma máscara...

Ana Maria Amaral- Ele é traje tanto na materialidade do boneco quanto no figurino do mesmo.

Dalmir- Então você diria que no teatro de animação, hoje, como no teatro em geral, é necessário a especialidade de cada área, do ator, do diretor, da figura do cenógrafo.

Ana Maria Amaral- Começa a conversa do diretor com o cenógrafo, antes de mais nada e ter pessoas habilitadas como atores, mas, o principal é a ideia do diretor e as conversas dele com o cenógrafo. Você chama de cenógrafo o que faz o boneco? É, até o próprio diretor pode fazer alguma coisa, os atores, mas o fundamental é saber quem é que está fazendo. Muitas vezes, a gente não tem ideia do personagem e o boneco que se criou virou um personagem. Isso é outro assunto, isso já aconteceu, de fazer qualquer boneco e por causa daquele boneco vem a ideia do roteiro, é o contrário. No espetáculo *Palomares* (1978) tinha um prefeito de uma cidade que estava defendendo... nesse caso o boneco era pomposo, que era primeiro um apresentador, ele era todo pomposo, ele que dava alô para as crianças antes de começar a história[113] e, de repente, eu fiz uma metamorfose, ele virou o prefeito de "Palomares", uma figura de índole questionável e sem princípios. A mesma figura dependendo do que ele está vestindo vira outra coisa. Era o mesmo boneco, só mudei a roupa dele. Antes era o brincalhão, que dava boa tarde. E, depois, ele virou o senhor prefeito da cidade.

Dalmir- Nesse caso, a mudança na vestimenta do boneco o ressignificou.

Ana Maria Amaral- Totalmente porque ele continuava meio careca, a cara era a mesma, mas eu nem tenho fotografia de quando ele era só o apresentador do espetáculo.

Dalmir- Um marionetista da cidade de Praga, chamado Pavel Truller, disse que nos primórdios do teatro de marionete em Praga, eles trocavam as roupas das marionetes porque não tinham

[113] Nesta passagem Ana Maria refere-se a um boneco que foi confeccionado durante o período em que ela viveu nos Estados Unidos e que após seu retorno ao Brasil foi utilizado em "Fantoches e Fantolixos" (1977) experimento voltado para o público infanto-juvenil antes da montagem de "Palomares" (1978) e que teve sua figura resinificada através da vestimenta.

disponibilidade financeira para construir muitos bonecos[114].

Ana Maria Amaral- Trocava e mudava. Tem que mudar também a pintura do rosto. A roupa faz o boneco, assim como a maquiagem. Você também, com seu cabelo lindíssimo, a camiseta, você não está como a figura de um prefeito, você compõe uma figura, então eu acho que pode pegar a mesma estrutura de cabeça, ombro, mas, conforme a maquiagem, o cabelo e conforme a roupa, muda completamente. É o que aconteceu com o boneco-prefeito, ele tinha outro nome. Porque eu morava nos Estados Unidos na época. Ele falava tudo errado porque eu também não falava inglês direito, então eu escrachava, brincava. Então, a mesma figura pode fazer outro personagem, o traje muda.

Dalmir- E nesses processos de criação, nos seus processos de criação, qual é a importância para você do desenho na criação desse boneco? Tanto a estrutura, mecanismo...

Ana Maria Amaral- Tira a palavra desenho, porque eu não entendo de desenho, eu não sei muitas coisas, mas eu era muito boa na escultura, eu fazia a escultura da cabeça, eu gostava de manusear a massa para fazer o rosto, nariz grande, nariz pequeno, rosto fino, isso aí determina. Determina mesmo você mudando a figura, a roupa conforme... se a cara é muito forte não adianta você mudar a roupa, mas, muitas vezes muda a vestimenta. Por exemplo, esse aí tinha uma roupa mais palhaçal[115], ele era o apresentador e depois ele vir de gravata e tal.

Dalmir - Então para você é parte da escultura já...

Ana Maria Amaral- A escultura é fundamental, nunca entrei para aprender a parte técnica de bonecos com muita manipulação, mas a escultura sempre foi minha paixão, não sei porque que eu não continuei.

Dalmir- O boneco então é a escultura...

Ana Maria Amaral- O boneco é a escultura. Que forma ele tem. Que técnicas ele tem de manipulação. Como ele é manipulado. Porque ele pode ter uma forma de ser estático, ter uma forma com movimentos limitados, pode ter essa forma com variedades e possibilidades de levantar o dedo, apontar um dedo ou então pode andar, pode sentar, pode olhar para um teto. Depende da técnica, que técnica ele fez. Quanto mais simples, eu acho o boneco melhor, senão vai virar um robozinho. Dar a ele essa capacidade de movimentos de acordo com o personagem

[114] Entrevista realizada durante a participação na montagem da exposição "Gepetos de Praga" (2012) no Espaço Caixa Cultural de São Paulo na qual Truller era responsável e construtor de grande parte dos bonecos.
[115] No sentido de *clownesco*.

que a gente acha que vai precisar.

Dalmir- Então, o que compõe o boneco é a forma, movimento...

Ana Maria Amaral- Daí, vem a roupa e principalmente as feições, a pintura..., mas nada vai sozinho. Ele pode ter uma cara só e uma cara estática... ou pode ser neutro. Tem uns bonecos aqui de vários lugares depois a gente pode olhar. Tenho uns mamulengos, alguns bonecos do século XVI.

Dalmir- E no caso do mamulengo ou boneco de luvas em que a vestimenta é a estrutura que sustenta o corpo?

Ana Maria Amaral- Eles têm cabeça e mais nada. E a mão do ator lá dentro. Ele não tem tecnologia de construção[116]. Bom, cada tipo de boneco é uma coisa, tem sua própria representatividade.

Dalmir- Do seu ponto de vista de artista pesquisadora, o que é o traje de cena no teatro com bonecos e qual a sua função prática e simbólica em um espetáculo?

Ana Maria Amaral- Foi o que a gente estava falando, o mesmo boneco, o mesmo nariz, o mesmo olho, ele era um apresentador simpático, brincalhão, com braços compridos, e, de repente, esse mesmo boneco passou com outra roupa e, claro, outra atitude...é a mesma coisa, ele era brincalhão numa situação e depois passa a ser uma pessoa formal porque ele era o prefeito da cidade.

Dalmir- Uma coisa que falamos no início, que é uma característica específica do traje no teatro de animação é que ele é composto por dois núcleos, que é o traje que veste o ator manipulador e o traje do boneco...

Ana Maria Amaral- Mas, nem sempre. Você está falando, atualmente, quando se vê o manipulador, isso é um fenômeno mais contemporâneo, acho que antes da década de sessenta isso não existia... Era boneco na cena e ator atrás do palco, essa é uma mudança que veio. O ator foi se impondo. Eu não sei se foi se impondo, se foi bom ou não porque aí virou um diálogo do ator e do personagem... Era o boneco puro, não tinha a sombra dele. Era o boneco em cena. Aquele personagem e ponto final. E menos um pouco no teatro popular de mamulengo do Brasil

[116]A não tecnologia de construção, a qual a Professora Ana Maria Amaral se refere nesta passagem, está relacionada a estrutura simplificada de confecção do boneco de luvas e aos mecanismos estruturais internos de articulação do boneco. O que não significa que não há tecnologia no boneco de luva, pois, há um sistema interno ocupado pela mão do ator-manipulador, de onde este realiza os movimentos de cabeça e braços com os dedos e do tronco do boneco, com o movimento do punho.

ou de outro, porque daí podia ter uma intromissão do manipulador. Mas, em geral, assim em teatro mais profissional, não tão popular como na França, na Inglaterra, na Tchecoeslováquia, era a formalidade do personagem apenas.

Dalmir- E na medida que esse ator entrou em cena...

Ana Maria Amaral- Isso é recente, década de sessenta em diante.

Dalmir- Então, vamos pensar a partir da década de sessenta, no seu ponto de vista, quais são as possíveis relações e divergências: simbólicas e técnicas entre o traje desse boneco e o traje de cena desse ator?

Ana Maria Amaral- Claro, existem muitos espetáculos que eu já vi o ator vestido igual ao boneco, é dois em um, um em dois. Tem outros em que o boneco é o boneco e o ator está lá como manipulador, vestido de preto, boca fechada, neutro. Precisa ser muito bom ator para ser neutro. Nem todos as vezes conseguem se neutralizar, dão risada. Agora tem os que estão presentes e dialogam com o boneco.

Dalmir- E você acha que o traje de cena pode colaborar...

Ana Maria Amaral- Depende. Se o preto, se esse manipulador a vista estiver de preto, ele de todo jeito o rosto dele está à vista, a menos que ele vá todo de preto, aí, é só uma sombra, é uma situação, mas, se ele está à vista, até falando com o personagem, aí eu acho que há uma divisão cênica. O traje do manipulador eu só vejo duas coisas, ou é neutro... ou... ele vai com a roupa dele comum[117].

Dalmir- Vamos pensar do ponto de vista da dramaturgia da cena, já que esse traje está à mostra, o ator presente visualmente, ele tem que estabelecer uma relação.

Ana Maria Amaral- Aí tem que ser um código, eu já vi também... o que imperou muito foi o traje negro neutro. Mas, eu já vi espetáculos que estão todos vestidos de branco, por exemplo, tem que haver uma neutralidade. Sem quebrar a neutralidade tem que assumir a personalidade do personagem (boneco). Ou é neutro ou é.... reflexo. Mas são tantas as coisas que fazem atualmente, são muitas e várias as situações. Se você está vendo só esses dois grupos[118], então

[117]Refere-se ao traje social de uso cotidiano, no sentido de não ser um traje desenvolvido para a cena. Mas, que necessariamente não deixa de ser uma vestimenta escolhida e ordenada para o uso durante o evento, como pode ocorrer com o bonequeiro popular. E mesmo nesse caso trata-se de traje de cena, o que a entrevistada não discorda.

[118]Fala a respeito do objeto de pesquisa do doutorado ao qual esta entrevista é parte. No qual, o estudo do traje de cena, como já foi esclarecido inicialmente, é desenvolvido a partir da companhia mineira de teatro de animação Giramundo e da companhia francesa de teatro de rua Royal de Luxe.

neles você deve encontrar uma infinidade de diferenças. Pegando só dois. Se você der uma olhada tem todo tipo de situação hoje.

Dalmir- Só no Giramundo tem muitos exemplos divergentes.

Ana Maria Amaral- Sim, mas o manipulador?

Dalmir- Ali há exemplos em que só objeto-boneco é visível pelo público e há exemplos em que o ator está aparente na cena com o boneco.

Ana Maria Amaral- E como é que eles resolvem? Porque não vi todos os trabalhos.

Dalmir- No caso do Giramundo, o espetáculo *Giz*[119]...

Ana Maria Amaral- Esse foi um dos melhores espetáculos dele.

Dalmir- O ator está aparente em cena e ele traz o código da cor branca. Nesse caso, o traje branco estabelece um diálogo visual na cena através da similaridade com o boneco.

Ana Maria Amaral- Não é à toa que se chama *Giz*. Daí tem uma coerência também, mas agora se o ator está com uma roupa especial tem que ser bem claro esse código, senão confunde, senão eu sou a favor do preto também. Mas por que tapa a cara do ator às vezes? Porque o ator não sabe ficar neutro. Porque é muito difícil ser neutro. O ator tem que ser impassível, como você diz, neutro.

Dalmir- Pensando nisso, então, como esse traje de cena se relaciona com a dramaturgia e com a cenografia?

Ana Maria Amaral- O traje? Ah, é tudo a mesma coisa. É o conjunto que vai falar, depende. É muito difícil estar ausente sendo presente. É um trabalho que o ator tem que fazer. É que as vezes o ator está tão, não apenas visível, mas atuando ou não está neutralizado e o público percebe, a gente vê. Daí é triste. É a morte do boneco.

Dalmir- Para concluir, já discutimos um pouco quando falamos do boneco-prefeito e de como o traje ressignificou essa figura, mas, especificamente, pensando na relação da vestimenta com o corpo do boneco.

---

[119]Espetáculo montado no ano de 1988 e remontado em 2008, mantendo a mesma estrutura estética na cor branca dos bonecos e trajes de cena dos atores, desenvolvida pelo diretor Álvaro Apocalipse (1937-2003) na primeira montagem, entretanto, na remontagem contou pequenas alterações de volume e material propostas pelo estilista Ronaldo Fraga, mas sem alterar a concepção original nos trajes dos atores-manipuladores.

Ana Maria Amaral- Pera um pouco, não sei qual é mais forte, mas me parece a mesma coisa. Me parece que o corpo que faz o traje também. Porque se ele é magrinho e desmilinguido e põe uma roupa pomposa não funciona, então o traje é de acordo com o personagem que se quer falar.

Dalmir- Mas, agora pensando mais a fundo, o traje foi primeiramente uma proteção do corpo humano, mas depois assumiu outras funções e significados na sua relação com o corpo vivo, mas no caso do objeto boneco...

Ana Maria Amaral- Mas claro, tem muitas linguagens, o militar é uma coisa, a bailarina outra..., mas o boneco objeto ele não existe, ele é aquilo que o manipulador faz dele. Ele tem uma imagem. Se ele for neutro, então sim, muita coisa diferente pode sair dele, mas se ele não for um boneco neutro, o que está feito nele é o que ele é. É muito comum usar boneco neutro, porque aí o neutro é um anônimo. Mas, quando você quer caracterizar um beberrão, uma barriga, ou um policial bravo, isso aí tem que ser na escultura do boneco...

Dalmir- Mas você acha que isso que estamos chamando de roupa do boneco é um elemento que o veste?

Ana Maria Amaral- Mas é claro, ela foi feita para ele. Agora se você pegar um pano de chão e pôr no boneco ele também virou um boneco com um pano de chão. Então, a roupa, você não precisa desenhar nada. Você pega aqui o pano de chão ele ficou caracterizado porque ele está com uma roupa assim. Agora se pegar uma coisa cheia de lantejoulas do carnaval do Rio, alguma coisa assim, já fez o boneco. Então é determinante para o boneco. E tem mais uma coisa. Hoje em dia todo mundo se veste mais ou menos igual, mas tem determinantes. Na multidão tem ou no dia a dia você vê tem pessoas que, pela roupa, você vê o que são.

Dalmir- Então você acha que o traje do boneco deve ser criado a partir do sistema da vestimenta social humana?

Ana Maria Amaral- Eu acho que sim, porque se você quiser características específicas como de um médico ou bandido a roupa já tem. Cada ser humano tem.... Hoje a moda é igual, as classes sociais estão meio iguais, todo mundo de jeans ou de camiseta, então ultimamente isso é mais solto, mas em momentos de formalidades, em festa de casamento ou algo que você vê na televisão... o traje fala e tem outros momentos que ele fica tão uniformizado, é o sinal dos nossos tempos. Antigamente o traje dizia com mais clareza, mas no palco você já determina.

Agora falando isso, o traje é tão importante quanto a modelagem do boneco e a pintura dele. Acho que são três elementos que vão junto. Não adianta ter um traje perfeito e a maquiagem não tem nada a ver com a escultura. E tem bonecos que você tem que fazer aquilo que ele pode fazer apenas. Tem bonecos que você queira que ele seja algo, mas não adianta que ele não vai, não adianta que você troque a roupa ou que penteie o cabelo porque a maquinaria dele é que manda.

Dalmir- No caso da marionete isso é muito comum.

Ana Maria Amaral- Marionete você fala com fios? Não fale marionete que eu acho meio pesadelo, acho tão complicado isso, de fazer a manipulação através de fios. Precisa ser muito bom porque senão a gente só vê o manipulador e os fios. É bem complicado isso de marionete ainda bem que não são tão importantes, tão utilizadas hoje em dia. Mas tem outra coisa que não sei se você colocou aí, do traje, sem traje. Por exemplo, isso aqui pode ser um personagem, porque é redondo, se eu virasse é como se ele vomitasse[120], então a gente observa tudo isso com objetos. Porque o objeto você não vai mudar, o objeto fala por si. Você não pode comparar um com outro, esse é "molezinho"[121], quanta coisa ele pode fazer. O objeto, embora não seja humano, tem a vida dele. E importante porque ele pode ser pequenininho, mas pode crescer na cena. Ele cresce, se separa, o outro não faz nada disso.

Dalmir- Nesse caso não tem vestimenta?

Ana Maria Amaral- A vestimenta é o visual dele. Se você pegar uma vassoura ou uma escova e botar olhinhos ou lacinho nela, não virou nada porque nem é a vassoura... se a vassoura é um personagem, tem que respeitar a "vassourice"[122] dela... quando mais pega e faz o personagem que você quer, não bota olhinho na vassoura. Pega a vassoura na vassourice porque ela já é, ela já tem um cabo, ela tem vida em si.

Dalmir- Bom, eu estou bem satisfeito, foi muito claro sobre a questão do objeto que ...

Ana Maria Amaral- Falar do objeto e falar de vestimenta é meio complicado. O objeto não tem vestimenta, não tem traje, os objetos não têm traje. E você tem que usar a "objetivice" do

---

[120]Exemplificando com um recipiente com água que estava sobre a mesa durante a entrevista.

[121]E agora manipulando um pano de prato para exemplificar a diferença material do pano para o jarro e de que maneira isso implica na visualidade do objeto e de sua diferença em relação ao boneco, considerando que ambos integram o teatro de animação junto com a máscara.

[122]Ana Maria refere-se aqui ao que se pode chamar de não "bonequização" do objeto vassoura, ou seja não imprimir ao objeto signos inerentes ao corpo humano, alegando que estas características e propriedades são próprias do boneco, e sim apropriar-se da materialidade e visualidade próprios da vassoura enquanto objeto através do movimento.

objeto, respeitar o que ele é.

Dalmir- Trabalhar o significado e o significante dele em cena. Nesse caso seria vestimenta só o que está no ator.

Ana Maria Amaral- É... no ator. Acho que por vestimenta no objeto não tem sentido.

Dalmir- Obrigado. Encerramos aqui a entrevista com a professora doutora, diretora e pesquisadora Ana Maria Amaral.

7.2. Anexo II- Entrevista com o Prof. Dr. Wagner Cintra

Entrevista realizada no dia 03 de novembro de 2015 com o Professor Doutor Wagner Cintra[123]do Laboratório de Formas Animadas e Visualidades no Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP- São Paulo) e diretor da Cia Teatro Lumbra de Animação. Estabelecendo um diálogo do ponto de vista do pesquisador e do criador sobre questões específicas referentes ao traje de cena na relação entre o boneco e o ator-manipulador.

Dalmir - A primeira questão é qual o propósito e o momento em que o traje de cena é pensado e inserido no processo criativo e qual a relevância desse elemento nesse processo criativo? Partindo de um exemplo de seu trabalho.

Wagner- No meu trabalho, especificamente, a coisa acontece ao mesmo tempo, é tudo junto. Em se tratando de um teatro visual, no que se refere às marionetes, eu trabalho muito pouco ou quase nada com o traje. O boneco ele é o próprio traje, ele é a própria imagem, não preciso caracterizá-lo através de uma roupa. Mas como no meu trabalho também existe a figura do ator, não é ator no sentido tradicional, ele é muito mais um elemento no jogo de cena, o traje dele é pensado à medida que os jogos se desenvolvem, ele não é posterior e é concomitante. E também tem o outro contexto do trabalho do ator. O traje é construído em concomitância com os jogos. Ele não é posterior, mesmo que ele não seja definido, que seja definido no final. Essa definição é parte de um processo que se estabelece ao longo do tempo. E é produto de experimentações. Tem a ideia e vai transformando esse traje à medida que os jogos vão se desenvolvendo. Ele não é para vestir, ele é parte de uma composição. Essa composição talvez seja a outra parte da pergunta.

Dalmir- Qual a relevância desse elemento no processo de criação?

Wagner- O traje no meu caso específico é entendido como matéria. Ele é a sua materialidade,

[123]Graduado em direção teatral, mestrado e doutorado em Artes Cênicas, todos realizados na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). É professor na cadeira Laboratório de Formas Animadas e Visualidades no Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP -São Paulo). Suas pesquisas, mestrado e doutorado, tornaram-se referências no estudo sobre Tadeusz Kantor no Brasil. Atualmente, desenvolve pesquisa na área da práxis teatral, investigando as relações que ocorrem na interface do teatro com as artes visuais. Nesse contexto, o seu trabalho orienta-se na direção do estudo teórico/prático, daquilo que seriam os pressupostos essenciais da linguagem do Teatro Visual, uma disciplina do teatro de animação, que articula em cena, no mesmo nível de igualdade, marionetes, objetos, matérias diversas, além da presença do ator.

ele é parte do material que eu componho. Isso que está em questão. Ou seja, quando o boneco é o próprio traje, ou quando tem algum adereço sobre esse boneco, é essa relação de cisão entre as matérias que compõem o adereço ou o traje e quem compõe o boneco que é o ponto essencial do trabalho. No caso, quando é um ator é a relação da pele quando ela é texturizada a partir de outra matéria que pode ser um papel, pode até ser um tecido. Então, no meu caso o traje é muito mais um processo de texturização da pele humana quando aplicado ao trabalho do ator.

Dalmir- Nesse processo então o que é necessário para a criação e confecção especificamente do boneco para a cena?

Wagner- O boneco é uma técnica que eu venho desenvolvendo há muito tempo. Eu trabalho com papel amassado e fita crepe. Por que? Porque eu tenho um princípio, muito inspirado pelo teatro do Tadeusz Kantor[124], pela realidade da classe mais baixa, que é trabalhar com a matéria mais simples possível, a matéria que foi... que não tem notoriedade para o mercado de consumo, por isso, que eu optei pelo jornal, então eu uso jornal, barbante para fazer as articulações e fita crepe, isso é uma opção de linguagem porque dá ao boneco uma cara própria, define uma linguagem que nos é característica, que é a característica que o teatro didático desenvolve.

Dalmir- Trata-se de uma pesquisa estritamente relacionada com o trabalho do encenador Tadeusz Kantor?

Wagner- Sim, a base é lá. A realidade da classe mais baixa. Trabalhar com coisas muito simples, eu trabalho com materiais muito simples. Eu poderia fazer bonecos de madeira, podia fazer uma coisa de látex, mas, a minha opção foi muito pela característica da criação do curso de teatro da Unesp[125] que era uma licenciatura, então um boneco de fácil acesso, de fácil construção. A gente faz um tipo de boneco que ele é condizente com a simplicidade mesmo e acessível a qualquer pessoa, para realidade de uma licenciatura, onde a maioria deles vai ser professores de teatro, isso é um elemento de vital importância.

