

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL – UFRGS
INSTITUTO DE ARTES – IA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS – PPGAC
MESTRADO EM ARTES CÊNICAS

LEANDRO ALVES DA SILVA

TEATRO DE ANIMAÇÃO E TECNOLOGIAS:

Um olhar a partir da Interface sobre o trabalho de algumas companhias do Rio Grande do Sul

PORTO ALEGRE – RS
2019

Leandro Alves da Silva

TEATRO DE ANIMAÇÃO E TECNOLOGIAS:

Um olhar a partir da Interface sobre o trabalho de algumas companhias do Rio Grande do Sul

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, na Linha de Pesquisa Linguagem, Recepção e Conhecimento em Artes Cênicas, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas.

Orientador: Prof. Dr. Clóvis Dias Massa

Porto Alegre - RS
2019

CIP - Catalogação na Publicação

SILVA, LEANDRO ALVES DA
TEATRO DE ANIMAÇÃO E TECNOLOGIAS: Um olhar a partir
da Interface sobre o trabalho de algumas companhias do
Rio Grande do Sul / LEANDRO ALVES DA SILVA. -- 2019.
218 f.
Orientador: CLÓVIS DIAS MASSA.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de
Pós-Graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre, BR-RS,
2019.

1. teatro de animação. 2. tecnologias. 3.
contemporaneidade. I. MASSA, CLÓVIS DIAS, orient. II.
Titulo.

FOLHA DE APROVAÇÃO

Leandro Alves da Silva

TEATRO DE ANIMAÇÃO E TECNOLOGIAS:

Um olhar a partir da Interface sobre o trabalho de algumas companhias do Rio Grande do Sul

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, na Linha de Pesquisa Linguagem, Recepção e Conhecimento em Artes Cênicas, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas.

Orientador: Prof. Dr. Clóvis Dias Massa

Aprovado em: 29 de agosto de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Maria de Fátima de Souza Moretti
Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

Prof. Dr. Paulo César Balardim Borges
Universidade Estadual de Santa Catarina – UDESC

Profa. Dra. Marta Isaacsson de Souza e Silva
Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS

Porto Alegre
2019

AGRADECIMENTOS

Sejamos gratos às pessoas que nos fazem felizes. Elas são os jardineiros encantadores que fazem nossas almas florescerem.
(Marcel Proust)

A realização desta pesquisa só foi possível graças à contribuição de muitas mãos:

Em primeiro lugar, quero agradecer às companhias e grupos de Teatro de Animação – Cia. Caixa do Elefante Teatro de Bonecos, Cia. Teatro Lumbra, Grupo Fuzuê Teatro de Animação e Grupo De Pernas Pro Ar – que, com muita generosidade, abriram suas casas para me receber e se colocaram inteiramente à disposição para compartilhar suas experiências, processos criativos e vivências. Agradeço toda confiança e atenção a mim dispensados: Mario de Ballenti, Alexandre Fávero, Fabiana Bigarella, Têmis Nicolaidis, Marion Santos, Marco Marchessano, Richard Kümmel Lipke, Lizandra Ayello, Julia Santos, Raquel Durigon, Luciano Wieser e Tahyú Wieser.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Clóvis Dias Massa, que foi um grande companheiro nesta jornada, sempre instigando o pensamento crítico e nos ajudando a fazer nada menos que o melhor possível. Se um dia eu for professor e orientador, quero mirar no seu exemplo de dedicação e afeto.

Aos meus colegas do grupo de pesquisa e orientação, de forma especial a Leticia Schwartz e Paula Nunes Lages, com quem dividi e troquei alegrias e inquietações nessa caminhada de pesquisador.

Aos professores queridos que se colocaram à disposição para dialogar sobre essa pesquisa: Profa. Dra. Maria de Fátima Moretti (Sassá), Prof. Dr. Valmor Nini Beltrame, Profa. Dra. Marta Isaacsson e o Prof. Dr. Paulo Balardim. Ainda às professoras Dra. Silvia Balestreri, Dra. Suzi Weber e Dra. Camila Bauer, com quem tive preciosos diálogos sobre as temáticas desse trabalho.

À Profa. Dra. Vera Bertoni, orientadora de meu estágio docente, por acolher a proposta de realização de uma disciplina sobre Teatro de Bonecos e Educação e nos acompanhar com muito zelo nesta empreitada.