Dalmir- E no seu processo de criação, qual a importância do desenho na criação e desenvolvimento do design desse boneco, levando em consideração a estrutura, o mecanismo de articulação, a materialidade e visualidade?

---

[124]Objeto de estudo de mestrado e doutorado o encenador polonês Tadeusz Kantor (Wielopole, 1915-1990) é um importante representante das transformações do teatro contemporâneo devido a sua estreita relação com as artes visuais, happenings e a performance, construindo um teatro com ênfase na materialidade, visualidade e acontecimento da cena.

[125]Refere-se especificamente ao Laboratório de Formas Animadas e Visualidades no Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho de São Paulo.

Wagner- No caso específico do que a gente faz aqui não trabalhamos com desenho, parte muito da imagem mental. Eu, pessoalmente, construo tudo mentalmente, ao contrário do meu irmão que é artista plástico e faz bonecos muito interessantes, ele constrói isso, ele faz isso no papel antes de levar isso, de dar forma, dar materialidade ao boneco. No meu caso, a maneira como eu trabalho com os alunos, já que nenhum deles, nenhum de nós é artista plástico, eles seguem muito o princípio com o qual eu me relaciono que é muito na tentativa e erro.

Dalmir- E você acha que é preciso desenhar para desenvolver um boneco?

Wagner- Se eu pensasse que é essencial desenhar bem... eu iria contra toda a formação que eu dou para os alunos na licenciatura, que é a criação do boneco a partir unicamente da materialidade do jornal e da fita crepe. Dentro dos princípios com os quais eu trabalho, ainda mais por não ser um bom desenhista, eu aprendi a ir direto ao trabalho com a matéria de maneira muito eficaz e eficiente para construir os bonecos. Não tenho nada contra quem faz o desenho, são processos, mas eu não sei.

Dalmir- No processo desenvolvido no Laboratório de criação o que é o traje de cena e qual a sua função prática e simbólica na relação entre ator-manipulador e boneco?

Wagner- O boneco é um signo, sempre é um signo e sendo assim tem um conteúdo, ele apresenta um conteúdo. O traje nada mais é do que um reforço desse signo, o traje é parte do boneco, ele não está separado do boneco, se existe o traje no boneco ele é parte integrante do boneco e é exatamente por causa do traje que esse signo se mostra com maior eficácia. Então, não tem como dissociar o boneco do traje. O boneco e o traje são uma coisa só. É diferente do ator. No caso do ator, o figurino é signo de signo, já dizia o Tadeusz Kantor, nem são palavras minhas. Ou seja, é um signo que está sobre o signo que o ator é, pelos seus movimentos... sendo muito brechtiano[126], o traje vai acrescentar um signo sobre o corpo do ator. O traje pode, de repente, indicar determinados comportamentos, uma determinada maneira do personagem simplesmente pela sua vestimenta, sua aparência. Então, de repente, um traje na cor preta (sendo raso, evidentemente), obviamente associado à maquiagem, porque não dá para dissociar esse traje, num universo realista, pode ser traduzido como um clima de tensão, de sofrimento, um tema lúgubre; assim como um traje colorido, mais uma vez estou sendo muito raso, pode

[126] Refere-se ao teatro do encenador alemão Bertolt Brecht (1898-1956) do século XX que propõe um teatro épico em contraposição à cena dramática desdobrando o signo teatral em camadas de significado. Sobre o traje de cena em Brecht ver: ROLAND, Barthes. *Comentários: Prefácio a Brecht, Mãe Coragem e seus Filhos* (p. 296-294). In: Escritos Sobre Teatro. Martins Fontes, São Paulo, 2007 e VIANA, Fausto. *O Figurino de Bertolt Brecht* (p. 83-215). In: Figurino Teatral e as Renovações do Século XX. Estação das Letras e Cores, 2010.

traduzir festa, alegria. Dificilmente um clima de festa e alegria você iria ter em um traje escuro, se o tiver, por exemplo, em um Hamlet[127] você mostra a ação da personagem, como a personagem está se sentindo em relação àquele ambiente e ele vai antecipar aquilo que vai acontecer. Aí, no caso é o signo do signo.

Dalmir- Ainda dentro dessa questão, quais as possíveis relações e divergências entre o traje de cena do boneco e do ator?

Wagner- Como eu disse, o traje de cena do boneco é que o boneco é indissociável do seu traje. Você não pode confundir traje com adereço. Porque você pode colocar adereços sobre o boneco, e cada adereço vai ser um signo muito específico, mas, o traje é a personagem, ele compõe a personagem. No ator ele compõe a personagem do ponto de vista simbólico, não contrariando o que eu disse anteriormente, o traje de cena no trabalho do ator ajuda a compor o personagem e não necessariamente ele vai ser signo.

Dalmir- Mesmo no teatro de animação?

Wagner- Mesmo no teatro de animação. Não tem como você pegar um "Benedito" no mamulengo[128], por exemplo, separar do traje... você tem um traje básico, mas já seria o traje do boneco porque o traje é justamente que esconde a mão do manipulador, nesse sentido o boneco é indissociável do seu traje. O traje é o boneco, isso independe se é um bunraku[129], se é um mamulengo ou um boneco de fios[130]. No teatro de atores não, o traje não é indissociável, ele pode ser um acessório. Ele pode ser, sim, um signo. No ator ele pode ser um signo. Mas não necessariamente. Claro que todo elemento colocado em cena vai ser signo de alguma coisa, mas no teatro o signo é construído, se eu vou atribuir ao traje algum valor, ou seja, a construção do signo é algo racional, estou atribuindo ao traje algum valor simbólico. No caso do preto no Hamlet[131] no caso de uma cena de festa, esse signo é construído, então o traje aí, pela sua forma ou pela sua cor assume um valor simbólico. No meu caso específico eu não tenho sequer de aproximar do boneco da figura humana e nem o inverso. É o grande problema. O signo não

[127] Hamlet é uma tragédia do dramaturgo e poeta inglês William Shakespeare (1564-1616), escrita entre 1599 e 1601.
[128]Benedito é personagem do Mamulengo, tradicional teatro de luvas, fantoche típico do nordeste brasileiro, especialmente do estado de Pernambuco.
[129]Tradicional teatro de bonecos da cultura popular japonesa que se desenvolveu, principalmente, durante o período Edo (1600 a 1868), e que se utiliza da técnica de manipulação direta onde são necessários três atores-manipuladores para cada boneco. Os atores vestem trajes na cor preta para intensificar sua neutralidade em relação aos bonecos, que são compostos por um complexo mecanismo interno de articulação e detalhados trajes típicos japoneses armazenados separadamente da cabeça do boneco quando não utilizado em cena.
[130]Refere-se à marionete tipo de boneco manipulado através de mecanismos de fios.
[131]Refere-se ao traje de cena preto da personagem Hamlet relacionado ao luto de seu pai Rei da Dinamarca.

existe em si. Ele existe para o espectador, mas, a partir da medida e da formação cultural do espectador. O signo é construído. Se eu atribuir um valor ao traje é porque eu estou querendo comunicar alguma coisa. Agora se eu não consigo comunicar isso que eu quero comunicar é porque o signo que eu criei é fraco. Especificamente no meu trabalho, no caso do traje do ator ele tem o seu valor unicamente pela sua forma, se você aproxima do boneco ou de uma figura abstrata, aí a pessoa conta, mas eu não quero dizer absolutamente nada com isso. Ele não tem uma função de comunicar nada do ponto de vista de uma narrativa linear. Se há algo a ser comunicado é puramente forma.

Dalmir- Lembra quando você falou da construção do espetáculo *O Rio*[132], baseado no poema de mesmo nome de João Cabral de Melo Neto; não havia nenhum interesse em transcrever visualmente, uma leitura, materializar em outra linguagem a narrativa proposta pelo poema.

Wagner- No caso do figurino, ou traje, ele tem um valor em si. Mas em geral, muitas vezes por despreparo, esse traje é um adereço. Ele complemente e não necessariamente ele vai ajudar o ator a desenvolver... isso só vai acontecer se eu atribuir ao traje uma função, um objetivo ou até mesmo uma função simbólica porque aí sim ele vai ser indissociável do trabalho do ator.

Dalmir- Como no teatro-dança de algumas regiões do oriente...

Wagner- Claro, claro, você pega o kabuki[133], ou butoh[134] cada cor, cada forma, ela tem uma significação que nós não conseguimos compreender. A decodificação simbólica é cultural, para aquele universo os códigos são fáceis, são perceptíveis. Aí, no nosso caso, a gente vai trabalhar com construção simbólica a partir das nossas referências culturais. E quanto mais precisas forem as referências, mais fácil vai ser a comunicação.

Dalmir- O encenador alemão Bertolt Brecht investigou o traje nesse aspecto.

Wagner- Eu não conheço muito, mas, porque, para o Brecht, tudo é processo de transformação do processo civilizatório. E o traje para Brecht é de fundamental importância na construção do *gestus*[135]. O *gestus* em Brecht está ligado ao traje.

---

[132]Espetáculo realizado em 2012 no laboratório de Teatro Didático da UNESP a partir do poema "O Rio " (1953) do escritor pernambucano João Cabral de Melo Neto (1920-1999).

[133]Forma de teatro japonês do período de 1673 a 1841, conhecida pela estilização do drama e pela elaborada técnica e estilo de maquiagem utilizada pelos seus atores-dançarinos.

[134]O butoh é uma modalidade de teatro-dança surgido no Japão no final dos anos de 1950.

[135]Este é um termo cunhado pelo encenador alemão para nomear a potencialidade representativa de determinadas expressões humanas em cena, propondo um afastamento da gestualidade cotidiana com o propósito de viabilizar a criação e o desenvolvimento de atitudes simbólicas que os gestos podem imprimir em cena. Neste sentido, o professor Wagner refere-se

Dalmir- No caso do grupo de pesquisa que você coordena na universidade, quem é o responsável pela criação e confecção dos bonecos e do traje de cena dos atores?

Wagner- Aqui é tudo realizado coletivamente... tudo passa por todos. É tudo na tentativa e erro e as pessoas vão dando palpites. A aluna Ana[136], por exemplo, está desenvolvendo uma máscara, o projeto é dela, nada é desenhado, mas aí as pessoas vão dando palpite, tem um diálogo geral. É tentativa e erro mesmo.

Dalmir- Você acha que é necessário um cenógrafo ou figurinista responsável pela orientação da confecção dos materiais nesse formato de processo coletivo?

Wagner- Depende, depende. Cada grupo é um grupo. Cada grupo tem sua dinâmica. Tem grupos que precisam, tem pessoas que não têm essa facilidade porque não é só desenhar o traje, tem que costurar, aqui a gente tem uma máquina de costura, as pessoas vão aprendendo. Eu não sei costurar, então não consigo fazer isso. Cada grupo é um grupo, no nosso caso cada pessoa que sabe alguma coisa passa para o outro. Mas, tem grupos que têm necessidade de alguém para fazer. Eu, por exemplo, pela facilidade que tenho com tudo que é ferramenta eu consigo fazer o que é necessário, tudo que é preciso do ponto de vista da cenotécnica eu sei fazer muito bem, faço o cenário e mesmo que não seja eu que faça – um galho de uma árvore[137] – quem vai colocar em pé sou eu. Agora vou ensiná-los a soldar para que eles possam cada vez mais ter autonomia... mas, acho que é isso... acho necessário desde que você tenha necessidade.

Dalmir- Você já esclareceu muito bem que no caso do boneco a vestimenta é o próprio boneco, mas gostaria de saber, qual a relação deste traje nessa composição do corpo do boneco?

Wagner- No nosso caso, especificamente, o boneco já é o próprio traje e é sempre uma incógnita. Criamos esse corpo muito na tentativa, muito no erro.... Não existe um modelo anterior e ele acaba sendo o que ele é. O corpo dele acaba sendo o que é. Ele é (...). Ele não precisa ser vestido, ele é ele mesmo o próprio traje[138]. E o corpo que vai definir o movimento. No caso do boneco, não tem tanto problema, mas no caso do ator o traje pode interferir na movimentação. Ou seja, um salto alto é difícil. A atriz que nunca usou salto alto, isso vai

---

ao traje de cena enquanto *gestus* devido a sua capacidade simbólica de comunicar em cena e por se tratar de um elemento de teatralidade atrelado ao corpo do ator.

[136]Aluna do curso de Artes Cênicas e integrante do grupo de pesquisa.

[137]Referindo-se ao cenário do espetáculo *O Rio* (2012).

[138]Referindo-se a um boneco construído no laboratório com papel jornal, fita crepe e papel de coador de pó que não traz nenhum signo de vestimenta social. Entretanto, essa afirmação do professor Wagner pode ser aplicada ao boneco, em geral, porque mesmo que haja a representação de uma vestimenta humana na materialidade e visualidade do boneco este elemento é parte indissociável do objeto – boneco enquanto signo a ser manipulado, a partir da condição de sua totalidade material.

interferir necessariamente no boneco. Nesse caso, o corpo do boneco como ele é o próprio traje, é o próprio corpo, sua própria imagem o movimento também é natural, não existe nada que o impeça de se movimentar como tal, é próprio dele, ele vai ter esse movimento que não vai poder ser reproduzido.

Dalmir- E, nesse, caso onde o boneco não traz nenhum signo material e visual de vestimenta se inseríssemos, agora, alguma vestimenta que não faz parte do projeto...

Wagner- Eu posso até colocar uma vestimenta, mas o que acontece? Vai interferir muito pouco no corpo, claro que vai interferir na imagem, é por isso que quando o boneco tem uma vestimenta, ela faz parte do corpo. Se eu coloco uma vestimenta eu perco esse corpo, crio outro corpo, outra leitura. No caso do boneco, vai interferir pouco na movimentação, vai interferir na imagem. No ator sim, pode interferir na movimentação. Usar um espartilho ou colete apertado interfere evidentemente no corpo do ator.

Dalmir- Partindo desse ponto de vista pode se dizer que há o nu para o boneco? ...

Wagner- Não tem nu, é outro corpo. Mesmo que tenham jogos sexuais, ele é ele mesmo, daquele jeito. E nesse caso específico podemos falar do material de que ele é feito, nesse caso, jornal, fita crepe e papel de coador de pó, para dar essa textura. E já tem uma cor, por isso que ele já é o próprio traje. Poderia fazer bonecos elaborados, mas não precisa.

Dalmir- Bom, já foi falado de maneira muito clara sobre o traje de cena do ator, mas, se você gostaria de acrescentar algo sobre como o traje na relação com o corpo do ator-manipulador?

Wagner- Como eu já falei, depende da situação. No caso do ator depende do encaminhamento. Ele pode ser essencial, pode ser signo ou ele pode ser somente um acessório. E aí, no caso, se ele for essencial, se ele for signo é que nós estamos falando do aprofundamento do comportamento emocional e da dinâmica do comportamento emocional e físico do ator em cena. Se ele for somente um acessório, aí o comportamento emocional e físico do ator independe desse acessório. Trabalhar com o traje simbólico não é fácil. Construir signos em cena não é fácil. Acho que, por isso, as pessoas se embananam quando querem construir um universo simbólico.

Dalmir- E para finalizar, há alguma relação entre o traje de cena, do boneco com o sistema de vestimenta social humana?

Wagner- Eu acho que não, mas tudo isso depende do universo de que estamos falando. Por

exemplo, o mamulengo, mesmo o mamulengo nós temos, sim, referência ao universo popular e também o universo cotidiano.... Temos gravatas, chapéu, paletós porque é um diálogo com o cotidiano popular, então temos sim essa referência, mas isso não é algo necessariamente obrigatório e os bonecos como são personagens à medida que sejam mais elaborados... o boneco é personagem, ele não representa... representação, a ideia da mimese[139], nós estamos falando do teatro tradicional desde Aristóteles, a ideia da mimese só é possível a partir da consciência. A mimesis existe porque nós somos seres conscientes. O boneco não tem consciência, é essa a diferença. O boneco é incapaz de representar porque não existe consciência, ele não tem autonomia. A sua autonomia é sua imagem e a imagem é o que o caracteriza como personagem, ou seja, ele é incapaz de ser outra coisa. Posso até vestir ele de outra coisa, mas ele vai continuar sendo... a autonomia dele vai ser sempre a autonomia como imagem, ele é incapaz da representação, é incapaz da mimesis. Mesmo que quem seja manipulando por pessoas diferentes. Ele pode ter movimentos diferentes, mas sua imagem é a mesma sempre. O louro José da Ana Maria Braga vai ser sempre o louro José mesmo que outro o manipule, porque o boneco é sua imagem, a potência do boneco é sua imagem e o traje de cena é parte da imagem que o caracteriza como personagem. Posso até mudar a roupa, vai ser outro personagem.

Dalmir- Posso chamar de outra representação?

Wagner- Pode, porque vai ser outra imagem, você não tem como trocar de roupa em cena. Se fosse um mamulengo, você pode trocar a cabeça, a roupa, mas o contexto o mantém como personagem. Se eu colocar outra roupa eu mudo o personagem porque o personagem é tudo isso aqui. Se uso essa roupa como estilo e substituo a roupa eu estou usando o figurino como adereço, ou seja, o figurino vai ser usado num contexto da narrativa, mas ele não tira a realidade desse boneco como tal, ele é essa realidade. Porque o figurino é o boneco, ele se constitui como sua imagem, se eu colocar qualquer outro figurino nele vai ser outra leitura. Mas ele vai se apresentar como essa imagem, agora se eu coloco outro figurino nele e não tiro esse figurino, a imagem dele vai ser outra, mas se eu coloco esse figurino e tiro e coloco outro... o figurino é um acessório.

[139]Termo grego de complexas propriedades críticas e filosóficas que abrange uma grande variedade de significados incluindo a representação. O professor Wagner refere-se aqui à impossibilidade de representar do boneco, devido a sua condição de objeto e não de um ser consciente como é o caso do ator que pode representar uma outra existência que não a sua. Entretanto, admite que pode ser uma análise aplicável ao boneco.

7.3. Anexo III- Entrevista com o Prof. Dr. Felisberto da S. Costa

Entrevista realizada em 05 de março de 2016, com o Professor Doutor Felisberto da Costa[140] do Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, na qual foram levantadas questões específicas sobre o traje de cena na relação entre o boneco e o ator-manipulador.

Dalmir- Do seu ponto de vista, qual é o propósito e o momento que o traje de cena deve ser pensado e inserido no processo criativo de um espetáculo, especificamente, do teatro de animação?

Felisberto- Tem uma questão bastante complexa... do que seria esse traje de cena e que momento ele entra primeiro no sentido dessa cena contemporânea, das possibilidades do traje que tem na cena, tem o lado do boneco, mas tem o manipulador, etc. E tem a questão também da gente pensar no boneco, que tipo de boneco, como é que ele é, como é que ele se configura, porque acho que para cada qual tem determinadas questões que envolvem o fazer desse traje. Então, em muitos casos, esse traje, esse figurino, já é o próprio ato de início do processo de criação. Não tem um momento para ele entrar, se a gente pensar nessa questão. Há pessoas que trabalham com essa outra perspectiva, de fazer o boneco primeiro, mas de certa forma a maior parte dos figurinos dos bonecos, com exceções, com esses que trabalham esses artistas, que tem a coisa mais como escultura, mas o bonequeiro mesmo, acho que o traje entra ali sem muito essa perspectiva de um planejamento detalhado.

Dalmir- E no caso do teatro tradicional, como o Bunraku[141], por exemplo?

Felisberto- No Japão, neste caso, há sim essa preocupação, a coisa é diferente porque os trajes são modo de dizer, corpo de personagem. Quando eles guardam o boneco vai uma parte em cada caixa, é guardada a cabeça, são guardados os adereços, é guardado o figurino e os bonecos

[140]Professor Doutor Felisberto Sabino da Costa possui especialização em teatro e dança pela Universidade de São Paulo (1990), mestrado em Artes pela Universidade de São Paulo (1990), doutorado em Artes pela Universidade de São Paulo (2000) e Livre Docência pela Universidade de São Paulo (2006). Atualmente é professor da Universidade de São Paulo. Tem experiência na área de Artes Cênicas, com ênfase em Dramaturgia, atuando principalmente nos seguintes temas: dramaturgia, atuação com objetos e teatro de animação.

[141]Forma de tradicional teatro de bonecos japonês que se utiliza de três atores-manipuladores em trajes pretos para a manipulação de cada boneco através da técnica de manipulação direta.

são montados para aquele momento, o traje vai junto com essa característica daquele momento, eles já são feitos nessa perspectiva.

Dalmir- Então, considerando este ponto de vista, no qual o traje já está inserido no processo inicial de confecção e encenação do espetáculo, o que é necessário para criação e confecção de um boneco de cena?

Felisberto- Bom, aí essa pergunta se liga à outra, aí vai depender de que boneco eu quero. Se é um boneco antropomórfico é uma coisa, se não é, é outra. Com esses bonecos novos de cena, com novas tecnologias, né? De uma imagem que pode ser a imagem de um figurino projetado. Tudo é uma escultura corporal onde pode ser projetado e onde pode se projetar o figurino. Então vai muito da questão de que boneco falamos. Ou de que perspectiva. Então, não tem uma generalização. Então, se tem bonecos que são bonecos no mais tradicional do termo e outras possibilidades de que tentam encaixar na categoria de bonecos, mas não sei se propriamente seriam bonecos.

Dalmir- Tem algum tipo de boneco que te desperte mais interesse no momento, algum tipo de teatro de boneco especificamente?

Felisberto- Eu acho que o teatro de bonecos está passando, assim, por um momento de necessidade de se revigorar, de pensar. Porque o teatro contemporâneo... ontem mesmo eu vi uma peça, Natureza Morta[142], esse espetáculo é um espetáculo que se você for pensar a gente poderia classificar também como teatro de animação, porque o que os bailarinos fazem com o corpo dialoga com a linguagem do teatro de animação... então o teatro de bonecos está numa perspectiva que ele está precisando dar um avanço. Por aquilo tudo que era uma característica, que fazia o teatro de animação, se você vai ao teatro contemporâneo, já está tudo lá. E quanto mais o tempo passa, essa separação classificatória fica mais difícil.

Dalmir- Por isso, você fala com tristeza do teatro de bonecos como se estivesse revivendo uma coisa que já foi...