Ao nosso Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas (PPGAC), da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, por acolher o nosso olhar para as artes da cena a partir dos bonecos e dos bonequeiros.

À CAPES, pelo financiamento da pesquisa, basilar para que eu tivesse condições de dedicação ao trabalho. Pelos que virão, nossa luta segue pela universidade e a pesquisa

acadêmica pública, de qualidade e acessível a todos e todas!

Ao amigo Marco Marchessano e ao meu companheiro Leandro Oliveira por sempre cederem suas casas como refúgio para minhas leituras e escritas.

Ao Ponto de Cultura Quilombo do Sopapo que acolheu e acolhe nossos trabalhos e inquietações sobre Teatro de Animação no contexto da construção de uma Cultura Viva de base comunitária.

À Associação Brasileira de Teatro de Bonecos (ABTB) e à UNIMA, espaços que nos representam, estimulam e impulsionam como artistas, pesquisadores e família comum.

Dedico este trabalho ainda a Klênia Komes (Floriano - PI), que me apresentou o mundo fantástico do Teatro de Bonecos, lugar onde me encontrei para sempre e a Graziela Castro Saraiva (Porto Alegre - RS), em memória, pela sua luta e entusiasmo em prol dos bonecos e da cultura popular.

RESUMO

O presente trabalho, fruto de pesquisa de mestrado desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas (PPGAC) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), articula duas temáticas centrais: o Teatro de Animação contemporâneo e as tecnologias. A partir de entrevistas com artistas criadores e análise de acervos de algumas companhias – Cia. Caixa do Elefante, Cia. Lumbra, Grupo de Pernas Pro Ar e Grupo Fuzuê Teatro de Animação – busca compreender como estes sistematizam e dão sentido ao uso de tecnologias nas suas obras, especialmente na construção de bonecos e outras formas animadas, de elementos de cenografia e na criação de técnicas, artefatos, dispositivos e arranjos originais para atender às demandas específicas do seu processo criador. Uma questão inicial, compartilhada e dialogada com estes artistas, norteou a pesquisa e sua metodologia: Qual o sentido de tecnologia(s) no campo do Teatro de Animação e como esta(s) se relaciona(m) com as suas práticas contemporâneas? Esta questão foi a motivadora para a construção de um olhar sobre os modos como os criadores do Teatro de Animação pensam a tecnologia nos seus processos de composição da cena na atualidade: na relação com o objeto animado, com o espectador, na sistematização de conhecimentos tecnológicos dentro de cada trabalho, na formação do artista bonequeiro, bem como de sentidos metafóricos da relação entre o humano e o inumano. Buscamos, por fim, através do aproveitamento do conceito de “Interface” encontrar um “elo” para essa polissemia de sentidos propostos, que fomentam o diálogo sobre tradição e inovação na cena do Teatro de Animação, e problematizam o que afinal constitui sua contemporaneidade.

Palavras-chaves: teatro de animação; tecnologias; contemporaneidade

ABSTRACT

This work, the result of master's research developed in the Postgraduate Program in Performing Arts (PPGAC) of the Federal University of Rio Grande do Sul (UFRGS), articulates two central themes: the Contemporary Animation Theater and the technologies. From interviews with creative artists and analysis of collections of some companies – Cia. Caixa do Elefante, Cia. Lumbra, De Pernas Pro Ar Group and Fuzuê Group Animation Theater – seeks to understand how they systematize and give meaning to the use of technologies in his works, especially in the construction of puppets and other animated forms, of scenography elements and in the creation of original techniques, artifacts, devices and arrangements to meet the specific demands of his creative process. An initial question, shared and dialogued with these artists, guided the research and its methodology: What is the meaning of technology (s) in the field of Animation Theater and how do they relate to their contemporary practices? This question was the motivator for the construction of a look at the ways that the creators of Animation Theater think of technology in their processes of scene composition today: in the relationship with the animated object, with the viewer, in the systematization of technological knowledge. within each work, in the formation of the doll artist, as well as metaphorical meanings of the relationship between the human and the inhuman. Finally, we seek, through the use of the concept of "Interface" to find a "link" to this polysemy of proposed meanings, which foster the dialogue about tradition and innovation in the Animation Theater scene, and problematize what ultimately constitutes its contemporaneity.