Felisberto- Eu acho que tudo é muito referência dos anos oitenta, não é? Não houve muito avanço desde aquela década. Tem que dar um avanço. Você vai na dança, os atores exploram

[142]Espetáculo grego *Still Life* (Natureza-Morta) do encenador, coreógrafo e artista visual, Dimitris Papaioannou apresentado na 3° Edição da Mostra Internacional de Teatro de São Paulo (MIT-SP) em fevereiro de 2016.

os limites do corpo, a situação, a relação das questões e tem mais sentido assim[143]...

Dalmir- Do seu ponto de vista, qual a importância do desenho no processo de criação do traje de cena e do boneco no teatro de animação?

Felisberto- Eu acho que sim, dependendo da pessoa, como tem também, você pode observar, dentro de alguns espetáculos, alguns diretores, principalmente esses diretores que das artes visuais, só para citar os mais antigos, como Bob Wilson[144], Gerald Thomas[145], no qual o desenho é fundamental. Se a gente pensar no cinema, também, alguns diretores Peter Greenway[146], entre outros, no desenho animado também, no qual o desenho é fundamental e faz parte no processo de criação, não apenas como ilustração, mas como articulação do pensamento. Não é uma coisa para ilustrar.

Dalmir- Do seu ponto de vista, o que é o traje de cena no teatro de bonecos e qual é sua função prática e simbólica em uma cena, espetáculo, performance?

Felisberto- Depende da perspectiva, eu pego o caso do teatro mais tradicional[147], há uma perspectiva que a gente poderia equiparar com teatro de atores, também mais tradicional, no sentindo de que determinado figurino pode ser feito pra determinado tipo de espetáculo. Mas, se a gente observar por outra vertente da outra perspectiva do fazer teatral na atualidade, teremos o que a gente poderia chamar, mas é bastante discutido, de tecnologias do corpo, de repente, essas questões acabam ficando muito próximo dessa ideia do figurino, traje de cena, onde dilui um pouco o corpo, o traje, onde essas duas coisas são tão imbricadas que não se sabe mais o que é um e o que é o outro. Onde começa um, onde começa outro, onde estas questões que a gente podia falar de mascaramento, dessas questões de modificações de tecnologias do corpo, como, por exemplo, pode-se considerar a tatuagem como um traje, uma segunda pele? Muitas vezes aquilo é uma "roupa", um traje. E aquilo tem uma função simbólica, visual,

[143]O Professor Doutor Felisberto da Costa levanta aqui uma questão importante para a compreensão de seu raciocínio propondo uma análise comparada entre vertentes teatrais anunciando em forma de ensaio um movimento ainda tímido do teatro de animação em relação a outras manifestações cênicas e aponta para a possibilidade de um possível alargamento na dilatação entre as linguagens cênicas, performativas e visuais. E que de fato, talvez o teatro de animação caminhe em direção a um deslocamento para dentro deste território de fronteiras borradas onde a teatralidade se contrai em função da expansão da performatividade podendo atuar em pleno vigor das potencialidades materiais e visuais dos elementos que o caracterizam (o boneco, o objeto e a máscara) na relação com a figura do ator. O discurso do professor Felisberto sobre o traje de cena registrado nessa breve entrevista pairou sempre sobre essa questão. È realmente um tópico que permeia todo o seu raciocínio neste diálogo.
[144]Um dos mais importantes nomes do teatro contemporâneo Robert Wilson (1941) é encenador, coreógrafo, escultor, pintor e dramaturgo norte-americano.
[145]Gerald Thomas Sievers (1954) é um autor e diretor de teatro brasileiro, suas montagens são realizadas principalmente no Brasil, na Inglaterra, na Alemanha e nos Estados Unidos.
[146]Peter Greenaway (1942) é cineasta e autor britânico.
[147]Referindo-se ao teatro dramático.

plástica, estética, uma questão afirmativa, uma questão de posicionamento no mundo, tem diversas questões colocadas na tatuagem, diversas possibilidades, ou diversas questões. Fica meio de definir: é figurino? Como, por exemplo, mudanças da cor do olho, desenho no olho, ou essas próteses que colocam, ou essas cirurgias que fazem... então aquilo que antes era colocado apenas na roupa. Em muitos casos está se apropriando do pensamento da roupa e fazendo diretamente, colocando no corpo o que não é nenhuma novidade se você pensar nos índios, nas tribos africanas, da Indonésia, etc.

Dalmir- Mas, para romper com o código social de vestimenta...

Felisberto- E a vestimenta como roupa social, nessa ideia, tem até uma coisa interessante, e mesmo a nudez com essa ideia Agamben[148], fala dessa questão, na verdade, pela perspectiva da igreja do pensamento cristão, mais do que a questão da nudez, estão falando da questão do vestuário, a pessoa está nua, mas aquele corpo colocado lá não é um corpo nu, é um corpo que tem um figurino embora ele esteja nu...

Dalmir- Essa sua frustração com o momento histórico, pelo qual passa a produção no teatro de animação é em nível nacional ou você sente que essa situação vai além das fronteiras?

Felisberto- Olha, eu não sei, até um tempo atrás eu poderia falar, mas agora eu não sei como que está o teatro de animação fora, eu posso falar mais em termos de Brasil, a nível nacional.

Dalmir- No caso, por exemplo da companhia francesa de teatro de rua Royal de Luxe que trabalha dentro dos parâmetros da estrutura ficcional, mas que explora uma relação de acontecimento com o público no espaço urbano. Você acha que é possível fazer uma leitura com ferramentas contemporâneas ou ele também é um tipo de espetáculo que ainda se enquadraria nesses moldes dos anos de 1980?

Felisberto- Eu acho que depende do momento, mas é uma companhia que tem muita ligação com os anos de 1980, o Royal de Luxe em alguns aspectos creio que sim, mesmo sendo teatro de rua.

Dalmir- O eixo central ainda não rompe...

Felisberto- Muda se a gente falar de figurino, mudou a roupa, remendou a roupa, tingiu a roupa, mas não buscou uma nova roupa. Principalmente no Brasil.

---

[148]AGAMBEN, Giorgio. Nudez. Tradução Miguel Serras Pereira. Relógio D' Água Editores, Lisboa, 2010.

Dalmir- A gente estacionou.

Felisberto- A gente veio daqueles grupos antigos da década de 1980, quando era o XPTO[149] aquela coisa toda...E essa coisa... não é questão de idade. A própria Ana Maria[150] que é uma pessoa antenada, você pode ver que agora ela já está em outro processo de pensamento, com a construção desse outro trabalho, fazendo experimentações com vídeo, buscando outras possibilidades, investigação. E aí tem outra questão que a gente não pode deixar de considerar que é a questão da sobrevivência das pessoas. Tem muita gente que faz teatro e tem que sobreviver com o dinheiro de venda dos espetáculos, para que isso seja possível tem que apresentar em escolas, espaços do Sesc, que de certa forma dependem desse mercado, do produto, do mercado, do ter que vender, ter que sobreviver, então isso também é um fator decisivo.

Dalmir- É duro porque companhias de atores que se arriscam de romper com isso encontram muitas dificuldades de se manterem ativas, de manterem um espaço...

Falisberto- Eu acho que faltam grupos, como os chamados grupos de pesquisa que temos aqui em São Paulo, não existem em termos de animação.

Dalmir- Seria um bom espaço na universidade, não?

Felisberto- Mas, aí na universidade, tem isso que eu estou te falando, quanto mais o tempo passa, se a gente observar, essa imbricação entre o contemporâneo, principalmente na ECA, em algumas horas perde o sentindo, teatro de animação, teatro de imagem, temos o Wagner[151] que denomina de teatro visual, são muitas terminologias para uma coisa que a cada dia se torna mais inominável... não é a questão do nome... você pode chamar de teatro de animação e estar fazendo uma coisa que não é exatamente isso.

Dalmir- Do seu ponto de vista, quais as possíveis relações e divergências, simbólicas e técnicas, entre a vestimenta do traje do boneco e o traje de cena do ator?

Felisberto- Eu não sei, nunca pensei a respeito disso, mas, pensando agora, eu não vejo muita

---

[149]Grupo de teatro da cidade de São Paulo atuante desde 1984, dirigido por Osvaldo Gabrieli (Buenos Aires/AR, 1958) também responsável pela cenografia e figurino dos espetáculos da companhia.
[150]Ana Maria Amaral diretora do Casulo-BonecObjeto. Ver entrevista.
[151]Wagner Cintra é professor no Departamento de Artes Cênicas, Educação e Fundamentos da Comunicação, do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP. Desenvolve pesquisa na área da praxis teatral investigando as relações que ocorrem na interface do teatro com as artes visuais. É diretor do Teatro de Brancaleone. Ver entrevista.

diferença, não sei se estou entendendo... entre o traje do manipulador com o traje que veste o boneco... aí depende muito do que se propõe. Por exemplo, o traje de cena desse ator-manipulador deve ser utilizado no sentido de criar uma outra camada de dramaturgia distinta... porque de outra forma não é uma coisa que cria, é uma redundância... E no caso do boneco, em muitos casos, é um traje apenas para vestir o boneco pensado da mesma forma que o teatro convencional qualquer, não é uma questão de busca no sentido de que esse traje vá trazer outras imbricações porque o boneco tem essa possibilidade. Mas, na verdade eu acho que em muitos casos, mesmo que seja uma aparência moderna, a questão não avança acho que fica naquele ponto do qual falamos no início, acho que eles não têm esse pensamento muito dessa coisa do traje nesse sentindo, pensam na coisa do boneco que é diferente do ator que você tem o corpo, aí você tem a roupa e são duas coisas distintas, mas, normalmente, não estou falando de todo mundo, mas de um modo geral, quando se pensa no boneco, não se pensa muito no traje nessa perspectiva que você tá falando, pensa na totalidade do corpo.

Dalmir- Então, nesse sentido, o que é o traje do boneco?

Felisberto- É o corpo. Normalmente quando se pensa, se pensa no corpo.

Dalmir- E você acha que há uma relação entre o traje do boneco e o sistema da vestimenta social humana?

Felisberto- Se pensarmos no teatro de bonecos mais tradicional, acho que sim. Porque em muitos momentos eles procuravam fazer uma analogia, um espelhamento do que é o traje. Veja assim, por uma questão de gênero, masculino, feminino, nunca houve a questão de subverter isso.

Dalmir- Do ponto de vista da teoria é possível apontar um caminho para a pesquisa da criação e produção do teatro de animação no Brasil que se revele mais potente do ponto de vista do teatro contemporâneo?

Felisberto- Ainda é uma coisa que tem que se pensar quais caminhos. Ainda fazem teatro. Não estou dizendo que o que é feito não é relevante, mas acho que tem que romper, é a hora de romper... porque a gente vai ver o teatro e aquilo soa antigo, por mais moderno que seja.

7.4. Anexo IV- Entrevista com o Prof. Dr. José Carlos Barros

Entrevista realizada no dia 26 de junho de 2015 com o cenógrafo, marionetista, Professor Doutor José Carlos Barros da Escola Superior de Teatro e Cinema (ESTEC, Lisboa) e Diretor da Companhia Criadores de Imagens (Lisboa, Portugal). Estabelecendo um diálogo do ponto de vista do pesquisador e do criador sobre questões específicas referentes ao traje de cena a partir da relação ator-boneco.

Dalmir- Qual o propósito e momento em que o traje é pensado e inserido no processo criativo? E qual é a relevância deste elemento no processo de criação? Dê um exemplo.

Barros- No meu caso, o processo de criação de uma marionete ou mesmo uma máquina de cena para a rua, implica um estudo prévio ou uma ideia muito precisa de construção, onde o corte/volume e a cor do figurino estão, desde o início, traçados. Muitas vezes, a marionete é construída, do ponto de vista das articulações, de acordo com as exigências futuras do figurino e não o figurino a sujeitar-se à marionete. Isto porque o volume da personagem a representar a textura do tecido e a cor obrigam a um determinado caminho na construção da marionete. Este procedimento é tanto para a concepção de marionetes a partir de um texto, como de uma performance sem qualquer guião escrito. Os exemplos nos meus bonecos são imensos, mas, posso nomear o D. Quixote; cujo desenho do figurino com o peitoral e as cotoveleiras em ferro e, bem assim, a abertura na traseira do figurino (para colocar as baterias de iluminação dos olhos), obrigaram a articulações apropriadas às exigências do futuro traje. O segundo exemplo é o inverso; a cor e a forma dos figurinos para as marionetes/artistas de circo, do espetáculo *Dragocirco*, eram de tal exigência de movimentos mecânicos, que durante a fase inicial de desenho, decidi logo optar por pintar os figurinos no próprio corpo dos bonecos, abandonando os têxteis que poderiam causar impedimentos aos movimentos. Como se calcula, este caminho, exigiu uma perfeição minuciosa nas articulações e um acabamento detalhado e perfeito nos corpos, para receber a pintura imitando os têxteis.

Dalmir- O que é necessário para a criação e confecção de um boneco de cena?

Barros- Primeiro, uma boa leitura do texto dramático ou uma ideia bem definida de uma ação performativa. Depois, prever a personagem detalhadamente em todos os aspectos (forma, cor, movimentos, articulações, textura, etc.), mas, sobretudo, incutir na marionete a desejável empatia com o espectador. Sem ela, a marionete não tem vida ou vivacidade.

Dalmir- Qual a importância do desenho na criação do design do boneco (estrutura, mecanismo, material, características físicas e vestimenta?

Barros- Durante muitos anos, o desenho era o suporte para a criação dos meus bonecos. Com o tempo e a experiência, foi possível libertar-me desse trabalho prévio nas marionetes menos exigentes da cena (por exemplo, as que funcionam como figurantes, com poucas falas ou ações). Os desenhos técnicos, imprescindíveis para a criação de uma boa marionete, iniciei-os muito antes de me dedicar ao teatro, na Escola Secundária "Rafael Bordalo Pinheiro", em Caldas da Rainha. As experiências e a prática desse período, juntamente com a frequência da Escola Superior de Teatro, conferiram-me um saber que quase dispensa o desenho nas articulações mais simples. No entanto, não prescindo de um bom desenho técnico para a execução de uma marionete sofisticada.

Dalmir- O que é o traje de cena no teatro com bonecos e qual a sua função prática e simbólica no espetáculo? Quais as possíveis relações e divergências entre o traje de cena do boneco e traje de cena do ator?

Barros - Estes pontos são quase inseparáveis. O traje de cena da marionete não é apenas a cobertura do corpo mecânico, ele é mais que esse corpo face aos espectadores. Ele é a caracterização estética, psicológica e semiológica da personagem, mais que o talhe do rosto ou das mãos. O traje da marionete deve também fixar o carácter, o lugar e o tempo, imprescindível ao entendimento das mentalidades do local/tempo em que decorre a ação dramática. Quanto ao traje do manipulador/ator, ele deve acentuar as premissas incutidas na marionete ou, ao invés, ser um fator de neutralidade, quando se justifica o seu apagamento. Qualquer destas opções é traçada na fase inicial do estudo dramatúrgico. A história da marionete portuguesa, mostra a evidência a evolução do traje no seu teatro. Nos primórdios, o manipulador está escondido ou assume a sua natureza física, a classe a que pertence, a profissão que desempenha na sociedade, exibindo o seu banal traje cotidiano. Um longo percurso, até aos nossos dias, desarmou essa prática e fez com que se apresente hoje modificado na sua estrutura física, incutindo um caráter psicológico que se aproxime, cole, ou evidencie os traços dramáticos e estéticos da marionete e/ou da cena.

Dalmir- Quem é o responsável pela criação e confecção do traje do boneco e do traje dos atores? Dê um exemplo.

Barros- No meu caso, eu próprio confecciono os figurinos dos meus bonecos, embora, em tempos, a minha irmã (costureira), fosse parceira nessa tarefa. Creio, não ser possível alhear da confecção do figurino, o próprio construtor da marionete.

a) O construtor, concebeu a marionete para o figurino.

b) Enquanto o figurino é concebido para o manipulador.

Por isso, no segundo caso, o figurino do manipulador, pode e deve se confeccionado por uma costureira de cena.

Dalmir- Em que medida o traje de cena (figurino) é determinante para o design da cena no espetáculo com bonecos?

Barros- No meu caso, o traje de cena do manipulador nunca é determinante para o design da cena do espetáculo. Embora a sua importância final (estética e psicológica) esteja à altura das marionetes, ele é apenas um complemento da cena.

Dalmir- Qual a relação do traje com o corpo do boneco? Qual é o papel do traje na relação entre ator e boneco?

Barros- Infiro que a interrogação se refere ao traje da própria marionete. A ser assim, a relação do traje com o corpo do boneco tem que respeitar uma harmonia perfeita e constituírem uma unidade estética e mecânica fortíssima. Credibilidade pela forma, cor e caráter. No que se refere ao traje do ator/manipulador, em meu entender, ele deve permitir a evidência da marionete em matéria de forma e contraste pictórico. Se possível, constituir-se neutro entre a cena e a marionete. Isto para os meus espetáculos, embora entenda haver outros propósitos, noutros criadores.

Dalmir- Há alguma relação entre o traje de cena do boneco com o sistema da vestimenta social humana? Qual?

Barros- Claro que pode e deve existir uma relação direta entre o traje de cena do boneco e o vestir humano. Sobretudo, quando o texto ou a performance exigem um naturalismo/realisto nas marionetes. A identificação com o humano está em mais de 90% das marionetes exibidas no teatro.

7.5. Anexo V- Entrevista com o marionetista Catin Nardi

Entrevista realizada no dia 11 de abril de 2016 com o marionetista e diretor Catin Nardi[152] da Cia. Os Viajantes, atualmente com sede na cidade de Ouro Preto. Estabelecendo um diálogo do ponto de vista da direção sobre questões específicas referentes ao traje de cena na relação entre o boneco e o ator-manipulador. Um olhar técnico do traje de cena.

Dalmir- Estou familiarizado com o artigo sobre criação e confecção de bonecos e/ou objetos "Visualidades: Construção de Bonecos e Objetos para Teatro, das Tradições as Linguagens Contemporâneas" que você escreveu para a revista de estudos sobre teatro de animação Móin-Móini (2014) número 12... mas essa entrevista é específica sobre a vestimenta na relação do boneco marionete com o ator, nesse caso, como você deve ter visto no e-mail, eu adotei o termo traje de cena, com base na pesquisa do meu orientador Professor Dr. Fausto Viana, para me referir tanto à vestimenta que compõe o boneco quanto o traje do ator, está bem? Dois tópicos de seu trabalho interessam muito a esta pesquisa, o primeiro é falar sobre a vestimenta e as particularidades do boneco de fio, a marionete, são poucos os bonequeiros que trabalham especificamente com este tipo de boneco. E o segundo aspecto é o traje, o boneco e o ator no cortejo de rua que você tem com os bonecos anões-gigantes. De acordo com seu ponto de vista de diretor, qual é o propósito e o momento em que o traje de cena, o figurino, deve ser pensado e inserido no processo criativo de uma cena, de um espetáculo, de uma performance ou de um desfile e qual é a relevância desse elemento nesse processo de criação a partir de um exemplo de seu trabalho?

Catin- Olha, primeiro você tem que considerar uma questão que é temática, a temática que você aborda, e o primeiro *insight* que você vê, a primeira imagem que a gente pensa quando vai montar um trabalho ele vem a partir de uma escolha, de maneira que se você vai trabalhar uma temática, sei lá, suponhamos, nordestina, imediatamente vem, por uma questão de referência cultural, de memória cultural, tipo de tecido, tipo de estética específica, né? Eu gosto quando a estética do ator manipulador, vou falar primeiramente da marionete, vem com uma estética que tem alguma referência, tem alguma coisa que tenha a ver com aquilo é apresentado em cena, então, por exemplo, vou citar três exemplos bem diferentes. O espetáculo *Que Bicho*

[152]Catin Nardi (Santa Fé/Argentina, 1966) é marionetista, ator-manipulador e diretor da Cia. Navegante Teatro de Marionetes desde 1981.

Será? foi todo desenvolvido com bonecos de cabaças[153], posso até te mandar fotos depois, pra você ter referência do que foi feito em cena. Esse espetáculo é uma experiência em que eu comecei a estudar as cabaças para ser bonecos. Isso acabou originando um trabalho para o Luís Fernando Carvalho que ele colocou em *Hoje é dia de Mari*a[154], na realidade esses bonecos de cabaça são de origem anterior a minissérie. A temática do espetáculo se passa dentro de uma granja, de uma pequena fazenda, então o que vem à tona quando se falava disso é a índole da personagem que conduz o espetáculo, que é uma personagem caipira, um ... não é um fazendeiro, na verdade, é uma figura que cria e constrói seus bonecos para contar histórias da própria fazenda. Então pensei, a gente pensou para nesse primeiro momento utilizar aventais. Por exemplo, no *Que Bicho Será?* os figurinos são em cores azul, verde escuro e marrom. As tapadeiras de fundo são feitas de trama de um tipo vegetal, que dava uma cor de marrom escuro e fazia com que esses figurinos marrons, azul e verde escuro se fundissem com o fundo do palco. Isso em relação ao *Que Bicho Será?*, tem um ponto em comum com todo isso, aventais compridos até a altura do pé. Depois, o meu espetáculo solista, o espetáculo tem dois momentos, um momento em que eu usei logo no início, estou falando dos anos entre 1996 até o ano de 2005, por aí, se usavam quimonos, quimonos japoneses, depois os quimonos foram se modificando por umas roupas árabes, tudo com fundo preto, no caso do meu espetáculo solista eu trabalho com fundo preto, e aí, no caso, eu apelei pra um figurino meio árabe do tipo túnicas com coletes por cima, meio turco, com uma calça reta assim embaixo sem volume e mangas para cobrir os braços. Após alguns anos de trabalho, me dei conta que as mangas mais largas, as calças mais largas acabavam incomodando na hora de trabalhar, então apelei por uma coisa mais árabe, uma coisa mais...com uma outra conotação, no início eu usava umas toucas que também com o tempo fui retirando elas também; enfim, compunha-se uma imagem de uma roupa que também com um comprimento abaixo do joelho, como que fosse uma calça sob uma saia aberta na lateral, tipo uma túnica com mangas compridas abotoadas até o punho... Esse figurino que acabei de descrever tem uma questão em comum com o anterior e com o que vem

[153]Nome popular utilizado para nomear o fruto de uma planta do gênero botânico que pertencente à família *Cucurbitacea*. Muito utilizado como recipiente devido a sua leveza, resistência e forma anatômica que remete a uma garrafa rústica. Características aproveitadas por Catin na confecção de bonecos.

[154]"Hoje é Dia de Maria" é uma minissérie brasileira, adaptada da obra de Carlos Alberto Soffredini, dirigida por Luiz Fernando Carvalho, exibida em 2005 pela emissora de televisão Rede Globo. Além dos bonecos desenvolvidos por Catin, a minissérie também contou com bonecos e manipulação do Grupo Giramundo de teatro e com o trabalho do estilista Jun Nakao, que desenvolveu trajes de cena confeccionados em papel para diversos personagens. A colaboração destes criadores contribuiu para compor uma estética de artesania na visualidade proposta pelo diretor para esta minissérie.

a seguir[155]. E no caso do *Organista*[156] apelei para uma roupa baseadas no turco-mineiro e roupas conotação portuguesa[157], então os atores-manipuladores usam uns casacos com uns babados com umas calças com uma sapatilhas simulando os sapatos e outros pequenos detalhes, e os casacos também compridos, praticamente, na altura no joelhos e calças por baixo também tudo preto, com babados feitos com um tecido mais leve tanto no pescoço quanto nas pontas das mangas, algumas também foram retiradas pra facilitar a manipulação dos manipuladores, que reclamaram se queixaram um pouco do incômodo dessas mangas, mas também esse ficou sendo um figurino a ver com a temática do espetáculo que fala do palco mineiro. E essa roupa também é uma roupa que vai até o joelho e nesses dois casos que eu estou citando, o *Organista* e o meu espetáculo solo *Musicircus* (1996) são roupas pretas, no caso do *Que Bicho Será?* o figurino tem um tom entre o pastel, marrom escuro, verde escuro e azul escuro. E todas essas roupas têm algo em comum, todas elas são compridas, são roupas que por baixo veste uma calça, e por cima da calça uma roupa comprida. Qual é a motivação disso? Olha, a motivação disso é uma única e, para mim, uma preocupante motivação, que é ocultar a região da genitália do manipulador, devido à proximidade da cabeça do boneco com esta região do corpo do manipulador, seja homem ou mulher, porque inevitavelmente, mesmo que o figurino seja muito discreto, o olhar do espectador está direcionado para o boneco que ocupa essa região do corpo. E inevitavelmente já assisti espetáculos em que essa situação me provocou um certo incômodo. Desta forma, sempre tive a preocupação de evitar essa situação e usar saiotes de forma discreta e sem que o observador perceba porque a roupa é desse jeito, por esse motivo de cobrir essa região do corpo humano em relação ao boneco, que é uma coisa que ninguém percebe, mas eu sei o que isso provoca. A forma de se vestir diante do espectador, isso em relação ao universo da marionete até para facilitar quando eu vou para a rua eu apelo para botar um "aventalzinho", qualquer coisa preta, ou que seja, só para compor com o fundo

[155] Catin refere-se aqui a estrutura em comum do traje de cena de cobrir as pernas proposta com o avental e com a túnica.

[156] O espetáculo "O Organista- Cenários Históricos de Minas" (2014) é resultado do processo de profissionalização de 15 alunos da Escola de Teatro de Bonecos realizado pela Cia. Navegantes Teatro de Marionetes. Durante todo o processo, estiveram envolvidos uma equipe de criação e construção de cenários e marionetes projetados por Catin Nardin e um núcleo de dramaturgia que, em colaboração, desenvolveu pesquisa e textos. A história fictícia acompanha o organista da Catedral da Sé de Mariana, na época da sua inauguração, em sua busca por uma peça inspirada no maior instrumento musical da América Latina. Em sua jornada ele encontra personalidades históricas do estado de Minas Gerais.

[157] A imigração de povos árabes para Minas Gerais se fez notar no início do século XX. Embora chamados de turcos, eram provenientes da Síria e Líbano e, segundo o censo de 1920, 8.684 sírio-libaneses viviam em Minas. Entretanto supõe-se que Catin esteja se referindo ao aspecto alongado da vestimenta Sírio Libanesa, as casacas do século XVIII, rendas e babados portugueses.

de três ou cinco metros (depende do espetáculo) e direcionar a visão do espectador para o boneco[158].

Agora em relação aos figurinos no caso de uma intervenção de rua, como é o caso do "Bloconeco e a Banda Navegante"[159], nós temos bonecos gigantes, eles são muito inspirados na técnica da marionete, os bonecos tem mãos penduradas com cordas que são manipuladas do lado de dentro do boneco, e o boneco tem uma relação de proporções ali muito inspirado no universo da marionete.

Como surge o bloco e o figurino? O bloco foi criado por uma necessidade de divulgar a presença do meu ateliê na cidade de Mariana utilizando bonecos gigantes. Mas, como eu iria divulgar um bloco de bonecos em uma cidade com a tradição dos bonecos gigantes? Como divulgar sem que as pessoas confundissem os meus bonecos com os bonecos tradicionais? Então, eu pensei, se os bonecos tradicionais têm cinco, seis metros de altura, vou fazer um bloco que seja justamente o contraponto, então surgiu o boneco gigante, porém, anão, baixinho. E aí eu pensei qual o menor tamanho que eu conseguiria construir um boneco para ele ser gigante mesmo sendo pequeno, aí eu pensei, o menor tamanho que eu consigo é a cabeça do manipulador ser o topo da cabeça do boneco. Ok, mas como que o manipulador ia enxergar dentro dele. Todos eles têm no chapéu, uma faixa que é um visor para o manipulador não ficar cego dentro do boneco. E a roupa deles?

Aí que foi um grande desafio, foi feita a partir do que me sobrou de espaço, a roupa dos bonecos no bloco é uma loucura porque as pernas do manipulador se fundem o corpo do boneco e aqueles paletós ou vestidos que os bonecos usam chegam praticamente até a altura dos joelhos, mas, para que conseguissem ficar com o tamanho das pernas proporcionais ao corpo do boneco, a gente penou. Para que isso fosse possível, a gente fez algumas experiências de vestir o boneco com algumas coisas que eu tinha em primeira instância no meu ateliê, peguei uma roupa, um casaco da minha mãe, que ela tinha me dado há muito tempo atrás, e transformei naqueles figurinos que são o padrão dos casacos que eles usam, e o tamanho dos casacos ficou na medida

[158]Diferente do tradicional teatro de marionetes onde o ator é omitido visualmente da cena através da utilização de uma estrutura de palco específica para que o ator manipule a marionete (boneco de fios), posicionado em uma área nivelada acima e ligeiramente recuada da área de cena do boneco, o que inviabiliza qualquer interferência do manipulador humano na composição visual da cena, neste caso, da altura dos pés à cintura devido à escala destes bonecos que pode variar. Especificamente no caso da Cia. dos Navegantes, o diretor e marionetista Catin agrega a figura do ator à visualidade da cena e utiliza o traje de cena do ator-manipulador na função de uma empanada móvel com o propósito de omitir e neutralizar parte do corpo do ator.

[159]Trata-se de um cortejo-espetáculo realizado desde 2012, com bonecos anões-gigantes compondo o "Bloconeco" com a banda Navegante na cidade de Mariana e Ouro Preto (Minas gerais). E que, em alguns momentos, contou com a participação do tradicional Bloco Zé Pereira, realizado com bonecos gigantes que, segundo a presidente do Bloco Zé Pereira da Chácara, Maria José Chaves Batista, ganhou força por volta do ano de 1846.

um pouquinho acima do joelho o que fez com que o boneco ficasse com uma perna com uma dobra, um joelho para que não ficasse apenas um pezinho aparecendo embaixo, mas uma perna fundida a um corpo que ele começa um pouco acima da cintura do manipulador e termina um pouco acima do joelho, o corpo é relativamente curto e tudo isso ainda se fundia com a parte de cima, que é a cabeça do boneco, assim eu pelejei um pouco pra chegar nessa fórmula, mas ficou uma coisa bastante funcional. Para concluir isso, vou falar dos figurinos dos manipuladores.

Dalmir- Catin, antes de você concluir esse raciocínio, gostaria de saber do seu ponto de vista... nesse boneco-gigante-anão... a vestimenta é o traje do boneco ou do ator-manipulador? Ou é parte do corpo do boneco? O que é esta vestimenta para você?

Catin- Para mim, é um misto do corpo do manipulador e o corpo do boneco. Algo engraçado, quando você sai com o bloco, é você ver os atores vestindo os figurinos, porque eles vestem as partes debaixo das roupas do boneco, sapato e tal. E, às vezes, dependendo do lugar onde acontece o cortejo, os atores ficam sem vestir a parte de cima, nus da cintura para cima e quando aquilo se funde ao corpo dos atores e entra a roupa e a cabeça do boneco que se encaixa no ombro do ator-manipulador... o boneco é super ergonômico, os atores não fazem esforço nenhum, é só o esforço de carregar um pouco do peso, mas você viu a habilidade que eles têm para manipular esses bonecos e não é por acaso, a gente treinou.

Dalmir- E ainda com instrumentos...

Catin- É, tem um tanto de coisa... o fato é que esse figurino precisava se fundir ao corpo do manipulador e do boneco e é esse o resultado que você viu. E realmente nesse caso, isso é uma coisa que eu não posso dizer que idealizei isso assim e testei e funcionou. Não, isso foi uma coisa que, sim, foi desenhado, nada aqui é feito aleatoriamente, por acaso... inspirado nos bonecos do sul da Itália, inspirado nos bonecos daqui... não que região da Itália, foi um material que eu assisti por acaso numa revista que nem era especializada em teatro, nada disso, passou pela minha mão e arranquei uma figura de uma revista e depois fiquei matutando nisso, na realidade esses bonecos, que estou te falando, se parecem um pouco com aqueles que tem no Pará, que é uma cabeça de boneco que fica acima da cabeça do manipulador, mas o boneco não tem mão, não tem nada[160]...

[160]Todos esses bonecos gigantes aos quais Catin se refere são bonecos de folguedo que têm sua origem vinculada ao carnaval, e que mantém basicamente a mesma estrutura (com algumas variações de matérias) dos bonecos gigantes utilizados nestas manifestações populares em diversas regiões do Brasil até os dias atuais.

Dalmir- Que é um braço balançando...

Catin- É uma cabeça, mas sem um corpo, fica uma coisa estranha...

Dalmir- Como o boneco do carnaval da cidade de Olinda em Pernambuco...

Catin- É, aí ficam os braços balançando. No caso da Itália, que estou te falando, ficavam com os braços soltos, meio inertes. Fica um boneco de movimentação restrita. Então, para resolver essa questão nos bonecos do bloconeco eu inseri o fio preso nas mãos dos bonecos, as quais os atores manipulam de dentro da grande cabeça do boneco. Não sabia se iria funcionar. Mas pude comprovar isso na hora que terminei o boneco e que coloquei na rua a galera começou a "pirar".

Dalmir- Como pude presenciar essa experiência como espectador durante o cortejo realizado no festival de Mariana em 2012, posso dizer que é realmente uma experiência muito envolvente em função da proximidade que temos durante o jogo que a banda e a música proporcionam com as figuras de grande expressividade e agilidade dos bonecos durante o deslocamento pelas ruas.

Catin- Tudo na base da suposição, entendeu? É um processo emocionante, sem dúvida. Bem, aí, vamos entrar nessa questão do figurino para acompanhar esses bonecos, como é que eu ia sair na rua com esses bonecos, sem ter uma roupa que tenha a ver com isso. E, imediatamente, uma coisa que eu sempre tive na cabeça assim, sempre me chamava atenção, era um pouco a postura do *Thom Waits*[161]... o modo dele se mover diante de um bloco. Eu não podia sair sambando, muito menos conseguiria sambar então optei por outra imagem, que é uma coisa desengonçada, mas interessante que ele faz. Bem, beleza, aí já tinha uma proposta estética, plástica, de movimento, mas me faltava era definir uma forma estética mesmo para a condução e deslocamento do bloco, tanto para a banda de música e quanto para o público que tinha que acompanhar esse bloco de alguma forma precisa, estética, então propus algo como um apresentador circense. Em primeira instância, assim com um chapéu coco, não chapéu coco que parece o chapéu coco de feltro, o chapéu é redondo. E aí no início o figurino era um figurino azul e laranja, bem mestre de banda como se eu tivesse levando a banda acompanhada por um grupo de bonecos e chegando num lugar para uma intervenção teatral, que é o que acontecia com esse espetáculo e acontece até o hoje. O cortejo tem essa característica, ele não é apenas um desfile, ele é um desfile-espetáculo, ele chega em um lugar específico depois do desfile para

[161]Thomas Alan Waits (1949) é músico, instrumentista, compositor, cantor e ator norte-americano.

fazer uma intervenção, e obviamente isso tudo precisava de uma cara que desse uma unidade entre esses três personagens que conduzem o bloco, no caso eu conduzindo o bloco, o porta bandeira da frente que é um porta estandarte, um estandarte grande, é um estandarte pesado e tal, é bem presente. E o segundo estandarte que entrou tempos depois, atrás, foi necessário porque no início eu perdia a banda de vista, eu não sabia mais onde a banda estava, eu ia guiando os bonecos na frente, e daqui a pouco eu olhava para trás e não sabia mais onde a banda estava. E então colocamos uma pessoa, no caso uma mulher, a ideia foi colocar um rapaz na frente para carregar o estandarte que é pesado e uma menina bonita lá atrás com um estandarte mais levinho, e foi uma sacada porque aí virou um casal que me acompanha como se fosse um casal de mestre sala e porta bandeira, e isso entrou muito no jogo do espetáculo como um par de bonecos a mais que os que vão na frente do bloco quando a gente faz a grande volta. Durante o desfile um está comigo na frente.... No começo eu carregava o estandarte, carreguei por muitos anos...

Dalmir- E quando começou?

Catin- Começou em fevereiro de 2008 como bloco, mas o boneco Amendoim foi feito em 2005. Em fevereiro de 2006 já fui para a rua com ele. E vendo o resultado e o encantamento que que aconteceu pensei, vou fazer um bloco com muitos bonecos. E ficou esse conceito de um apresentador que vai acompanhar de dois estandartes, um grande, outro mais simples que vai atrás e que se unem e fazem um par a mais além dos doze pares de bonecos que vão fazer suas intervenções e suas brincadeiras. Esses figurinos passaram por dois momentos. No primeiro instante, era tudo azul e laranja, de cores mais fortes. Com o tempo, eu acabei optando por usar um figurino preto, vermelho e branco. E, nesse segundo momento, aquele chapéu que era baixo deu lugar a uma cartola que era elegante, mais para cima. Aí, eu comecei a usar umas roupas mais largas, dando volume na barriga, para fazer aquela coisa do apresentador barrigudo, exagerando assim uma gordura natural que eu escondia (risos). Aí, você aproveita isso em cena através de um figurino que ajuda a valorizar tudo isso. Esse figurino que eu uso atualmente é um figurino preto e branco, muito mais voltado para uma coisa de elegância mesmo, preto branco e vermelho como o figurino dos dois porta estandartes. No caso do porta estandarte masculino ele é metade branco, metade preto, enquanto que a porta estandarte feminino veste uma calça semelhante à minha só que curtinha com um *collant* branco, com sapatilha que é para ficar mais livre, mais solta, e, em consequência, poder fazer recriações de danças que os bonecos fazem. Enfim, aí eu acho que já te dei uma pincelada do que é em termos de conceptualização. O momento em que cada uma dessas coisas surge eu acho que está, assim, muito no início de

pesquisa. Eu desenho tudo antes de fazer as minhas coisas, até os figurinos, uma ilustração meio bruta, tem também um estudo de cores, no início do bloco. No caso de outros figurinos... tem muita coisa aqui em casa, inclusive um monte de coisa que nem sei. Todas as referências que acho que um dia vão me servir para alguma coisa. Mas acho que tudo isso vem logo no início. Pode evoluir para outras coisas, mas, geralmente, o que vem de cara e acaba acompanhando a montagem são os materiais que a gente usa e as condições a montagem oferece.

Dalmir- E, nesse início de processo de criação, você já concebe o boneco na sua totalidade visual e material através do projeto do desenho, ou seja, você já cria a figura do boneco com a vestimenta?

Catin- Cara, tem que ser desse jeito, senão na hora de fazer o figurino fica muito em aberto e o figurinista para teatro de bonecos é uma coisa muito difícil de achar. Então você vai encontrar uma costureira bem-intencionada que vai tentar fazer aquilo que você desenhou e tentar fazer o mais próximo possível porque é difícil, as proporções do boneco são diferentes, o boneco pode ter ombros extremamente largos, ombros extremamente estreitos. E as escolhas de tecidos eu mesmo que tenho que ir atrás, para definir o que vai usar em cada lugar porque a textura do tecido limita o movimento no universo da marionete, se não escolher o tecido apropriado você atrofia o boneco todo. Tem que ser um tecido específico e aí não tem jeito. Não me alegra muito ter que ir pesquisar tecido, mas é uma coisa que de tempos em tempos tenho que ir para a rua, me enfiar nas lojas de tecidos, ver o que que tem, escolher e comprar aleatoriamente porque acho que um dia vai servir e certamente um dia serve, mas é inevitável, você tem que ir atrás do tecido e depois achar alguém que tenha habilidade e paciência para montar aquilo que você desenhou.

Dalmir- E no caso dos bonecos- gigantes- anões a cabeça é de que material?

Catin- As cabeças são feitas de fibra de vidro, elas são esculpidas. Fiz um molde no primeiro boneco, ele é de isopor, forrado com papel, massa plástica, e resina por cima, que foi o modelo original, e tem algumas cabaças que o nariz e olhos são feitos com cabaças, os volumes são feitos a partir desse material e depois entram formas em resina, claro. Agora isso é por uma questão de escolha de material apropriado para se trabalhar. Porque se você trabalhar com outro material o peso do boneco seria insuportável. Tem uma preocupação ergonômica, que até onde eu sei outros bonequeiros não pensam muito nisso.

Dalmir- E em relação à escolha do material e escala a ser utilizado na estrutura da marionete (boneco de fios)?

Catin- Eu não faço questão de esconder as linhas, ao contrário, eu prefiro que a linha apareça, é evidente que o boneco é movimentado com a colaboração de alguém, que no processo do movimento do boneco, à mercê de uma cena teatral é obrigada, por um conjunto mecânico que é a marionete, a se movimentar de determinadas formas quando você observar manipulador manipulando a marionete, você vai ver que no geral o que o manipulador está fazendo não tem nada a ver com o que a marionete faz. A teoria de que o manipulador manipula o marionete eu sou completamente contrário a ela, eu não acho que o manipulador manipula o boneco, eu acho que o manipulador está à mercê de uma cena teatral, à mercê de um conjunto mecânico que o boneco que tá embaixo tem: gordo, alto, magro. Ele se movimenta de diferentes formas, então quem está manipulando está à mercê de uma ideia teatral, então duvido muito que seja o manipulador que manipula o boneco, porque em momentos em que a gente acha que o boneco vai fazer uma coisa e ele faz outra.

Dalmir- Entendo. Então, Catin, meio para concluir, gostaria de retomar duas questões... a escala e o material com o qual o boneco vai ser confeccionado você define de acordo com o projeto?

Catin- Faço caricaturas[162] depois de definido o que eu vou fazer, não de uma primeira caricatura, mas de várias até achar a figura que te agrada, isso é levado à escala final do boneco, em cima disso é que é feita a escolha de materiais que vão ser utilizados. No caso dos figurinos não, você pode trabalhar o desenho numa escala menor porque o figurino vai ser feito sobre o próprio modelo já pronto, então não há necessidade de trabalhar na escala do boneco o desenho do figurino.

Dalmir- Então, do seu ponto de vista, há alguma relação entre o traje de cena do boneco e o sistema social da vestimenta humana? Se sim, qual?

Catin- Bom, deixa eu ver se entendi bem a pergunta. Se há alguma relação entre a roupa da pessoa no contexto do espetáculo e da pessoa no contexto social?

Dalmir- Em dois aspectos, o simbólico e o prático.

[162]Supõe-se que se trate do estudo prévio da característica do boneco através do desenho.

Catin- Eu acho que sim. No que diz respeito à questão plástica, estética do espetáculo do trabalho que você está abordando, acho que há uma relação importante no figurino que é utilizado pelo manipulador e o figurino que é utilizado pelo boneco para que haja algum ponto de conexão, não que seja necessário uma coisa idêntica ao boneco, mas alguma coisa que tenha uma conexão. Agora, o que se refere à realidade, ao cotidiano da pessoa, tem uma coisa fundamental: praticidade. Que é fundamental...uma roupa que não seja cômoda para você fazer um espetáculo é como um espetáculo de marionetes com uma mesa baixa, você acaba com a pessoa, você acaba com o manipulador em cinco minutos do espetáculo e isso implica no resultado do espetáculo. Então conforto, sobretudo conforto, a necessidade da roupa, conforto com o tipo de tecido que você usa e aí varia de manipulador para manipulador, tem gente que não suporta, eu não suporto, tecidos sintéticos, para evitar contato tenho que estar com uma roupa de algodão por baixo. Então todas essas questões estão dentro de uma que vão ser observadas antes de você fazer uma escolha de tecidos que atende a um tipo de tecido que você vai utilizar.

Dalmir- Entendi. Então é isso, Catin, quero agradecer mais uma vez sua colaboração e o seu ponto de vista que é bem importante como eu disse, um ponto de vista específico que trata do teatro de marionetes, que é o boneco de fios. Até o momento, pelo que sei são poucos os profissionais que estudam a fundo e que trabalham com esse tipo de boneco no País.

Catin- Eu que agradeço a sua consideração, e acho importante ter a oportunidade de conversar com você sobre esse universo, é uma parcela pequena de pessoas que se dedica a trabalhar com marionetes e a necessidade de um pesquisador que estude o figurino nesse tipo de trabalho é fundamental. Eu procuro ter um pouco de atenção com isso, assim como procuro ter muito cuidado com o movimento que é feito em cena pelo manipulador quando o espetáculo está acontecendo, e isso está muito agregado ao tipo de figurino que a gente utiliza. Se você tem um figurino confortável que permita você buscar uma coreografia que complemente o trabalho que o boneco está fazendo é sempre interessante, como na dança, assim é o figurino para a cena com bonecos. E não é somente à mercê de executar um determinado repertório de movimentos. Uma vez que esse repertório está estabelecido, aí que há a oportunidade de se estudar a coreografia, uma dança em cima disso que permita que a estética que está por trás da estética, que está sendo oferecida para o espectador, complemente de forma que venha a somar e não retirar na cena a atenção do espectador. E por último, também a questão da disputa de atenção do espectador entre o boneco e do manipulador, o que acontece muito no universo do teatro de mesa, onde o rosto do manipulador está muito próximo do objeto em cena, faz com

que muitas vezes a cena se transforme numa disputa de egos. E essa é uma preocupação séria que teu tenho para coreografar disputa de movimentos. Manipulador que disputa a cena com o boneco, que eu costumo dizer que não é uma coisa que se resolva numa sala de teatro, se resolve num divã com um psicólogo. Você está ali é à mercê de um objeto teatral, de uma ideia de teatro, à mercê de um roteiro, de uma dramaturgia. Não quer dizer que o manipulador não possa complementar a cena. Que é justamente o que estou dizendo, à mercê de um figurino, à mercê de um movimento coreografado, complementando a cena teatral, me parece sumamente incômodo. Quando você descuida disso, você perdeu a cena. Você perdeu a cena para a estética humana e aí entra num campo que fica para o descuido. Por isso que a estética dos figurinos, de vestuário, de trajes teatrais, na cena da marionete, são elementos integrados e complementares à cena teatral.