Keywords: animation theater; technologies; contemporaneity

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - “Highway and byways” (Paul Klee).....	18
Figura 2 - Documento representando esquema de interação de linguagens para o espetáculo “A Salamanka do Jarau” da Cia. Lumbra.....	24
Figura 3 - Análise de materiais do espetáculo “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” da Cia. Caixa do Elefante, em agosto de 2018.....	25
Figura 4 - Esquema da metodologia da pesquisa.....	27
Figura 5 - Esquema de boneco de fio ou marionete, no contexto brasileiro.....	31
Figura 6 - Relação ator animador, objeto animado e espectador no Teatro de Animação	33
Figura 7 - Vertentes e Tipos no Teatro de Animação.....	34
Figura 8 - Cartaz oficial do World Puppet Festival 2016, em San Sebastian – Tolosa.....	36
Figura 9 - Les Funambules (Marionetteatern).....	38
Figura 10 - Em “Devaneios” (2016), Grupo Fuzuê Teatro de Animação (Porto Alegre - RS) investigou as possibilidades de hibridização entre as diversas vertentes do Teatro de Animação na cena.....	39
Figura 11 - O trabalho de Duda Paiva questiona as fronteiras dos corpos humanos e inumanos em cena.....	42
Figura 12 - “I Sisyphus” (Puppet’s Lab).....	43

Figura 13 - “Still Travelers” (Philippe Genty).....	45
Figura 14 - Óscar, el niño dormido (El Espejo Negro).....	46
Figura 15 - Peregrinação (La Fontaina Formas Animadas).....	47
Figura 16 - Encontro com Mario de Ballenti, fundador e diretor da Cia. Caixa do Elefante em sua residência em Porto Alegre - RS, em agosto de 2018.....	50
Figura 17 - O Cavaleiro da Mão-de-Fogo (2003).....	51
Figura 18 - O Cavaleiro da Mão-de-Fogo (2003).....	51
Figura 19 - Bastidores da construção de “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo”.....	56
Figura 20 - Encontro com a Cia. Lumbra/ Clube da Sombra em setembro de 2018, em Dois Irmãos – RS.....	59
Figura 21 - “Sacy Pererê - A Lenda da Meia-Noite” (2003).....	60
Figura 22 - “A Salamanca do Jarau” (2007).....	61
Figura 23 - “Bolha Luminosa” (por fora), onde o público incursiona por fora e por dentro da obra.....	65
Figura 24 - Bolha Luminosa” (por dentro) onde o público incursiona por fora e por dentro da obra.....	65
Figura 25 - “Fuzuê no Sertão Encantado” (2013).....	69
Figura 26 - “Devaneios” (2016).....	70
Figura 27 - “Devaneios” (2016).....	71

Figura 28 - Apresentação do processo de criação do projeto COMA no Grupo Saúde e Espiritualidade coordenado pela médica homeopata Dr ^a Magda Bertoncello (2018).....	73
Figura 29 - Processo de criação do espetáculo COMA, do Grupo Fuzuê Teatro de Animação.....	75
Figura 30 - Encontro com o grupo De Pernas Pro Ar em seu ateliê no dia 08 de março de 2019, em Canoas, RS.....	77
Figura 31 - “Automákina”, do Grupo De Pernas Pro Ar.....	79
Figura 32 - “Automákina” do Grupo De Pernas Pro Ar.....	80
Figura 33 - “O Lançador de Foguetes” do Grupo De Pernas Pro Ar.....	81
Figura 34 - Projeto “A Última Invenção” do Grupo De Pernas Pro Ar.....	83
Figura 35 - Projeto “A Última Invenção”.....	84
Figura 36 - Projeto “A Última Invenção”.....	86
Figura 37 - Detalhe da construção de marionete em “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” da Cia. Caixa do Elefante Teatro de Bonecos (2003).....	84
Figura 38 - "Une tache sur l'aile du papillon" (Sylvie Baillon).....	101
Figura 39 - "Une tache sur l'aile du papillon" (Sylvie Baillon).....	102
Figura 40 - Robô do KarmetiK Machine Orchestra, em atuação (2011).....	108
Figura 41 - Hatsune Miku em um de seus concertos.....	109
Figura 42 - Holograma de elefante no centro do picadeiro do circo alemão Roncalli.....	110
Figura 43 - Teatro de Animação e sentidos da relação com as tecnologias.....	114