7.6. Anexo VI- Entrevista com o diretor Luiz André Cherubini

Entrevista realizada no dia 28 de outubro de 2015 com o diretor Luiz André Cherubini do Grupo Sobrevento.

Luiz André- Eu era coordenador do Teatro de Animação da Prefeitura do Rio de Janeiro nessa época, e foi feito um projeto que eu achei que não devia ser feito daquela maneira. Depois que eu saí acabou sendo feito. Eram teatros de Guinhol no Rio de Janeiro, o prefeito Pereira Passos resolveu modernizar a cidade do Rio de Janeiro e resolveu transformar aquelas ruas estreitas em grandes avenidas modernas.

O que acontece é que ele criou a ideia de praças, importando uma ideia de Paris, e nessas praças, que seriam um símbolo, o reflexo de uma sociedade nova, que já era uma sociedade que tinha outra estrutura familiar, um convívio familiar que é diferente da família do século XVIII, da família do século XIX. Áreas com praças, lugares de concentração das pessoas, criou uma praça no Meyer, uma praça na Tijuca, uma praça na Saens Peña, outra praça em Copacabana, uma praça no Botafogo, uma praça no Flamengo, e resolve colocar nessas praças uma coisa que tinha na cidade de Paris, que eram os teatros de Guinhol, teatro de fantoche que também por essa época faziam sucesso no Rio de Janeiro.

Havia os bonequeiros, como o João Minhoca, que era um bonequeiro de fio na verdade, e que fazia bastante sucesso. Aquilo era um divertimento para as crianças, era uma ideia de sociedade diferente para a época, tentando atender uma outra sociedade que era outra coisa, isso de novo em 1990. Então, fizeram-se pequenos teatros nessas praças, na Praça Xavier de Brito, na praça não sei o que, criaram-se pequenos teatros de Guinhol, no jardim Meyer e tal, só que pra inauguração chamaram um bonequeiro que olhou o teatro, e quando olhou o teatro disse e vou fazer aqui fora, não vou fazer lá dentro, porque não dá pra fazer lá dentro... não é assim, porque aquilo era um modelo que havia ou que poderia se desenvolver que era aquele teatro de fantoche. Mas, onde estão as pessoas que fazem teatro de fantoche hoje? Não estão. Não existem. Não estão em lugar nenhum.

E aí, o que eu sinto às vezes, que eu estava conversando muito com a Sandra (esposa e integrante do Sobrevento) é que há no teatro de bonecos uma carência de filosofia, uma carência de poesia, e uma união pelo ofício, e aí, o que você tem é um teatro burocrático, é um teatro instrumental, um teatro que serve, é um teatro pragmático, que serve para levar à escola, que

serve para contar histórias na biblioteca, que serve para... atender aquele mercado e aquele espaço.

Não há mais encontros de bonequeiros também por causa disso, porque os bonequeiros não têm o que conversar uns com outros. A verdade é que não há mais sonhos, não há ideias, não há movimento, projeção, e com isso não se cria movimentos e aí a gente fica assim, vendo assim. No teatro de sombras, um pouco disso acontecendo, mas por que? Porque tem gente como o Alexandre Fávero que é um... artista. É um sonhador, é um cara da vanguarda, um cara que tá na frente das coisas, propondo um caminho, arrastando os jovens com eles, porque tem os meninos de Campinas da "Quase Cinema", que são caras que estão acreditando no negócio, que estão batalhando, que estão sonhando uma coisa, e aí você vê... ou gente como o pessoal do "Luzes e Lendas", do Christian e tudo mais, que são pessoas que acreditam no seu fazer, se desafiam, aí é legal, você vê no teatro de sombras esse ímpeto.

Então, acho que estamos numa situação muito difícil no teatro de bonecos... culpa de todos nós que não formamos jovens artistas, ou que não soubemos multiplicar isso. Porque quando você vê, por exemplo, o Lorca (poeta) chegando à Argentina, o cara chega em Buenos Aires e o teatro de Buenos Aires todo muda, se cria um teatro de bonecos em Buenos Aires a partir do Lorca, cria uma maneira de viver, cria a ideia de "vou pegar meus bonecos sem dinheiro e vou sair pela América Latina para viajar pela América Latina com uma mala..." isso é fruto do que? Isso é fruto do Lorca, isso é essa ideia do bonequeiro, do sonho que vai contaminar, contagiar outras pessoas, outros bonequeiros, é muito bonito porque não é só o teatro de bonecos, é um jeito de pensar o mundo, de pensar a arte, do lugar da Arte.

O teatro continua vivo nas mãos desses bonequeiros, desse teatro pobre, rústico, simples, que fala palavras grosseiras sem refinamento, no meio desses ambientes que são ambientes rurais, é isso que o teatro é, lá que o teatro está vivo. Agora o que o cara traz, traz uma estética, um pensamento, traz uma filosofia, um jeito de pensar as coisas.

E aí, eu fico vendo sua pesquisa, sobre figurino, que vai tocar a certas pessoas, poucas pessoas do mundo do teatro de bonecos, porque são pessoas que vão ver no figurino um caminho e um caminho de expressão, um caminho importante para expressar uma determinada ideia. Por que o teatro é feito do que? O teatro não é feito de cinco palavras.... Eu posso dizer um negócio aí para enganar um jornalista, mas ele não é isso, meu teatro não é feito disso, meu teatro é feito de ritmo, é feito de memórias, de dores, de técnica, de repetição, para promover um encontro único.

Então, eu acredito no figurino como um meio de expressão disso. Como meio de expressão de que eu possa fazer aquilo, aquele encontro. E, às vezes, eu acho que tem coisas que são dentro do teatro de bonecos, onde o figurino só serve para reproduzir um lugar comum, um clichê. Por exemplo, porque que um cara barbado vai usar um macacão colorido com botões enormes, eu não entendo o que é isso. É uma tentativa de um homem se parecer com uma criança? E uma criança usa macacão? E não sei de onde saem essas ideias.

E você vê uma quantidade de figurinos de macacão no teatro infantil e no teatro de bonecos. Eu não sei o que isso quer dizer. É só a repetição de um clichê, por que usar desse clichê? Eu considero a possibilidade eventual de se usar um clichê como uma forma de dizer alguma coisa, mas não é isso que acontece. É um clichê usado cegamente. No conforto, na pobreza de espírito, na falta de questionamento. Coisa que um artista nunca pode fazer. Um artista não pode procurar agradar, não pode. Eu tenho amigos que dizem que o teatro também é um meio de sobrevivência. Eu entendo tudo isso, acho que está certo. Mas não vou desdizer por causa disso. Você não pode atender a uma expectativa do público, você não pode fazer isso. De alguma maneira, você tem que subverter, de surpreender, é disso que o teatro é feito. De surpresa, de maravilha, de encantamento, de deslumbramento... de provocação. Aí eu fico vendo, por exemplo, no teatro de bonecos, a mesma coisa, sabe, usar uma roupa de chitão, uns coletinhos, eu não sei o que é isso. Foge do espírito que é aquele teatro de bonecos.

Isso não reflete aquele teatro de bonecos. Há uma história sobre o mamulengueiro Chico de Daniel, um brincante do João Redondo, do Rio Grande do Norte já falecido, grande mestre que estava com a empanada dele forrada de plástico e aí o um ator-manipulador de outra companhia perguntou: “Oh, Chico, por que que essa tua empanada é forrada de plástico, hein?”. Aí o Chico respondeu: “Porque se chover, não molha”. O ator: “Claro, mas e essas figurinhas aqui?” (Umas figurinhas do Walt Disney).

Era um plástico cor de rosa, de forrar gaveta de criança, sabe? Com figurinhas do Walt Disney. “Isso aí? ”, disse Chico: “Isso aí são umas figurinhas para dar mais alegria, não é não? ”. E ele lá sabe quem é o Walt Disney. Do meu ponto de vista, isso é mamulengo!

Fui comentar isso com a Margareta Nicolesco que é uma grande teórica, uma grande pesquisadora, grande defensora do patrimônio do teatro. E ela respondeu: “Mas, isso é uma deturpação”. Ela acha que é uma deturpação. Eu acho que aquilo é a prova maior da grandeza daquele artista. Da pureza e do espírito, do reflexo do espírito daquele teatro: ninguém precisa do chitão, o chitão não é mais o que foi.

O chitão foi usado em uma determinada época, por uma determinada coisa. Era o tecido barato, bonito, como a gente vê os tecidos africanos. Isso é bonito, mas acontece que esse chitão já não existe mais. Só existe uma dúzia de padronagens e toda vez que você vê um chitão é o mesmo chitão, é o mesmo padrão, são doze padrões, só tem uma fábrica agora. Então, quando você vê uma coisa de chitão é a mesma estampa, é insuportável. A pessoa tem que escolher outro pano, outro pano que ela ache bonito. Então o Chico achou aquele pano bonito, aquele pano é reflexo daquele conceito de beleza. Atualizado, recolocado, reposicionado. Porque nós mudamos, todos mudamos...

Dalmir- O popular não é estático, ele recebe influências do meio de diversas formas, não é mesmo? Como, por exemplo, os índios em uma cerimônia ritualística tradicional de sua cultura, calçado com sandálias havaianas, por exemplo. A informação, o objeto, o tecido, a peça de roupa é inserida no contexto e se legitima.

Luiz André- Sim, claro... eu acho que é isso que acontece. E, às vezes, o figurino acaba sendo o reflexo disso. O que o sujeito fazia (referindo-se ao mamulengueiro em geral), o sujeito vestia uma roupa bacana, uma roupa bonita, tinha uma época que aquilo era uma camisa listrada, uma calça com um cinto grandão, um relógio e uma capanga. Ele não pode mais usar aquela capanga. Sabe o que é capanga? É de uma outra época também. Na época dos meus pais, anos 60, 70, as pessoas usavam uma espécie de pochete, mas não era pochete porque não era presa na cintura, tinha uma alça, uma espécie de bolsa de couro pequena, com uma alça que os homens carregavam, uma coisa bem cafona, era prático, o pessoal usava aquilo, era símbolo de status, mas acabou, não se fabrica mais.

Dalmir- Que exemplo de bonequeiro você acha que representa essa figura popular do espírito visual e material do mamulengueiro? Claro que deve haver muitos.

Luiz André- Ah, tem vários, eu vi agora mesmo. Eu acho que o Zé Divina, o Zé Lopes, acho que são pernambucanos, eles são pessoas extraordinárias, eles são realmente figuras incríveis, que têm uma linguagem particular, cada um com a sua, com um caminho muito próprio dentro do teatro de mamulengo. E esse que é o problema, você não pode tentar reproduzir o teatro do Zé Divina, porque isso não é o mamulengo, isto é uma abordagem do mamulengo por um determinado artista.

O Zé Divina faz poesia e ele canta coisas como introdução e tal e aquilo dá uma dinâmica bonita ao espetáculo, mas é uma dinâmica muito própria dele. Coisa que sei lá o que o Redondo

do Chico do Daniel não fazia esse tipo de coisa, é uma outra abordagem do teatro popular de bonecos. Agora eu vi pessoas muito bacanas, assim que eu não conhecia, são mestres reconhecidos, sei lá uma dúzia. O Danilo de Oliveira, o Danilo que tem o mamulengo Canhotinho que é da cidade de Canhotinho em Pernambuco, Zona da Mata de Pernambuco. O Danilo fez um encontro agora muito bonito que reuniu cerca de trinta bonequeiros populares no largo do Anhangabaú (São Paulo). Eram trinta barracas, uma do lado da outra. Depois, põe as trinta em roda, e aí ele faz com que cada um faça um trechinho, então vem um cara daqui, vem o outro de lá, e outro daqui e outro de lá e aquilo é muito lindo de ver.

Você vê aquelas trinta barracas uma do lado da outra e você vê a força. E isso um espetáculo, um festival feito com muita dificuldade, com muito pouco dinheiro e feito assim porque as pessoas acreditam no Danilo. Porque ele é um sujeito congregador, é um sonhador, é um visionário e ele consegue agregar as pessoas todas, incluindo as que não se entendem.

Dalmir - Você falou que no teatro de bonecos existe essa inércia, de um momento de poucos desafios criativos. Você acha que no mamulengo ainda há esse desafio?

Luiz André- Eu acho que há assim uma fé, uma fé popular, uma fé dos artistas no seu teatro. Acho que ainda há. Mas acho também que há muita gente colada que não tem a mesma fé, e que não tem a mesma grandeza artística, os mesmos sonhos, essa sem cerimônia, que alguns mestres bonequeiros têm. O que eu acho é que nós temos que nos juntar para falar de arte, nos bonequeiros, falar de teatro de bonecos e tem que pensar e repensar o teatro. Então ... eu acho que, sobretudo, isso, duvidar, repensar, querer avançar, querer mudar, ou querer manter também, não sei, mas com firmeza, mas acho que é a chave da manutenção, da continuidade do teatro de bonecos.

Dalmir- E os bonecos de fios, no Brasil, em São Paulo?

Luiz André- O boneco de fio tem uma particularidade, ele demanda um tipo particular de bonequeiro, então o bonequeiro de fio tem q ser o cara que confecciona, tem que ser um escultor. Isso é engraçado porque falei com o Luís Fernando Ramos sobre o trabalho do Gordon Craig e estávamos falando sobre as marionetes do Gordon Craig. E eu falei, Luís Fernando essas marionetes, que o Gordon Craig usava, elas são falsas, elas não são verdadeiras, elas não são marionetes de um marionetista. Um marionetista tem que saber confeccionar, ele é obrigado a saber confeccionar. Então, o Gordon Craig tem uma abordagem do teatro de bonecos muito

importante, mas que não é a abordagem de um marionetista, de um marionetista de fio. Então, ele tem uma visão da dramaturgia para fio, da estética, do teatro...

Dalmir- Cenográfica?

Luiz André- Cenográfica tudo, mas que vai além do *mêtier*, do fazer teatral de um bonequeiro de fio, de um marionetista de fio. Por que? Uma marionete de fio não é uma coisa neutra, às vezes as pessoas acham isso, mas não é verdade, acham que é um boneco padrão do qual você vai obter tais e quais movimentos, de acordo com sua habilidade e não é isso. Uma marionete de fio ela é criada para fazer um determinado movimento. Ela não vai fazer um movimento para o qual ela não nasceu, grosso modo, vamos dizer assim.

Grosso modo, uma marionete de fio tem que jogar uma bola de uma mão para outra, ela tem que ser criada para jogar uma bola de uma mão para outra. Ela não pode ser uma marionete neutra em cuja mão você coloca uma bola para ser jogada. Isso não existe. Não é assim. Então quem vai fazer a bola ser jogada de uma mão para outra é o cara que confecciona assim. E é esse mesmo cara que confecciona que vai fazer a bola ser jogada de uma mão para outra. Como manipulador. O manipulador de fio é sempre o cara que confecciona o boneco de fio. Então, isso demanda muito tempo de confecção, um trabalho que é um trabalho meticuloso, que é um trabalho de ateliê, de oficina, então esse trabalho de escultura, de mecanismos, esse desenvolvimento que é o trabalho propriamente dito do marionetista. Ir ao palco, subir ao palco, mexê-lo, movê-lo é consequência do trabalho que ele fez anteriormente. Está conectado intimamente.

Dalmir- E nesse caso, como no mamulengo, ele também é responsável pelo seu traje e o traje do boneco?

Luiz André- No mamulengo o mamulengueiro é o responsável, mas se dá de outra maneira, não o é próprio manipulador. Porque, ao contrário de um boneco de luva, de vara, fantoches, de técnica mista, eles são bonecos, eles não têm que ser manipulados de uma maneira rigorosa, não é nisso que reside o mamulengo. O mamulengo reside na verve cômica, na capacidade de dançar que o boneco tem, no jogo, na brincadeira. Então, o que acontece... esse boneco não tem que ser feitos com muito rigor técnico na confecção. Acontece que (comparando com) a estrutura do boneco fantoche, o boneco de luva, ela é muito simples. E, às vezes, ele pode certos movimentos... os bonecos usados no mamulengo às vezes são simples brinquedos, tipo um pilão que bate para cá e para lá, sabe como é esse brinquedo? Como se

fosse uma gangorra, você fez aquele brinquedo. Mas o que o mamulengueiro faz? Ele vai trocar bonecos com outras pessoas, muitos mamulengueiros não vão confeccionar o próprio boneco, porque não faz diferença nenhuma. E também por características próprias, estéticas, vão misturar tamanhos em escala, vão misturar materiais, vão misturar aspectos, você vai ter um boneco com uma cabeça do tamanho de um abacate, e você tem um boneco ao lado que tem a cabeça do tamanho de uma caixa de fósforo! Então, é incrível porque você não precisa ter bonecos de um mesmo padrão. Você pode ter um bonequeiro que vai colecionando bonecos diferentes e que vai os utilizando conforme a necessidade, é um teatro do improviso. Claro que tem normas naquele improviso... não é normas, mas você tem costumes é como se fossem *lazzi* da *comédia dell'arte*, truques, gagues. Você tem um roteiro, você tem gagues e você vai juntando aquilo ao léu, do jeito que te ocorrer no momento, tiradas, piadas, movimentos, danças e coisas assim.

Dalmir- A preocupação é que funcione bem...

Luiz André- E nem sempre que funcione bem. Às vezes você vê o boneco completamente torto, completamente caído, não tem um rigor de manipulação. Não esse rigor que a gente entende, o rigor chinês, o rigor japonês. Isso não é parte de nosso ideário e não é parte do nosso teatro.

Muitas vezes, a roupa do mamulengueiro é uma roupa que ele se sente bem, é uma roupa de festa, uma roupa que ele vai estar impecável (?), bonito... um chapéu para proteger do sol e vai ter aquele mamulengueiro que se apresenta nas festas, à noite, nas fazendas e o sujeito vai estar impecável(?) pra uma festa, depois ele vai falar com uma menina, vai cantar a mulher lá, depois vai sair pra tomar uma cachacinha também, e aí é aquele negócio, é uma festa, entendeu? O mamulengo faz parte dessa festa, o cara quando está fazendo mamulengo tá tomando cachaça também porque não é um espetáculo, é uma brincadeira. É alguém que vai mediar uma brincadeira, um encontro.

Dalmir- Você acha que poderia ser chamado de acontecimento?

Luiz André- É um acontecimento. Agora, o teatro é um acontecimento, mas não é um espetáculo, o espetáculo é uma coisa para a pessoa ver e o mamulengo, não é isso. Então, o que acontece? As roupas dos bonecos são feitas por aquele que confecciona o mamulengo. Se bem que, às vezes, você pode dar uma modificada, por exemplo, uma vez eu vi o Chico de Daniel... todos os bonecos do Chico do Daniel estavam usando um relógio de plástico, desses amarelos,

rosa, azul, quem vem com bala. Ele comprou um monte de balas e pirulitos e ganhou um monte desses reloginhos de plástico que não têm mostrador, você sabe o que é isso. E aí botou isso em todos os bonecos, inclusive no São José, na Nossa Senhora que estava em cima do burrinho, todo mundo tinha. Ninguém consultava a hora.

E a gente perguntou para ele, "Chico, o que é esse relógio aí?". E ele respondeu: "Não ficou bonito?". Esse é o pensamento do mamulengueiro. Querem fazer um espetáculo vistoso, como a empanada cor de rosa, plástica. Mas tem que ser funcional. O Chico do Daniel nunca confeccionou nenhum boneco. O pai dele, o Daniel, por isso é Chico de Daniel, o Daniel confeccionava boneco. Um dia o Chico disse assim... "Luiz André, eu quero lhe dar um presente"... "Que é isso, Chico?", perguntei. "Não, eu faço questão de lhe dar um presente. Eu tenho aqui bonecos que foram feitos pelo meu pai". Eu não podia aceitar. Mas aí ele disse: "Mandei reformar, por um rapaz lá de Natal, e ele reformou e trocou tudo. Estavam muito velhos, trocou a roupa, pintou tudo de novo, botou uns olhos de boneca aqui. Botou um outro cabelo, olha aqui como ficou!". Aí eu aceitei. E me deu um boneco com esses olhos de urso de pelúcia. Acho que ele tirou de um boneco, e colou.

Dalmir- Não dá pra dizer se é bom ou ruim.

Luiz André- Claro, mas a aí você não consegue mais saber como era o boneco do pai dele. Mas agora entendendo... esse boneco que ele estava me dando naquele dia era uma peça para o museu, não era um boneco que ele usasse. Era uma memória do pai dele. O boneco que ele usava era outra coisa.

Dalmir- Falando especificamente do Sobre Vento. Como o traje está inserido no processo de criação da companhia?

Luiz André- É assim... nós sempre tivemos uma preocupação com a figura do manipulador. A gente sempre pensou que o manipulador estando presente, ele tinha que ser alguma coisa. Estando visível ele tinha que ser alguma coisa. Se o manipulador está oculto, a roupa tem que ser meramente funcional, ocultar e ser cômoda e permitir aqueles movimentos.

Nós, por exemplo, não podemos usar roupas estruturadas como ternos para manipulação de fantoches, esse tipo de corte de terno, mais a de camisa. O corte do terno quando você levanta os braços faz com que você tenha marcado aquele desenho do ombro. Isso não serve para nós. Então, quando manipulamos fantoches e quando temos que manipular coisas de baixo para

cima, coisas que estão acima da nossa cabeça, técnicas de vara, ou sombra, nós usamos roupas que tenham corte de camisa, então elas têm que ser funcionais nesse sentido.