Figura 44 - HUB USB: esse pequeno dispositivo, comum em nossas casas e escritórios, permite conectar e interagir com outras interfaces.....	116
Figura 45 - INTERFACES: O Teatro de Animação e sentidos das relações com as tecnologias.....	117
Figura 46 - O tradicional Teatro de Mamulengos “Riso do Povo” do Mestre Zé de Vina e o inovador trabalho da La Fontana Formas Animadas, com o espetáculo “Peregrinação	120
Figura 47 - Processo de criação de “Une tache sur l’aile du papillon” (Companhia Ches Panses Vertes/ Sylvie Baillon).....	121

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	15
1.1	Objetivo (estabelecer o caminho) e Problema (lidar com as bifurcações).....	16
1.2	Metodologia da pesquisa: Olhando o caminho percorrido.....	19
2	O TEATRO DE ANIMAÇÃO.....	30
2.1	“Entre”: A relação ator animador – objeto animado – espectador no Teatro de Animação na contemporaneidade.....	32
2.2	As principais vertentes: Bonecos, Máscaras, Objetos e Sombras.....	33
2.3	As transformações da cena do Teatro de Animação na “contemporaneidade”: um olhar sobre o World Puppet Festival 2016 (San Sebastian - Tolosa, Espanha).....	35
2.3.1	<i>Interação com outras artes: Hibridismo e miscigenação no Teatro de Animação.....</i>	<i>37</i>
2.3.2	<i>Estilização e heterogeneidade do boneco. Corpos alternativos de bonecos.....</i>	<i>39</i>
2.3.3	<i>Novo lugar do ator. Corpos e estados marionéticos.....</i>	<i>40</i>
2.3.4	<i>O Teatro Visual.....</i>	<i>43</i>
2.3.5	<i>Interações tecnológicas: analógicas, digitais e novas mídias.....</i>	<i>45</i>
3	ANÁLISE DO TRABALHO DE ALGUMAS COMPANHIAS DE TEATRO DE ANIMAÇÃO E SUAS INTER-RELAÇÕES COM AS TECNOLOGIAS.....	49
3.1	“O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” da Cia. Caixa do Elefante.....	50
3.2	“Sacy - A Lenda da Meia Noite” da Cia. Lumbra.....	59

3.3	“COMA” do Grupo Fuzuê Teatro de Animação.....	68
3.4	Projeto “A Última Invenção” do Grupo De Pernas Pro Ar.....	77
4	<i>HIGHWAY AND BYWAYS: MAPEAMENTO DE SENTIDOS PROPOSTO PARA A RELAÇÃO ENTRE O TEATRO DE ANIMAÇÃO E AS TECNOLOGIAS.....</i>	90
4.1	Distinção entre “técnica” e “tecnologia” no Teatro de Animação.....	90
4.2	Relação com o objeto animado.....	92
4.3	Relação com outros campos artísticos e científicos.....	95
4.4	Perfil do artista de Teatro de Animação pelo viés tecnológico.....	96
4.5	Recepção e tecnologia (relações com o público).....	97
4.6	Relação entre propostas inovadoras e tradicionais.....	98
4.7	Tecnologia como metáfora na cena do Teatro de Animação.....	100
5	<i>NOVOS PARADIGMAS DA “INTERFACE”: UM CAMINHO PARA PENSAR A RELAÇÃO ENTRE O TEATRO DE ANIMAÇÃO E AS TECNOLOGIAS.....</i>	103
5.1	Arte, cena e tecnologia.....	105
5.2	A Interface como conceito articulador dos sentidos de tecnologias na cena do Teatro de Animação: um face a face, uma fronteira.....	112
5.3	Tecnologia como encontro das tradições e inovações no Teatro de Animação: Do que somos contemporâneo, afinal?.....	117

CONSIDERAÇÕES FINAIS ou... “bah, como é que esse monte de troço se transformou naquele universo todo?” (Têmis Nicolaidis).....	123
REFERENCIAS.....	127
ANEXOS.....	134
APÊNDICES.....	144