Existem outras questões, elas não podem prender os movimentos, elas não podem ser muito ajustadas que impeçam nossos movimentos, elas geralmente vão ser pretas para a gente poder estar neutro, não aparecer, esse tipo de coisa bem simples, às vezes mangas mais longas, uma luva que cubra as mãos, esse tipo de coisa. Mas, nós frequentemente usamos, ao longo de nossa carreira, um manipulador à vista e, sempre que esse manipulador esteve à vista, teve que ter um figurino que justificasse sua presença e que explicasse sua presença, então, quando a gente fez o *Mozart* em 1991, antes disso, quando nós fizemos o *Becket*, em 1986, o *Ato Sem Palavras I*, nós já tínhamos essa preocupação, os manipuladores estão sendo vistos, os manipuladores estão neutros, porém, não tanto.

O primeiro figurino que nós usamos para o *Ato Sem Palavras I*, que é como essas ataduras que os soldados usavam nas pernas durante a guerra, esse tipo de atadura que as pessoas usam para uns sapatos para prender e proteger a calça, não sei o nome disso, não são polainas propriamente, mas eram faixas que se enrolavam nas pernas para proteger a parte inferior da perna, a calça, como se fosse uma bota.

Depois disso, começamos a usar uns tipos de capuz, que eram capuzes como se fossem meio ninjas, eram capuzes porque tinham que ter uma abertura e esses capuzes ninjas são uma faixa que, quando você amarra, se abrem naturalmente e deixam entrever o olho. Na sequência, começamos a usar o manipulador com o rosto descoberto. E aparecia cada vez mais. E aí trocamos por um figurino que era um figurino, como era uma peça do Becket, que havia em outras peças do Becket: sobretudo preto, chapéu, uma roupa velha, desgastada pelo tempo.

Fizemos o *Mozart* em 1991, fizemos um figurino todo no papel em 1989. O *Mozart* vinha de uma proposta em que o manipulador tinha que estar aparente todo de branco, era um manipulador do século XVIII, isso foi criado pela comemoração dos duzentos anos da morte do Mozart, e era um grupo de pessoas com uma carrocinha no centro cultural Banco do Brasil. Tinha acabado de ser inaugurado (1990), reformado, todo em mármore, foi o primeiro centro cultural da cidade. E a ideia do espetáculo era fazer pequenas intervenções de dez minutos falando da vida de Mozart.

Dalmir- E por que o branco nessa transição, houve uma transição?

Luiz André- Houve. A ideia era ser neutro e nós não podíamos vestir coisas pretas ali. E a ideia também era que o figurino deveria aparecer muito francamente e serem lindos. Então a ideia de que o figurino deveria ser neutro era que ele devia ter o mesmo tom, baixo, pastel... ligado ao branco ou bege, uma paleta de cores por aí. Mas, aí, a gente decidiu branco, francamente branco em oposição ao preto, como uma forma de a gente se ocultar. Porém, como os manipuladores, e isso era uma novidade em 1991, em que os manipuladores contracenavam com o boneco. E eu me lembro que o Henrique comentou isso com a gente, que ficaram muito impressionados com isso, porque a manipulação direta aqui - havia nessa época, dos Contadores de História, o Sem Modos, a Truks, o Cidade Muda-, eram manipulação fechada. E a ideia ali era contracenar, os manipuladores eram personagens secundários, a serviço dos bonecos, que eram os personagens principais, com os quais o público se identificava. E os bonecos vestidos com roupas do século XVIII, porém, não de branco, com cores vivas, fortes, que era para serem o destaque naquele fundo, que era o fundo todo branco, que era a roupa dos manipuladores.

Dalmir- A elaboração dos trajes tem a origem vinculada à vestimenta do período histórico do músico Mozart?

Luiz André- Exatamente, a partir disso. E a ideia de que o figurino deveria ser tão importante para se expressar até na simples circulação do ator-manipulador pelo espaço. E isso acontece até hoje, quando a gente entra em cena todo mundo bate palma, a gente cumprimenta o público e aí os bonecos vão surgindo.

Dalmir- É um espetáculo estruturado para o espaço interno de um local público, não é?

Luiz André- Claro, claro. E que não seja num palco à italiana, num palco formal. Cria uma coisa que é uma intervenção, uma coisa que é um passeio. O espetáculo estreou no Centro Cultural do Banco do Brasil, a segunda temporada foi num parque, no Museu da República, que era o Palácio do Governo no Rio de Janeiro, em que o Getúlio Vargas morreu.

Os espetáculos da gente são espetáculos que acontecem... olha, o *Ato Sem Palavras, I*, que a gente faz até hoje, é de 1986; o *Mozart*, que a gente faz até hoje, é de 1991, então, são espetáculos que têm muito tempo, e então para eles estarem vivos eles têm que mudar. O figurino do *Mozart* mudou acho que três vezes. Ele era feito numa época, era todo feito de veludo. Chega uma hora que a gente começou a perceber "não, não pode ser isso". E aí você vai mudando. Depois, era um corte que estava errado e mudamos também.

Dalmir- Qual é o material atual do traje?

Luiz André- É um tecido de forração, é um algodão brocado, algo assim, brocado, mas não é um cetim brocado, o colete é de cetim, é um brocado. Acabou o veludo completamente. Um tecido de decoração todo branco. Mas é capaz de mudar de novo. Qualquer hora ele muda novamente.

Dalmir- Como o traje é concebido?

Luiz André- A concepção ela vem, algumas vezes, por nós mesmos. A Sandra tem muita facilidade com tecidos, caimentos, ela entende, sabe lidar com a costureira, sabe pedir um determinado tipo de corte, sabe se guiar um pouco, conceber esse figurino. Porém, ela não é uma especialista. Os figurinos, muitas vezes, não são para ser muito destacados. Às vezes, eles têm que ser mais funcionais. Em alguns casos, a Sandra pode perfeitamente decidir. Então a gente fez coisas assim... desenhos, no *Anjo e a Princesa*, por exemplo, montamos um grupo de estudos sobre a obra do Alexander Calder e, num dado momento, a Sandra resolveu fazer os figurinos, montou um vestido trapézio com um determinado corte aqui e ali. Funcionou. Aí criamos desenhos para aplicar no vestido, simplesmente pintado sobre o figurino e aquilo era uma coisa que estava dentro desse projeto de pesquisa do Calder, que consistiu num trabalho com dois cenógrafos, que era a Mônica Papesco e o Mario Cavaliero, que era um casal.

A Mônica era ilustradora de livros infantis, ela é bem conhecida nesse mundo da ilustração, desenhava muito bem e nós resolvemos fazer um grupo de estudos, eles nunca tinham feito cenário. Pelo menos, não algo com muito destaque. O fato é que esse cenário chegou a ser indicado para um prêmio. Mas, uma coisa bonita é que era um grupo de estudos que demorou uns cinco meses, em que estudamos a obra do Calder e a reproduzimos nas diferentes fases, para entender como se estruturava. Então, a gente foi descobrindo as formas de articulação, as formas de gancho, as ferramentas que ele usava e a gente foi entendendo com isso a maneira como ele pensava.

Em outras montagens os figurinos entram em momentos diferentes, conforme as necessidades, por exemplo, quando a gente trabalha com o João Pimenta. Ele fez o *Sala de Estar*, fez o *Só* e fez o *São Manuel*, em todos os processos ele se meteu aqui, e no *Sala de Estar* ele acabou fazendo o cenário também. Ele acabou ajudando e dando direções incríveis, caminhos para a cenografia. Tudo discutindo com a gente; ele dizia, “mas o que vocês pensam com o cenário?”, “ah, estávamos pensando numa espécie de fundo infinito”, “mas e se fosse uma plataforma?” , coisas assim que você vai discutindo. Porque somos todos companheiros. E é muito bonito porque você vem aqui no *Só*, por exemplo, num dia você vê toda a equipe dele

aqui. “A gente está aqui porque o João mandou” e o João manda a equipe, que é o cara de contas, o cara de vendas, de contabilidade, manda o cara que está ali tomando conta da parte mais burocrática e tudo mais, manda o cara vir para cá. Eu acho isso muito bacana, porque mostra o envolvimento, um sinal de envolvimento, de comprometimento, sei lá, eu acho muito bonito quando você encontra artistas assim como o Arrigo Barnabé. O cara se envolve, o cara liga para saber como é que está “Quando a gente vai mudar aquilo, e se a gente fizesse tal coisa...”. O cara já recebeu, já acabou. Mas não acabou... claro que não acabou.

Dalmir- E no caso do boneco?

Luiz André- No nosso caso, a gente trabalha com técnicas diferentes a cada espetáculo. O Yang Feng, que é um bonequeiro chinês dizia assim, “eu acho muito bonito esse trabalho de vocês, esse treinamento que vocês fazem para trabalhar a luva chinesa, mas como é que vocês podem querer aprender e se desenvolver, a aperfeiçoar alguma coisa, se vocês mudam de técnica a cada espetáculo? ”.

Ele tem razão, e não... é a cultura dele. E o passado dele e o espaço e a função social que o teatro dele ocupa na terra dele. Mas, aqui nós queremos outra coisa, o que nós queremos é dizer coisas diferentes e para isso precisamos de técnicas diferentes. Por isso a gente vai mudando de técnica a cada espetáculo. Então, a primeira coisa é definir uma técnica, depois ter humildade para saber que essas técnicas já foram aperfeiçoadas ao longo de muitos anos e a gente tem que ouvir a experiência das pessoas.

Uma vez para fazer *pupi siciliano* (tipo de boneco italiano) nós pedimos conselho dessa técnica na Itália a um amigo de Buenos Aires chamado Luciano, ele trabalhou muitos anos com a Sara Bianchi que é uma grande bonequeira no Museu do Títere, ele era do Museu do Títere de Buenos Aires. Um cara hiper capacitado, um cara que dialoga com a gente, um cara que é latino-americano como nós, um cara que entende, um cara que faz um teatro moderno e que também confecciona, foi muito bacana. Às vezes, a gente vai chamar bonequeiros, como no caso do Yang Feng, que nos ensinou a luva chinesa, Liang Jun que nos ensinou sombra chinesa, e a gente vai chamar essas pessoas para direcionar a confecção dos bonecos

Dalmir- E no processo, qual a importância do desenho na criação do boneco? Desde a estrutura, mecanismo, material, características físicas à vestimenta.

Luiz André- Olha, eu acho que do mesmo modo que os bonecos vão entrar em diferentes momentos no espetáculo, talvez eles sejam aquilo que motive o espetáculo, que

comece, que o deflagre. Talvez, eles só entrem depois, e o que deflagre o espetáculo não seja isso, mas a criação de um texto ou a pesquisa de um determinado tema, talvez seja isso.

Isso acontece em diferentes momentos e isso gera espetáculos diferentes. Eu acho que todo espetáculo, que começa da mesma maneira, segue o mesmo processo, vai se parecer muito com todos os espetáculos que seguirem o mesmo processo. Primeiro, se faz os bonecos, depois se coloca um texto; ou primeiro se coloca o texto, depois os bonecos, depois entra a música... isso sempre vai se parecer, eu acho.

E o espaço se dá para cada coisa. Os bonecos para nós, às vezes, são coisas que as pessoas nem identificam como bonecos. Por exemplo, quando a gente faz o *Teatro de Brinquedo*, são figuras bidimensionais de papel. São coisas que vão ter papéis diferentes.

Faz-se uma pesquisa das roupas de uma época, faz-se uma pesquisa do personagem... e aí faz aquele trabalho. Em outros trabalhos, nós vamos nos deparar com problemas, como, por exemplo, quando trabalhamos com bonecos de fio. Manipulamos muito esses bonecos daqui para lá e depois fomos fazer os figurinos.

E aí quebramos a cara, porque os figurinos limitavam os movimentos dos bonecos, todos os figurinos, qualquer figurino, limitavam os movimentos. Tentamos materiais leves, seda e cetim, materiais escorregadios, elásticos, materiais com diferentes tipos de caimento, materiais sintéticos, naturais, algodão. Quebramos a cara em todas as opções, fizemos o melhor que nós pudemos, mas descobrimos que a marionete não é um corpo nu, a marionete é um corpo vestido. Não há como considerar essa marionete sem a roupa que há sobre ela. Nem adianta começar a manipular antes da roupa estar pronta. Tomamos uma surra porque era algo que não conhecíamos, dominamos muita coisa de confecção, sabia fazer em madeira, isso e aquilo, fazer articulações, seguimos modelos, olhamos, discutimos com outros marionetistas, um monte de coisas, mas são coisas que você toma uma surra. E que tínhamos que aceitar as limitações que a roupa impunha.

Descobrimos que nas marionetes de luva chinesa a estrutura delas é a própria roupa delas. A luva chinesa é feita de tal maneira, que é o que vai dar o corpo dela e que vai permitir os movimentos que ela tem. Por exemplo, a roupa tem que ter exatamente a dimensão que vai da extremidade do seu polegar à extremidade do seu dedo médio, aberto, essa envergadura, digamos assim. E se a roupa tiver um centímetro a mais, ou um centímetro a menos... danou-

se. Grosso modo. Sobre as pernas, elas têm que ser presas de uma determinada maneira, têm que ter uma dobra na roupa.

A parte de trás da luva tem que ser ligeiramente menor que a parte da frente para que sua mão entre, porque, se estiverem do mesmo tamanho, você não encontra a abertura, pois se a parte da frente for um pouco maior que a parte de trás você colocando a mão você imediatamente já faz a mão entrar. Coisas do arco da velha. Roupas que têm que ser estruturadas ou engomadas de modo que quando você jogar o boneco para cima, você consiga colocar o boneco de novo na mão.

A maneira de dobrar a roupa no boneco de luva que é fundamental, como se fosse um quimono. O que acontece no quimono? Uma vez eu perguntei para um marionetista japonês, que usava toda aquela roupa perfeitamente envergada maravilhosa: você não precisa de ferro de passar? Aí ele riu, ferro para quê? Para passar sua roupa se precisar nós temos ... "Não, quimono não se passa", quimono se dobra, sempre da mesma maneira, cuidadosa, rigorosamente da mesma maneira. De modo que ele vai ser sempre dobrado igual, aberto igual, de modo. E com o boneco de luva chinesa a mesma coisa.

Se você dobrar ele errado você está ferrado para o resto da vida. Você perde o boneco, porque as mãos dele, os braços têm que ser sempre dobrados para a frente, se você dobrar um dia para trás, quando você tira o boneco a mão cai para trás. Quebrou toda a mágica, o braço não pode ir para trás. Porém, se por acaso a mão cair, ela vai cair para frente, porque ela está viciada para frente. E depois uma segunda dobra na altura da cintura. Isso é regra, não pode ser de outra maneira.

Na confecção do boneco de luva chinesa tem uma série de medidas que você precisa respeitar e uma série de coisas de confecção. A roupa dele também, "ah, vamos colocar uma roupa por cima", mas essa roupa que vai por cima da luva básica dele também tem regras. Mas que regras? Se você não fizer essa abertura aqui, a perna não vai poder, como no quimono tem uma abertura para que a perna que tem uma calça possa sair e poder caminhar. Se você tiver um quimono assim ele não vai poder fazer a caminhada, porque você está sendo travado. Para a perna poder passar, tem que ter esse corte, pela abertura.

Dalmir- O engomado dá uma textura específica para os tecidos...

Luiz André- Algumas coisas têm que ser engomadas, algumas têm que ter até uma estrutura de arame pra você poder ter o boneco aberto, você joga o boneco pra cima na hora

que ele cai, na hora que você vê ele vindo pra você tem que ver uma espécie de sino, ele tem que vir assim, se ele vier dobrado você não consegue enfiar sua mão lá dentro. Ele tem que ser feito e ser viciado a abrir esse sino, ele dá uma volta, um tipo de mortal, assim falando.

E quando ele vem descendo, você tem que ser capaz de ver perfeitamente a abertura para se encaixar, e aí, até a luz não pode ser de frente, a luz tem que ser lateral, é uma regra, porque se a luz de frente... para ele era terrível. Eu dizia que "não tem a ver está feia essa luz lateral", "Mas eu não posso com essa luz" porque cega. Você joga para o alto, na hora que você joga o boneco e na hora que você levanta, você está cego e não consegue ver.

Nós todos nos juntamos, todos participamos dessa etapa de confecção para entender isso, pra saber, pra poder ajustar as coisas, todo estávamos ali colados nesse processo de confecção. As coisas são todas misturadas e tem que ser, acho importante que sejam. Agora em outras coisas, em outros figurinos, que têm um papel estético, vai contar uma história, como no caso do espetáculo *São Manuel*, que também contém um monte de segredos nas roupas dos manipuladores, quer dizer nem são bonecos, são figuras de madeira, mas existem muitas coisas que ele, o João Pimenta, vendo o ensaio descobriu, e disse "olha isso não é assim, podemos tentar assim", por exemplo um manga que oculta... eu disse que precisava de uma bolsinha pra por um boneco pra tirar, ele disse assim "Olha eu acho que não é isso, você vai tirar o boneco de dentro de uma manga. Nós vamos ter um manga larga e você vai colocar escondido dentro da manga e quando você vier colocar o boneco você só solta e aqui está ele". São coisas que ele viu durante o ensaio, que ele foi descobrindo. Que bolsa, que bolsinha, é muito barato, a gente pensa, mas ele consegue pensar além disso. O comprimento das mangas, se a mão é muito chamativa, aparece demais, temos que cortar, cobrir a mão, mas tem que saber até onde pode cobrir que não prejudique o trabalho. E protótipo, estudos do que a gente poderia fazer, roupas mais largas, roupas mais ajustadas, incrível, mas o trabalho de um cara que é um profissional e que se coloca ao nosso lado, dentro da realidade do que é um grupo de teatro e, sobretudo, um trabalho experimental de teatro e ele tinha que estar aqui e ele esteve aqui em ensaios e mais ensaios para poder descobrir isso. Foi fundamental para propor coisas, para sugerir coisas, para ocupar espaços que vão além do espaço dele. Sugeriu o final da peça. Quem trouxe o final da peça foi ele.

Dalmir- E em relação ao aspecto simbólico da vestimenta?

Luiz André- Sim, o aspecto simbólico da vestimenta em espetáculos como *Só*, como *São Manuel*, aí eles cumprem um papel simbólico muito forte, no *Sala de Estar* também, nos

três últimos espetáculos da gente, que são mais ligados ao teatro do objeto, acho que mistura mais a presença do ator, ele é muito, muito forte. Existem questões funcionais que o figurino tem que desenvolver, e questões estéticas, sobretudo, porque para nós o ator manipulador é um personagem. Então, por isso, o figurino tem que ser pensado porque ele é efetivamente uma personagem. No caso dos bonecos, as roupas também influenciam bastante no *Orlando Furioso*, que é um tipo de marionete de varão, as roupas influenciaram muito, os materiais influenciaram muito, corte influenciaram muito, e a gente está sempre à volta com esse tipo de problemas, porque, em muitos bonecos, a roupa não é uma coisa que se coloca sobre o boneco, ela é a própria estrutura do boneco, em muitos bonecos, isso é muito comum. Uma constante, praticamente.

Dalmir- E quais são as possíveis relações e divergências do traje do manipulador e do boneco em cena?

Luiz André- É uma questão estética de cada espetáculo ou de cada proposta de encenação. Ou você vai fazer com que esse figurino desapareça, seja absolutamente funcional, ou que ele tenha algum significado simbólico qualquer, um significado estético qualquer, ou que ele seja um contraponto às roupas dos bonecos, como no caso de um figurino em que você tem que buscar neutralidade, ou você vai criar uma confirmação, uma redundância, como no caso do *Mozart*, por exemplo, onde ambos estão com roupas de época porque todos pertencem ao mesmo mundo, à mesma época. Porém, os bonecos usam roupas coloridas porque são o foco, e os manipuladores usam roupas brancas, neutras, porque são mais o fundo, são personagens secundários. Neste caso pesquisamos até os cortes.

Dalmir- E esses cortes funcionaram para os bonecos?

Luiz André- Funcionam e não funcionam. E eram cortes de diferentes épocas, os bonecos também tinham isso, o boneco do *Mozart* tinha sutilezas que não interessam para o público, ninguém sabe, mas para nós é fundamental. Por exemplo, o Mozart é mais jovem que o pai dele, então o pai dele usa um tipo de corte que é de uma época anterior mais careta, e a dele é um pouco mais moderna. Por exemplo, as mangas maiores para o pai, e menores para o Mozart, a roupa do Mozart é mais ajustada, o colete do Mozart é mais curto, o do pai mais comprido, própria de diferentes épocas, uma de 1750 e outro mais de 1770, 1780. Final do século XVIII, e o outro, mais meados do século XVIII.

São coisas nossas que a gente faz porque quer, seguimos os cortes... mas não conseguimos seguir à risca. Fizemos adaptações para poder finalizar, porque os bonecos têm uma escala muito pequena e aqueles cortes acabavam dificultando. Também na roupa a gente fez algumas adaptações. Por exemplo, em relação às bragas, as roupas que eram os culotes, às calças, muito largas no meio criariam um desenho meio esquisito hoje em dia. E a gente fez elas mais ajustadas, mais cavadas para parecer algo mais natural. Pequenos detalhes. Nós tínhamos uma professora, que era um grande figurinista, que se chamava Louise Marie Neri, ela tem um livro de figurino, muito importante. Essa Louise Marie Neri era uma figurinista suíça, morava no Rio de Janeiro e era professora da UniRio, Universidade do Rio de Janeiro, excepcional, trabalhou na Rede Globo, uma grande conhecedora, sobretudo, uma grande conhecedora de cortes e foi nossa amiga e uma mentora no teatro de bonecos, porque o marido dela era marionetista. É uma senhora muito, muito velhinha. E era uma pessoa cujo marido era muito importante nos anos de 1970.

Dalmir- Há alguma relação da roupa de cena do boneco com o sistema da vestimenta social humana? Qual é?

Luiz André- Olha, em algumas técnicas. É sempre uma referência para os bonecos, porém, há questões técnicas que ditam outros princípios, que acabam sendo preponderantes e você acaba não podendo imitar aquelas roupas, então existem cortes simplificados, existem cortes que você vai usar especialmente praquela forma de confecção, existem os limites de material, como já falei. Esses bonecos podem ter uma referência, mas eles não podem ou não devem necessariamente seguir esses padrões. Existem coisas muito interessantes em relação a miniaturas. Você usa uma determinada linha pra costurar uma roupa, e você vai usar a mesma para aqueles bonecos pequeninhos e isso é um problema, botões são um problema, aí você vai usar truques de adereçaria, uma missanga no lugar do botão, porque você tem que respeitar aqueles padrões, mais ou menos, você vai fazer coisas, vai adereçar aqueles botões, as linhas – a rigor – você deveria usar linhas mais finas, porque é isso que muita gente faz, miniaturistas fazem, linhas que tenham mais flexibilidade, deveria ser assim, mas nem sempre se tem a paciência pra isso e o que acontece é que nem se tem a preocupação disso.