*“Bah! Como é que esse monte de troço se transformou naquele universo todo?”
(Têmis Nicolaidis, sombrista)*

*“No inferno tecnológico o diabo brinca de mau contato no DNA humano. O LED pisca e nós
surtamos”.
(Alexandre Fávero, sombrista e bonequeiro)*

1 INTRODUÇÃO

O Teatro de Animação é uma linguagem muito específica, com saberes e acúmulos peculiares e que tem, a partir destes acúmulos, compreensões também muito próprias sobre o sentido de “tecnologia” no seu campo específico de criação, recepção e formação do artista, bem como sobre a própria ideia do que seja o “contemporâneo” em Teatro de Animação. Isso se deve, certamente, à própria heterogenia técnico-linguística desta linguagem e uma vocação do Teatro de Animação de, em todas as épocas, estar profundamente imbricado ao desenvolvimento tecnológico, intercruzando, ampliando e experimentando campos muito diversos e que, a um primeiro olhar, pouco diria respeito às artes da cena.

Mario Piragibe se debruça sobre essa questão, ao colocar que:

O Teatro de Animação possui diversas características, tanto em seus aspectos mais tradicionais quanto os mais contemporâneos, nos quais a heterogenia técnico-linguística e o emprego de tecnologias diversas evidenciam ações e disposições experimentais que indagam os modos de fazer e perceber o teatro na contemporaneidade, os modos de criação e de formação do artista dedicado à linguagem. Além disso, o Teatro de Animação propõe diversas interfaces com variadas expressões artísticas, e com campos de conhecimento e técnicas tais como a Física, a Engenharia, a Robótica, a Nanotecnologia e a Mecatrônica, que permitem ampliações e cruzamentos entre saberes. Isto se deve em grande parte à importância que o Teatro de Animação dá à performatividade do objeto, do intérprete construído, da reformulação da presença do ator no diálogo que a cena estabelece com o inanimado. E, assim, são abordados temas que aparecem muito pouco em outras pesquisas sobre o teatro, posto que o Teatro de Animação faz surgir discussões sobre o emprego e as diversas formas de construção das suas estruturas performativas, aborda a expressividade específica dos materiais, precisa tratar dos mecanismos físicos de percepção e produção de efeitos, e não pode se esquivar das contribuições das diversas tecnologias e materialidades da cena. (PIRAGIBE, 2016, p. 204)

O presente trabalho, fruto de pesquisa de mestrado desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas (PPGAC) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), integra a linha 2 de pesquisa “Linguagem, Recepção e Conhecimento em Artes Cênicas”¹ e articula duas temáticas centrais: o Teatro de Animação contemporâneo e as tecnologias. A partir de entrevistas com artistas criadores e análise de acervos de algumas companhias – Cia. Caixa do Elefante, Cia. Lumbra, Grupo de Pernas Pro Ar e Grupo Fuzuê Teatro de Animação – busquei compreender como estes artistas sistematizam e dão sentido ao

¹ Conforme a página oficial do PPGAC/ UFRGS, a linha 2 “reúne pesquisas que abordam elementos da cena e sua recepção, e aspectos da formação e da produção de conhecimento em artes cênicas. Tem por objetivo a **produção de reflexões críticas e conceituais a partir da articulação entre teorias da cena e outras áreas do conhecimento**”. Grifo nosso. Fonte: <https://www.ufrgs.br/ppgac/areas-de-concentracao/>

uso de tecnologias a partir das suas obras, especialmente no que se refere à construção de bonecos e outras formas animadas, de elementos de cenografia e o desenvolvimento de técnicas, artefatos, dispositivos e arranjos originais para atender às demandas do seu processo criador.

Na esteira das colocações acima de Mario Piragibe, as companhias expressam ideias tão polivalentes quanto complementares sobre o uso das tecnologias em seus trabalhos. Logo nos primeiros contatos com os artistas² para dialogar sobre a pesquisa, ainda num estágio de afinamento de seus objetivos, estes já me alertavam para este “sentido ampliado” do uso das tecnologias no Teatro de Animação, atravessado por diversos campos científicos e artísticos e vinculado também à discussão do que seja o “contemporâneo” para esta linguagem, que se equilibra no binômio tradição-inovação.