Por isso que a gente usa tecidos mais leves, seda, cetim, também porque prende menos e têm um caimento mais leves. Estampas muito miúdas, extremamente miúdas, seria legal, mas nem sempre se faz. E, às vezes, também não é o caso, como é o caso do mamulengo. Veja bem, o mamulengueiro vai fazer tudo muito rápido. Você vai costurar, vai alinhavar, você não vai

nem pensar em usar um corte mais natural, ou mesmo um overlock. Você não vai usar um tafetá ou mesmo malha, mas um tecido que possa costurar alinhavando.

Porque o boneco do mamjulengo também é feito de uma madeira leve que você talha com qualquer faca. Usa-se muito murungu. Mas, qualquer madeira leve que você use e possa cortar com uma faquinha qualquer. Pau de gravatá com uma faquinha, um estilete, e a escultura como a madeira é muito fibrosa, porosa, leve, acaba que você não consegue dar desenho nenhum a ela, o desenho é tosco. E essa é a proposta desse tipo de boneco.

7.7. Anexo VII- Entrevista com o diretor Marcos Malafaia

Entrevista realizada em 10 de setembro de 2016 com Marcos Malafaia, um dos diretores do grupo de teatro de animação Giramundo. Abordando questões específicas sobre o traje de cena.

Dalmir- No Giramundo, proponho pensar o traje de cena inserido em dois ciclos artísticos. O primeiro, sob a direção de Apocalyse. Exemplificados de *Cobra Norato* (1979) a *Giz* (1990). E outro, segundo ciclo, pós-Apocalypse, exemplificados na *Trilogia do Homem Moderno* (2005-2013). E é com o foco nestes dois supostos momentos artísticos ou ciclos do traje na companhia que busco estudar o traje de cena a partir da relação ator-boneco no Giramundo. Neste sentido, do ponto de vista da direção, como o traje está inserido na concepção desses espetáculos em seus momentos específicos?

Marcos Malafaia- O Giramundo tem duas fases grandes a esse respeito de diretoria. O período do Álvaro Apocalipse, que vai de 1971 a 2003, e o período com os novos diretores, de 2004 até hoje. É importante dizer que a perda da diretoria anterior ocorreu subitamente, porque a Tereza também faleceu no mesmo ano que o Álvaro, em 2003, então a gente já vive essa configuração de uma nova estrutura há mais de uma década. Aqui, herdamos várias coisas do Álvaro, do ponto de vista metodológico, comportamental, organizacional, estético e também modificamos alguns elementos. Essa estrutura com três diretores, eu (Marcos Malafaia), Ulisses Tavares e Beatriz Apocalypse é bem diferente da anterior, é mais colegiada, vamos dizer assim, as decisões são mais compartilhadas talvez pela complexidade da vida do Giramundo inserida na sociedade, nos diversos afazeres.

O Giramundo dos anos setenta, oitenta e noventa, no que diz respeito à intensidade e a complexidade administrativa como empresa e grupo, era bem inferior. Em coisas específicas

como número de encontros, horas trabalhadas, número de eventos, tudo isso... viagens, distâncias das viagens, cursos movimentados, todos esses critérios, então a diretoria tripartite funciona bem, para dar conta desse crescimento e complexidade funcional e estrutural do grupo na atualidade.

Sobre os arcos de raciocínio, de pensamento, em relação à vestimenta de cena ou o que a gente aqui no Giramundo convencionou a chamar de figurino, essa ideia, o Giramundo nos anos setenta e grande parte dos anos oitenta, ou seja, mais de quinze anos fazendo um teatro de bonecos que não incorporava o ator marionetista, ele não fazia parte do cálculo da imagem e da linguagem. Ele foi usado em conta gotas, mais como um elemento pitoresco da montagem do espetáculo do que, propriamente dito, um elemento estrutural que gerava um pensamento contínuo em todas as cenas, por exemplo, do espetáculo, não fazia parte da linguagem. São quinze anos, desde *Bela Adormecida* a *Giz*, dezoito anos, de 1971 a 1988. Eu acho que a explicação para isso é que o Álvaro queria um produto, uma imagem, uma cena pura do ponto de vista do desenho, da forma, manipulação. Esse conceito de pureza... havia um cuidado muito maior em relação à visão do marionetista, que deveria ser invisível, era considerado uma falha ver o marionetista porque as técnicas de manipulação regiam assim. O Teatro Negro não previa, era uma técnica originalmente feita a se esconder o marionetista, pra se produzir uma certa sensação de mágica, havia essa ideia de se fazer essa espécie de mágica ao vivo, com esses objetos significativos, esse trabalho de animação. O figurino, acho que nem deveríamos chamar assim, esse uniforme de trabalho deveria ser explicitamente funcional, do ponto de vista operacional, não poderia agarrar nada, embolar no boneco e, do ponto de vista de luz, deveria ser discreto, opaco, escuro. Não acho que fosse um defeito, não, eu acho que era um objetivo. Era o objetivo de fazer essas técnicas clássicas do teatro de boneco de modo puro. Não havia muito a ideia de mistura intensa de técnicas. Essa ideia de mistura de técnicas começa um pouco em setenta e cinco, com *O Baú de Fundo Fundo* e explode em setenta e nove com *Cobra Norato*, onde aí sim o Álvaro tentou compor um espetáculo explorando muito as facetas do teatro de bonecos, especialmente técnicas de balcão, fio, sombra, bonecos experimentais; era uma tentativa de fazer um teatro de bonecos com experiências até com brinquedos, bonecos simples, muito funcionais, muito estilizados, em *Cobra Norato* isso acontece. Mas, antes, os espetáculos, a cena era muito controlada e o marionetista não fazia parte dessa cena.

Em *Giz*, talvez muito influenciado pelo teatro europeu ou pelo Bob Wilson, Tadeus Kantor de ter visto, talvez o Álvaro começou a incorporar, tenha incorporado a ideia, sentiu que era o momento; talvez, ele tinha muito receio, o Álvaro era muito idealista no sentido filosófico

do termo, talvez porque o desenho dele era soberano, a forma tinha que se conformar à ideia, a matéria à ideia. A equipe do Giramundo não era profissional. Era profissional no trabalho, mas não tínhamos preparação física... talvez essa ideia de ter modelos humanos não controláveis, e não ideais não agradasse o Álvaro, foi ganhando um reconhecimento internacional, isso começou a aparecer muito, essa franqueza, e o público reagiu bem a isso porque ela gerava novas conexões, novas ideias, novas relações de cena e veio o *Giz* e o Álvaro colocou os marionetistas de branco. O Álvaro queria efetivamente causar um impacto plástico, como um artista plástico, era um gesto audacioso, "Vou fazer um espetáculo todo branco, sem cor". A cor vem da iluminação, que era muito interessante, uma coisa muito simples, os personagens nervosos ficavam vermelhos, tremiam. Mas, esse caminho anteviu uma projeção mapeada e a superfície do boneco como uma tela de recepção de imagem, gerando aí uns jogos de cena. Então, *Giz* foi um impacto para nós, a gente acostumado a essa fobia, a gente era quase como vampiro, nós vivíamos na escuridão e era interessantíssimo porque éramos vampiros *voyers*, víamos tudo com clareza, a plateia, mas éramos invisíveis, ou seja, era muito confortável manipular assim porque se isolava do contato com o público, totalmente. Então sair dessa posição foi uma coisa interessante para equipe, que começa em *Giz* com algumas cenas, alguns improvisos, que irritavam completamente o Álvaro, o Álvaro ficava irritado com os improvisos, e, hoje, eu vejo com humor, acho que ele deve ter se arrependido desta proposição de *Giz*, porque a gente ocupou a cena e éramos jovens e era alegre fazer as coisas interessantes, estávamos descobrindo o prazer de estar em cena, de atuar, então isso fugia ao controle dele. E isso vai explodir mais, alguns anos depois, cinco anos depois, em *Pedro e o Lobo*, porque aí são atores mesmo, clowns que dialogam com os bonecos e o espetáculo é estruturado nessa alternância. Aí sim havia um figurino explícito como personagem, e o Álvaro começa a fazer esses desenhos, *O Gato Malhado e a Andorinha Sinhá* também tinham um figurino e a *Antologia Mamaluca*. E a gente já entrou na década de noventa o Álvaro começa a dissolver também a fronteira do figurino do ator e o boneco. O marionetista começa a entrar no boneco e o boneco começa a revestir o marionetista. Então, de um lado nós tínhamos os bonecos habitáveis e de outro as próteses. Foi um espetáculo muito importante nesse sentido. E a *Antologia Mamaluca* (se não me engano de 1994) é um espetáculo que, infelizmente, só temos os desenhos, os bonecos eram estruturais, feitos de arame com solda, mas nossa solda era amadora e eles começaram a se quebrar, se quebraram todos, foram muito trabalhosos de serem construídos porque eram uma malha de arame costurada a mão e se perderam. Talvez a gente tenha alguns ainda que dão uma noção e eram essas experiências. O Álvaro criava pedaços de

bonecos e os marionetistas calçavam esses pedaços, o que dava uma margem muito criativa, muito grande de composição, de variações. Um espetáculo que merece uma revisão, isso já na década de 1990. E o personagem do Giramundo depois de *Pedro e Lobo*, sempre foram os palhaços. Isso aconteceu em *Pedro e o Lobo*, aconteceu em *Carnaval dos Animais* também que isso repetiu um pouco a estrutura, que eram atores que contavam a história e se relacionavam com os bonecos, isso era bom, o contato com a criança, enriqueciam as possibilidades do espetáculo, isso em 1996, e nós vamos pros últimos espetáculos do Álvaro, nos quais há um retorno aos anos de 1970. Os *Orixás* é um retorno ao Teatro Negro, *A Flauta Mágica* também tinha a concepção de ator que não era clown, ao contrário, eram servos. Na *Antologia Mamaluca* que já mencionei, o ator estava presente e usando máscaras, que, pela primeira vez, aparecem desse jeito. Teve uma presença de clown no *Mini Teatro Ecológico*, mais recente, mas também *Pedro e o Lobo*, *O Carnaval dos Animais*, as máscaras, as próteses e os bonecos de vestir isso tudo entre 1990 e 2000. Só completando do Álvaro, é uma longa curva que o Álvaro faz, passando um tempo, quase metade da carreira dele, fazendo um teatro de bonecos sem o ator, um teatro onde a imagem é puramente desenho animado fantasia, até chegar ao extremo oposto de colocar ator vestido, cantando, com próteses, com máscaras, entrando e saindo de boneco, ele foi testando essas opções até o final. No caso da trilogia, a gente já tinha essa experiência e uma marca do problema "Pinocchio" que a gente teve, *Pinocchio* trouxe um desafio que era a dificuldade de roteirizar para boneco a história porque ela é muito repleta de verbos, se podemos dizer assim. É muita ação, permanente ação, e transformação, mudança de cenário, mudança de objetos, mudanças de coisas, é o Pinóquio num périplo de aventura e de heroísmo e de um mundo fantástico, então era muita coisa, e o jeito de resolver que a gente pensou foram os caminhos que vieram na trilogia toda que foram a animação, o teatro de sombras e a multiplicidade da técnica com a incorporação do ator e da máscara também. A gente começou a se perguntar se era possível fazermos uma cena, um tipo de cena onde convivessem técnicas diferentes e suas relações significativas normais porque quando a gente mistura técnicas não é só e nem o mais importante o fato da gente ter a ocupação do espaço, o mais importante é a definição do diapasão de cada boneco porque o boneco de luva tem uma recepção significativa por parte do público de uma certa natureza, ou é a comédia ou o infantil. O boneco de fio ele traz uma imagem de requinte e o movimento mais cuidadoso, ele tem essa natureza pendular, ao mesmo tempo o marionetista é muito forte (próximo ao boneco), o boneco de balcão é essa ilusão, ele pode tudo, ele transforma, imita. É um espaço... então essa conjunção de estilos, de gêneros de manipulação gerava uma "policena" curiosa e isso que a gente aprendeu em

Pinocchio e era o que a gente queria e levou adiante como você ressaltou. Em *Pinocchio* nós tínhamos o ator, mas era um ator delicado, o ator estava presente, mas a gente recuperou um pouco a ideia da *Flauta Mágica*. Nos espetáculos da trilogia os atores são uma espécie de fantasmas, ao invés de serviçais eles eram fantasmas que operavam, que auxiliavam também e faziam parte de um outro mundo, um outro nível que paira sobre o espetáculo que é o nível que os bonecos não veem, mas que os marionetistas veem. Um mundo de semideuses. A ironia do boneco não saber que aquele mundo existe. E o público está numa posição em que ele vê os dois mundos. Então o figurino, a presença do ator influenciou as relações na trilogia até o *Alice*... onde... O caminho, assim como o Álvaro fez a curva em direção a um parentesco ou uma familiaridade o processo e as preocupações da dança porque a gente por modos, intenções diferentes, cruzou no mesmo lugar que é essa noção sinestésica que está presente nas coreografias. A coreografia que nos interessa agora. Só que a coreografia não é simplesmente o ponto no espaço. É um personagem no espaço, um tempo no espaço, em movimento. É muito amplo. É difícil até de registrar, mas em *Alice*... a gente viu isso na música e, quem sabe agora no próximo espetáculo, a gente aprofunde ao menos numa cena ou duas, um tempo maior, essa ideia de um controle da coreografia rigoroso como no caso da dança.

Dalmir- No caso do *Pinocchio* como temática, do ponto de vista dramatúrgico, existe um conflito que é a relação do desejo do boneco de madeira (objeto) pela humanização há um movimento no sentido metafórico de transformação, da jornada humana, do progresso e evolução do indivíduo. Nesse sentido, qual foi o motivo da escolha de trabalhar com "Vinte Mil Léguas Submarinas" de Júlio Verne, como "*mythos*", fonte dramatúrgica?

Marcos Malafaia- A gente buscou compor a ideia original da obra que era a pergunta, a percepção que esses textos, que a literatura na virada do século XIX, em um curto espaço de tempo, adquiriu esse tom visionário. *Pinocchio*, com essa visão do controle sobre o indivíduo, esse controle social sobre o indivíduo por meio sutis e até uma perversidade psicológica para haver esse controle, *Alice*... lá na outra ponta, o surgimento, a percepção desse mundo semiótico de mudanças de significados permanente, de dissolução de referências e, ao mesmo tempo, de um modo não absurdo, aparentemente absurdo, mas lógico. E o *Vinte Mil Léguas Submarinas* no meio representava um pouco desse mito da ciência ultrapassando seus limites normais de raciocínio lógico, como ferramenta de pensamento para chegar a conclusões válidas e ganhando um ar religioso, de ser, de certo modo, acrítico, de ser a solução para todos os problemas. As máquinas... a máquina... esse ente criado pelo homem, a máquina que potencializa tudo que aumenta a visão, que leva ao espaço, que leva ao fundo do mar, que amplia o conhecimento, a

máquina cria um super-homem. Então esse é o momento do super-homem e suas consequências, de uma linha política muito radical, que levou às guerras... mas ao mesmo tempo construiu esses engenhos, esses prodígios, dá a sensação que nesse momento o homem perdeu a escala dele e ganhou uma escala muito diferente, um momento muito rápido. Acho que os autores foram sensíveis e anteciparam essas situações. Além desse motivo do texto "Vinte Mil Léguas Submarinas" tratar da indústria, da máquina, da engenharia, das lentes, dos motores, da energia, dos deslocamentos massivos, da proletarização, do surgimento do design, energia elétrica, das cidades, do automóvel, de todas essas mudanças, enfim, a gente sabe, foi muito súbito. Além disso, o "Vinte Mil Léguas Submarinas" de Júlio Verne é ficção científica, e a gente queria trabalhar esse gênero, com os parâmetros que ela usa, era um exercício também. Foi por isso. E na montagem de "Vinte Mil Léguas Submarinas" a gente testou essa coisa de coreografar o trabalho do ator, nas primeiras versões do espetáculo, os atores tinham movimentos quase dança. Uma quase dança é um conceito que me agrada bastante. Quase dança... e foi muito bom. Mas era um espetáculo muito difícil, grande demais, tinha que inverter, tecnicamente deve ter sido o espetáculo mais difícil que o Giramundo fez, tinha uma passarela suspensa, os peixes flutuavam n'água, tinha projeção o tempo inteiro com muita experiência do Ulisses na animação, numa aproximação com o cinema e os bonecos eram elétricos e a gente tinha a ideia de sair da prisão geométrica do grid da iluminação do urdimento, e que o boneco tivesse a própria luz, o que é diferente de uma luz refletida, tentativas móveis de iluminar o boneco e tínhamos alguma presença do marionetista. O marionetista era espécie de fantasma subaquáticos militares que encarnou um pouco esses fantasmas de *Vinte Mil Léguas*... eram um pouco biomorfos,

citação 4°tinha uns desenhos, a gente tirou do *Vesalius*, era uma ideia de termos uma representação científica do corpo humano em gravura estampada nos fantasmas e fluorescente de modo que ele sumia, mas juntando todos os atores a gente conseguia criar cenas de teatro negro, que é aquele teatro de Praga, fluorescente. Mas era tudo muito difícil... funcionou, mas precisávamos melhorar as lâmpadas. De certa forma a gente estava querendo usar os figurinos para criar cenários e animações. Isso era interessante como ideia. O *Vinte Mil Léguas*... é de certa forma um espetáculo injustiçado, porque ele teve três versões, talvez tenha sido o espetáculo mais caro do Giramundo, mas foi uma série de coisas que deu errado, mas que deu certo em outros espetáculos depois e que ele anteviu.

Dalmir- É muito pertinente essa condição de experimento na temática que ele abordava.

Marcos Malafaia- É, até mesmo dar errado era parte do espetáculo e ele tinha essa precariedade, mas é um espetáculo que eu gostaria de remontar para ficar marcada sua trajetória porque muita gente pensa que *Alice...* explodiu mas a edição de som era a mesma, a mistura de técnica. O que *Alice...* trouxe que foi bom ... mas que pode ser aprimorado é não ter os *layers* (camadas) tão separados... é bonito, eu gosto dessa geometria que não tem uma lógica, vamos dizer assim, de articulação, deixa acontecer quase numa linha do John Cage – têm os vários estratos e eles acontecem e a sincronia de sentidos acontece na mente do espectador e ele vê e eu gostava. Mas, a gente começou a preparar melhor os vídeos para que eles interagisses mais com bonecos e atores e outros vídeos e projeções mapeadas, e nesse caminho a gente está assim: a gente abriu a porta, pôs a cabeça para dentro e disse hello... e o eco. Um lugar muito grande, de muitas possibilidades de experiências para nós...

Dalmir- Há em *Alice...* uma explosão de cores...

Marcos Malafaia- Porque *Alice...*, todos esses três espetáculos, eles estão falando sobre a "trilogia do mundo moderno" que para mim se define melhor como a "trilogia do pesadelo". Fellini é que falava que Pinóquio era um pesadelo. Os três são pesadelos. No *Pinocchio* o terror é a sociedade, a família, todos os poderes estabelecidos, o estado, estão todos representados; no *Vinte Mil Léguas Submarinas*, a ciência. E no *Alice* é um inimigo ou terror mais difuso, essa replicação de si mesmo, esse mundo interno, esse eu, e voltar e criar esses mundos imaginários que acontecem dentro de uma caixa craniana de dois quilos, é como se a pessoa ficasse presa na corporeidade dela, é uma armadilha. São três armadilhas.

Eu fico vendo agora, a gente não conseguiu colocar, *Alice* tem cena para ser feita de óculos, todos de óculos, os óculos tinham uma importância naquela época, já tinham antes, mas começam a se difundir o que – na atualidade esse *google glass* é um pouco isso que eu estou falando– desse mundo interno sem limite e que coloca em dúvida o valor da realidade, o imaginário ou a sensação, é isso que importa e não a veracidade da sensação. É o efeito. E pior, *Alice...* foi feita pra excitar, é um espetáculo que critico, as pessoas acham bacana, mas, na verdade, a gente tá criticando esse excesso até rítmico, de música, de vídeo, esse hiper-estímulo e as pessoas saem do espetáculo e dão o retorno pra gente, inconscientes disso, "nossa, eu mergulhei... no meio do espetáculo que eu voltei a mim" como se fosse uma espécie de droga sintética artificial, não uma droga física, como se a gente pudesse entorpecer e enlouquecer as pessoas pela cena e elas gostam e acham interessante e a crítica se encaixa porque é isso que as pessoas querem, excitação.

Dalmir- Em nossa conversa até aqui foram abordadas grande parte das questões que eu te faria separadamente em relação ao traje de cena e o boneco nos espetáculos citados, mas tenho mais duas questões. Uma, a partir do que conversamos, para você o que é o traje de cena do ator, no Giramundo?

Marcos Malafaia- Hoje, eu não tenho muita dúvida sobre a resposta, mas sobre a justificativa da resposta. A resposta é que ele perdeu um sentido, ele ganhou uma dimensão, um status na combinação com outros elementos, um status de paridade. A gente vem de um tipo de teatro onde as dimensões eram um pouco hierarquizadas, a cenografia, a interpretação, a dramaturgia, a arte gráfica, o figurino, eram muito segmentados. E hoje a gente trata esses domínios como sobrepostos. Eles não estão mais no 2D e sim no 3D, a gente não sai de um e vai para o outro, eu subo a escada e estou em outro. Acho que isso aconteceu com o traje, ele pode ser cenografia, ele pode ser personagem, moldura, espaço, texto, ele se dissolveu de um ponto de vista de ser um conteúdo para alguma coisa reconhecível e homogênea e estável. Ele é conteúdo para diversos tipos ideias.

Dalmir- E ainda nesse sentido o que é o traje do boneco?

Marcos Malafaia- O boneco eu acho que ele repete numa gama ampla de significações, o traje do boneco replica, imita, uma situação dos atores de teatro convencional, trajes sociais, traje de época, mais ligado a uma história da moda e contextualização do tempo, do que um experimentalismo na moda, seja na linguagem, seja na função, aquele domínio, aquela materialidade está exercendo, dentro da cena.

Dalmir- Você acha que é um elemento de aproximação do signo boneco/objeto com o humano?

Marcos Malafaia- Essa parte é uma parte mais convencional, com instrumentos de análise etnológica. O que nos interessa mais hoje são as outras partes, funções da vestimenta do boneco. Que tem um complicador, que amplia as possibilidades é que ele é uma matéria bruta, ele é plástico. Ele pode ser um humano hiper-realista, ou ser diluído em uma imagem de diversos gêneros gráficos. Aí a vestimenta assume diversas funções. E isso é muito interessante no caso dela para o boneco. Que eu acho que seria um pêndulo muito útil se a gente fizesse um pensamento de figurino para atores baseando nas experiências livres, muito livres feitas para bonecos. Por exemplo, um grande campo de pensamento de vestimenta para bonecos é o campo do movimento do figurino. As mulheres sabem disso, que nas danças são os movimentos dos vestidos e de outros detalhes para o reconhecimento delas. O carnaval sabe disso também.

Então, as coisas que se movem no figurino realçam o movimento. Como o movimento é o principal recurso que o marionetista usa para animar, para gerar esse efeito da animação, então o figurino tem uma grande importância quando ele cria esses elementos estéticos, é uma grande família, bonita inclusive. Outra família é a família escultórica, quando o figurino adquire aspectos arquitetônicos, ele se torna uma escultura. É uma linhagem muito diferente e muito rica também e a gente volta lá pra Bauhaus, Oskar Schlemmer, os precursores dessa quebra de figurino de época, social ou histórico e assume que o figurino não é um apetrecho, ele é um espaço, tanto geometricamente como filosoficamente falando, um espaço de investigação. Essa é uma segunda possibilidade. E a terceira possibilidade que a gente está começando a estudar agora é a dissolução do figurino de cena significativo por si só e a construção ou projeto dessa vestimenta de cena, como um aparato de projeção, de modo que ele tenha uma forma que seja reconhecível e que faça sentido autonomamente à luz do dia, mas ele recebe luz e recebendo luz ele entra num espaço inalcançável para todos os outros, que é espaço do vídeo, da imagem projetada. Então, esse boneco que o *Giz*, de certo modo, já havia antevisto, ele explode de possibilidades de significados, ele entra para um lugar onde nenhum outro havia entrado antes.

Dalmir- Um traje plataforma...

Marcos Malafaia- É uma plataforma ele recebe passageiros diferentes, uma história diferente. Eu gosto porque me lembra Platão, as figuras perfeitas, as imagens projetadas, essa distância entre o mundo ideal e o mundo real. E eu acho que esse boneco a gente tem que inventar um nome para ele, esse "boneco-cinema" é bom para tratar desse assunto, para tratar do que é real e do que é ideal. Isso que eu acho, esse boneco-cinema é bom. Eu acho que *Alice...* traz um pouco essa ideia, de boneco-cinema.

Dalmir- Em relação ao primeiro ciclo artístico do traje no Giramundo, você acha que *Cobra Norato* (1979) é um espetáculo adequado para exemplificar o traje de cena e o boneco no Giramundo, nesta primeira relação proposta por Apocalypse, onde o ator-manipulador não faz parte da dinâmica visual da cena. Não no sentido qualitativo e sim de síntese de uma estética do traje nesta relação ator-boneco?

Marcos Malafaia- *Cobra Norato* (1979) era o máximo que o Álvaro poderia chegar, do ponto de vista de experimentação na cena, misturando técnicas, linguagens, tipos de boneco, é o espetáculo talvez – mecanicamente – mais rico do Giramundo. *Cobra Norato* (1979) experimentou técnicas e bonecos de um modo que o Giramundo lamentavelmente perdeu, havia efervescência criativa ali naquele espetáculo, pela liberdade em que o grupo estava... a gente

sentia uma harmonia, havia um trabalho coletivo entusiasmado para criar os bonecos, fazê-los diferentes e então montar aquelas cenas surpreendentes. Acho que era o máximo que ele podia chegar nesse tipo de cena complexa, nessa estrutura. Aí nas outras montagens ele começa a desconstruir, começa a fazer o inverso, contar a história dele ao contrário. Marionetista, não marionetista, explosão de cores, ausência de cor, mecanismos ocultos, mecanismos aparentes. E ele vai fazendo um caminho inverso, a negar os próprios.

Dalmir- Neste sentido, o segundo ciclo artístico do traje de cena no Giramundo, é um percurso criativo em direção à presentificação visual da figura do ator-manipulador, que também pode ser uma plataforma para sobreposição de uma terceira camada através da projeção audiovisual sobre esta vestimenta?

Marcos Malafaia- Esse caminho sim, da projeção. Mas eu fico pensando agora, o que aconteceu é que esses elementos todos passaram a ser suporte mesmo, o ator também, não é uma ideia nova no teatro, o ator e o boneco se tornaram parecidos no sentido de serem estruturas mecânicas com movimentos significativos, mas com a possibilidade de trazer outras imagens e com a possibilidade de simulação da realidade, inclusive de perspectiva uma espécie de realismo trazido pelo que o sistema de projeção consegue entregar como imagem o que gera facilmente ilusões de ótica no sentido de uma indefinição para o espectador da noção do que é real e do que e imagem projetada. Não é possível para ele (espectador) oticamente, em certas situações, distinguir, ao mesmo tempo o som com a mistura do som pré-gravado que acontece em outro tempo e o som real em condições de equilíbrio de mixagem e tudo criou um efeito similar na percepção do espectador do que é gravado e o que é feito ao vivo. Ora se ele está em um lugar onde as imagens se misturam ele não tem mais noção do que é falso e ao mesmo tempo ele tem uma sensação similar em relação ao som.

A gente está começando a trabalhar com outro tipo de dimensão que é essa dimensão da presença ou ausência no evento do teatro. Talvez a gente esteja destruindo o teatro, está virando uma outra coisa para nós. Destruindo não no sentido pretensioso de modo manifesto, e sim no sentido de superar alguma coisa. Não é uma questão de evolução, é uma questão de que a nossa prática nos tem levado a montar situações de cena que contrariam o que se convencionou a ... parâmetros de definição do teatro. Um dos parâmetros é saber que é um jogo, que são pessoas reais e que a plateia tem uma relação de uma presença viva, ritualística, coisa que não acontece no cinema. Todo mundo sabe que o cinema é outro tipo de experiência. E esse teatro de objeto/boneco e personagens imersos nessas camadas de cinema e de animação e esses jogos

de interferências desses dois universos que são diferentes. Esse jogo de interferências parece que produz um híbrido, um híbrido no sentido negativo porque um híbrido que não reproduz, um ser híbrido, que foi hibridizado ele gera uma terceira possibilidade, mas ele não se reproduz, e acho que é um beco sem saída, a gente foi para um beco sem saída.

Dalmir- Pelo menos até a próxima montagem...

Marcos Malafaia- Pelo menos até a próxima vida... (risos)

7.8. Anexo VIII- Entrevista com a Professora Dra. Amabilis de Jesus da Silva

Entrevista realizada em 27 de setembro de 2016 com a Professora Dra. Amabilis de Jesus da Silva. Licenciada em Artes Plásticas pela Universidade Federal do Paraná (1994), mestre em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina (2005) e doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênica pela Universidade Federal da Bahia (2010). É professora de figurino, cenografia e performance do Colegiado de Artes Cênicas da UNESPAR - Campus de Curitiba II - FAP desde 1996. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em: teatro, dança, figurino, performance e teatro de animação. E é autora de dois artigos sobre o traje de cena no teatro de animação.

Dalmir- Este estudo é especifico sobre o estudo do traje de cena figurino a partir da relação ator-boneco em dois estudos de caso, o Royal de Luxe e o Giramundo. E você supostamente foi a primeira no país a escrever sobre o tema. O que é o figurino no teatro de animação?

Amabilis- Vai depender da linguagem. Muitas vezes, o figurino no teatro de animação é o corpo do boneco, e o corpo... porque digamos no teatro ele é o corpo do personagem. No teatro de animação além de ser o corpo do personagem é o próprio personagem. Não há uma estrutura embaixo, o figurino já e a estrutura, pode ter as funções habituais, a função de indicação de idade, de status, de clima, de localização, mas além disso, muitas vezes, além disso, pode ser o próprio corpo e a própria dramaturgia, por exemplo, quando a gente pensa que o boneco pode ser uma matéria, sei lá, um boneco feito de metal e um boneco feito de uma lixa, essa matéria é o corpo, é a roupa e isso também já vai dar a ação e já, de imediato, você já tem uma coisa da dramaturgia dada que essa própria materialidade. Tem um mundo atrás disso.

Dalmir- Do seu ponto de vista, quais as possíveis relações e divergências simbólicas e técnicas entre o traje do boneco e o traje/figurino do ator manipulador? Qual o papel do traje nessa relação boneco e ator?

Amabilis- Então, a gente tem várias possibilidades. Há o caso em que a roupa funde as duas naturezas, ela funde a natureza do humano com o boneco, mas ela deixa na natureza do humano. Ela funde, mas ela puxa os dois para o humano. Em outras situações que eu já vi o figurino serve também para essa função, mas trazendo tudo para o boneco, quando você vê os

personagens vestido com roupas da mesma linha ou da mesma... é, tentando uma unidade com o boneco, mas para deixar o ator boneco. Que aí é outra situação.

A ideia é parecida, mas de outra natureza. Vai para o lado oposto. E há, ainda, aquela outra forma mais tradicional, mais comum, mas também nela temos os diversos posicionamentos, que é do ator que usa roupa preta para manipular, essa tentativa de neutralidade, e também para manipular. O ator que se coloca nesse universo, aí não tem uma roupa exatamente como personagem, aí vale lembrar acho que o Lampião da PeQuod, do Miguel Velhinho (1999) tem um lugar interessante porque eles circulam por vários lugares. Porque as roupas dele, o Miguel sempre usa esse recurso, serve para ambientar então a roupa dos atores. Cria esse ambiente, você olha e vê o Nordeste, as roupas dão aquele aspecto artesanal que quando se misturam com a cenografia ficam no teu imaginário, estamos no Nordeste. Mas, eles não estão vestidos de Lampião ou Maria Bonita, é uma ambientação. Às vezes, os personagens também estão, daí sim, bota o chapéu e é Lampião, é Maria Bonita, então eles partem dessa ambientação para serem personagens. E eles são atores. Na companhia do Miguel quando eles são atores eles são atores. Eles não ficam tentando esse estado "bonecal", eles não querem ir para natureza, eles e os bonecos tem a mesma natureza. Não, agora sou um ator fazendo Lampião. No entanto, veja, tem momentos em que os atores vestem uma forma de animal, animam essa roupa de animal e aí sim está na natureza do teatro de animação.

Dalmir- Seria o embonecamento do ator?

Amabilis- Não é exatamente um embonecamento porque não tem aquela ideia que toda interpretação e, aí, os estudos do Professor Valmor Nini Beltrame que se debruçou sobre isso. Não é nessa linhagem. E na linhagem de um ator que é ator que está fazendo um corpo de boneco. Um pouco diferente.

Dalmir- Aí, nesse caso entra como traje de cena/ figurino, que compõe uma personagem no ator.

Amabilis- Como figurino. Mas veja, apesar disso, a gente poderia ver como o corpo do monstro.

Dalmir- Pois é, cobre todo o corpo do ator.

Amabilis- Ele é invólucro e vira o monstro. Você não vê o corpo do ator, só do monstro. Então são várias situações, você veja, tem essa situação em que ele é um ator e está de figurino do Nordeste, ele é um cangaceiro, então ele é um ator de figurino. Tem aquele outro momento

inicial em que ele está de figurino, mas ele não é ator, ele faz parte da cenografia. E tem esse terceiro momento em que ele tanto está de figurino de monstro como o figurino já é o corpo do próprio monstro.

Dalmir- O ator o anima do interior do boneco.

Amabilis- Isso, exatamente isso, perfeito. E essa, por exemplo, é uma das relações possíveis. Na década de noventa, ficou muito em voga a técnica, a linguagem do balcão, aquela de manipulação direta, então todo mundo queria fazer isso, usava-se então essa malha preta.

Aí tem a os que utilizam o preto, mas mantém o rosto visível. Modifica completamente. Porque a ideia é você desaparecer, mas não tanto. Não querer dar esse truque de não tem ninguém animando.

Porque a ideia de colocar isso tudo é quase como você ser o fio. Porque na marionete há como você desaparecer se você fica atrás da empanada, só fica o fio e o boneco. Mas há manipuladores que colocam o boneco na sua frente e igualmente você consegue focar só no boneco e pronto. Essa tentativa do gorro preto é de você sumir, de ter só os fios, tipo o boneco ter vida sozinho.

Dalmir- Para concluir nossa conversa. A vestimenta que compõe o boneco ela de fato ela é mais um item que compõe um objeto articulado, como os fios, a madeira. Essa roupa é traje de cena/figurino?

Amabilis- Sim, vai ser sempre um figurino. As duas coisas vão sempre estar juntos. No caso da marionete, a roupa do corpo vai ser exatamente um figurino. No caso da marionete, existe um corpo feito de madeira e o figurino vai ser feito depois que tem o corpo. Mas, é um processo muito parecido como o teatro de ator. Pode-se usar a metáfora da pele para falar do figurino. Nesse sentido, no caso da marionete ela é pele, está grudada no corpo. E tem uma coisa mais interessante no teatro de bonecos que são os ajustes que você faz, porque às vezes dá ponto da própria roupa no corpo do boneco, você cola, então veja, você junta as duas matérias mesmo.

7.9. Anexo IX- Entrevista com o Prof. Dr. Paulo Balardin

Entrevista realizada no dia 17 de agosto de 2015 com o Professor Dr. Paulo Balardim da área de Prática Teatral - Teatro de Animação no Centro de Artes - CEART da Universidade Estadual de Santa Catarina - UDESC. Como ator e diretor, trabalha com a Companhia Caixa do Elefante desde 1991, da qual é um dos seus fundadores. Como cenógrafo e aderecista, já trabalhou com diversos diretores teatrais do sul do país. Como pesquisador de Teatro de Animação, lançou, em 2004, o livro "Relações de vida e morte no teatro de animação", com o apoio do Institut International de la Marionnette.

Dalmir- De acordo com seu ponto de vista de pesquisador da área do teatro de animação, qual o propósito e momento em que o traje de cena deve ser pensado e inserido no processo criativo de uma cena ou espetáculo? E qual é a relevância deste elemento no processo de criação? Dê um exemplo.

Balardin- Eu trabalho com teatro. O teatro de animação é o modo como me expresso no teatro. É como consigo tratar dos conflitos e ideias que pretendo materializar e discutir. Hoje, penso no teatro de animação como potencializador das relações entre os atores e todos os demais elementos de cena, de forma a evidenciar algumas questões que a justaposição do corpo vivo com o inanimado produzem.

Neste aspecto, se o "boneco" é de vestir, como um boneco habitável, um "traje", ou é movido por controle remoto, ou encontra-se numa tela, virtualizado, isso depende de como pretendemos articular a cadeia de significações que esse uso pode suscitar no espectador. Assim, quando inicio um processo criativo, existe sempre uma imagem detonadora... uma metáfora que visualizo a partir da relação entre ator e objeto animado. No entanto, uma imagem sempre atrai outras. Ao longo do processo de criação, muitas vezes as coisas vão mudando e novas ideias vão surgindo.

A criação não suporta a conformidade, ela é inquieta, dionisíaca! É claro que, depois, no momento de fazer as escolhas, Apolo precisa se manifestar...então definimos o que será utilizado de fato. Quer dizer, existe esse fluxo entre ideias, construção, experimentação e escolhas. Isto faz com que todo o material de cena seja imprescindível para utilização no ensaio o quanto antes, ou, ao menos, um protótipo, para que possa ser investigado, descartado ou aperfeiçoado ou, ainda, gerar novas ideias.

Dalmir- O que é necessário para a criação e confecção de um boneco de cena?

Balardin- É preciso sentir a necessidade. A necessidade de ver materializada a ideia. A necessidade de sentir a textura, de ter a sensação do encontro entre nosso corpo e esse outro corpo. É preciso sentir o desejo de se projetar e brincar com um novo material e saber que ele irá nos provocar e que iremos interferir em sua dinâmica, do mesmo modo em que ele nos propiciará novas descobertas do uso do espaço-tempo.

A criação de um boneco de cena, quando ocorre, é inevitável. Pois é o desejo irreprimível de articular o indizível por meio de imagens cinéticas. Quanto aos aspectos plásticos, qualquer material serve de suporte para a concretização de um boneco. Até mesmo o corpo humano. O boneco é um conceito, é um "esforço" para a representação antropomórfica, seja por um aspecto físico ou psíquico. O esforço humano em representar-se constitui o boneco.

Dalmir- Qual a importância do desenho na criação do boneco, estrutura, mecanismo, material, características físicas e vestimenta?

Balardin- O desenho auxilia a capturarmos a ideia através do esforço mecânico. Rabiscar e sobrepor linhas é também um processo de experimentação de formas no qual vamos selecionando os traços que mais nos interessam.

Para certos tipos de bonecos, que exigem resoluções mecânicas mais complexas, um projeto técnico é bastante útil e economiza tempo e material, além de possibilitar o entendimento e uma linguagem em comum entre toda a equipe de construção.

As partes podem ser construídas por diferentes pessoas, pois existe uma diretriz, sem que se perca a unidade. Mas este não é o único meio de se construir bonecos. Isso depende de cada proposta, de cada artista. Existem criadores que iniciam a esculpir sem ter um projeto pré-definido. Existe esse processo de investigação do material através do manuseio e da transformação da matéria: Na medida em que a matéria se transforma, ela gera ideias.

Dalmir- O que é o traje de cena no teatro com bonecos e qual a sua função prática e simbólica em um espetáculo, performance instalação e/ou intervenção urbana?

Balardin- Eu não uso a terminologia "traje de cena"...Vou começar a pensar a respeito a partir de agora...Para responder a essa questão, eu precisaria compreender o teu entendimento sobre isso. Qual a diferença do "traje de cena" e do "figurino", por exemplo? E qual a diferença do "figurino" e do "boneco"?

Às vezes, esses limites são confusos. Imagine o boneco de luva, por exemplo: o figurino é o próprio corpo do boneco! Um boneco habitável, muitas vezes, pode ser uma prótese ou um adereço acoplado ao corpo do ator. Então, antes do uso de terminologias para definir e restringir conceitos, seria bom pensarmos em contextos. Que uso fazer dos variados recursos para expressão dentro de diferentes contextos. Por que a opção por um recurso ou outro. Às vezes, temos uma ideia clara do porquê, às vezes não. Não importa.

O importante é a mobilização, o trabalho sobre o material de cena. Usar e ousar! Quando experimentamos coisas que nos surpreendem, abrimos portas para que a imaginação mítica se manifeste. Desviar as coisas de seu uso cotidiano, recontextualizar, ressignificar, tudo isso faz com que as ideias fermentem. Tudo isso fricciona a teatralidade. Tudo isso perturba e atrai o observador, instigando a apreciação estética do observador.

Dalmir- Quais as possíveis relações e divergências simbólicas e técnicas entre o traje de cena do boneco e traje de cena do ator-manipulador?

Balardin- Sobre a simbólica e a técnica, vestir o corpo do ator ou vestir o corpo de um boneco são coisas bem diferentes. Ator faz coisas que boneco não faz e vice-versa. Acoplar materiais em nosso corpo traz um sentido de empoderamento, proteção, ascensão a um novo estado de presença e interferência no mundo. Uma máscara, uma armadura, algo que reveste e modifica nossa própria pele. Acoplar materiais e vestir um boneco, é atribuir a ele novas propriedades. É ceder ao outro, novas características. Então, há que se definir o que separa um boneco de um figurino. Seria a distância entre ator e objeto? Seria o foco que é dado a um e outro, atribuindo ânima ao primeiro? É preciso lembrar que esses limites são muitas vezes enuviados...

Dalmir- Como o traje de cena do boneco se relaciona com a cenografia e dramaturgia do espetáculo de animação? De um exemplo?

Balardin- Em cena, tudo é signo. Não somente os elementos isolados, mas, principalmente o contexto. É o arranjo de tudo que fornece estímulos para que o espectador mobilize sua imaginação e perceba "coisas". As relações que provocamos, enquanto artistas-criadores, irão repercutir no modo como o público se envolverá com a cena e no modo como suas emoções irão aflorar. Por exemplo, se colocarmos um figurino no palco, ele pode possuir múltiplos sentidos, pode representar uma ausência: um figurino vazio poderia invocar a imagem daquele que deveria estar dentro dele. No entanto, se uma atriz toca o figurino e vemos em seu

rosto a expressão de determinado sentimento, criamos uma variante a mais no campo sígnico, e o público poderá, então, comover-se com a personagem representada pela atriz, criando nova cadeia de associações. Fizemos essa experiência em "A Tecelã", espetáculo da Caixa do Elefante, de 2010. Como disse, em cena, tudo é signo.

Dalmir- Qual a relação do traje com o corpo do boneco?

Balardin- Um figurino pode representar características do personagem, pode retratar costumes de um grupo social, de uma época. Pode indicar uma situação, um evento. Mas, no caso do boneco, um figurino pode ser o próprio boneco. Como o exemplo do boneco de luvas que citei.

Dalmir- Qual é o papel do traje na relação, em cena, entre o boneco e o ator?

Balardin- Acho que não apenas o que ator e o boneco vestem influencia para estabelecer o contexto, mas, principalmente o modo como se relacionam entre si e com os materiais. Pode-se envolver o ator com dezenas de metros de pano...terá um sentido. Mas se o ator estiver preso ali, e se, por meio de sua ação, identificarmos isso, já teremos uma amplificação de sentidos. Do mesmo modo, elementos acoplados ao corpo, ou figurinos podem aproximar ou distanciar personagens, induzindo a novos meios de dialogarem.

Dalmir- Há alguma relação entre o traje de cena do boneco com o sistema da vestimenta social humana? Qual?

Balardin- Basta lembrar que no teatro estamos operando no campo das representações. Materializamos um universo imaginado e fazemos as coisas parecerem de uma natureza diferente da qual realmente são. Nossas vestimentas do dia-a-dia também são assim. Servem para nos imbuir de algumas propriedades e manifestar determinados status, crenças ou qualidades. Enfim, há tanta teatralidade na vida cotidiana quanto há de realidade no teatro.