Percebi, a partir de um levantamento, que ainda existem poucos trabalhos de pesquisa³ específicos sobre a relação entre o Teatro de Animação e as tecnologias no âmbito da criação cênica, estando estas diluídas em aspectos como a sua inter-relação com outras linguagens como o cinema, as artes plásticas, a TV, o vídeo e os games, ou a campos tecnológicos como a robótica, a nanotecnologia e a Tecnologia de Informação.

Neste trabalho, busco ampliar e articular essas relações: mapeei sentidos diversos e polissêmicos dados pelos artistas ao conceito e uso de tecnologias em seus trabalhos e como estas estabelecem a relação com o objeto animado, com o espectador e com a própria produção de conhecimentos dentro dessa linguagem.

A seguir, fui buscar no conceito de “Interface” – essa membrana ou fronteira que permite colocar dois ou mais campos em diálogo – um elo ou articulador dos diversos sentidos propostos e, por fim, engendrei algumas reflexões sobre como a relação com as tecnologias no Teatro de Animação se insere, inevitavelmente, no debate sobre os limites do que seja o “contemporâneo” nesta e para essa linguagem.

1.1 Objetivo (estabelecer o caminho) e Problema (lidar com as bifurcações)

Uma questão inicial, compartilhada e dialogada com os artistas pesquisados, norteou a pesquisa e sua metodologia:

² Diálogos que antecederam a revisão do anteprojeto de pesquisa com Alexandre Fávero (Cia. Lumbra), Mario de Ballenti e Marco Nicolaiewsky (Caixa do Elefante), com membros do Grupo Fuzuê Teatro de Animação e a contribuição do meu orientador, Prof. Dr. Clóvis Dias Massa (PPGAC), especialmente nos encontros de orientação coletiva no grupo de pesquisadores.

³ A partir de levantamento feito no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES (<https://catalogodeteses.capes.gov.br>) e no Google Acadêmico (<https://scholar.google.com.br>).

Qual o sentido de tecnologia(s) no campo do Teatro de Animação e como esta(s) se relaciona(m) com as suas práticas contemporâneas?

Esta questão foi a motivadora para a construção de um olhar sobre os modos como os criadores do Teatro de Animação pensam a tecnologia nos seus processos de composição da cena na atualidade.

Foi importante também definir, preliminarmente, a partir de que aspecto do processo criativo das companhias pesquisadas essa análise seria efetuada, uma vez que tal processo criativo é bem amplo, já que as companhias absorvem no seu trabalho toda a cadeia: da criação à produção e circulação dos espetáculos. Optei em tomar como ponto de partida um elemento que é recorrente nas entrevistas e, ao mesmo, próprio da criação cênica no Teatro de Animação:

a construção de bonecos e outras formas animadas, de elementos de cenografia e a criação de técnicas, artefatos, dispositivos e arranjos originais para atender às demandas específicas do seu processo criador.

Mesmo que tenha feito a opção por esse aspecto como caminho principal, são muitas as bifurcações, atalhos e desvios que os artistas empreendem em suas reflexões sobre o tema proposto. Durante as entrevistas e em outros momentos informais de diálogos, estes fizeram conexões tão criativas quanto surpreendentes sobre como entendiam o uso das tecnologias em seus trabalhos e como essas se articulavam a outros aspectos de suas trajetórias e de suas visões de mundo e sociedade, muitas imprevisíveis para mim como pesquisador, no momento da abordagem.

Assim, a questão central foi se transformando ou se bifurcando numa malha de sentidos outros, tão interessantes (pela sua relevância), quando difíceis de articular em uma unidade.

Em uma recente conferência⁴, Philippe Choulet fez menção a uma pintura de Paul Klee⁵,

⁴ Assisti esta conferência no encerramento do 3º Pro-Vocação (Encontro Internacional de Formação em Teatro de Animação) realizado em maio de 2019 em parceria da União Internacional dos Marionetistas (UNIMA) e Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Este terceiro encontro, organizado pela Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC e pela Comissão de Formação Profissional da UNIMA, de 15 a 20 de maio de 2019, em Florianópolis, Brasil, teve como tema: Encenação e diversidade de processos de criação no Teatro de Animação contemporâneo. Conclusões e encerramento: Síntese e reflexões sobre os dias de trabalho. Convidado: Philippe Choulet – França.

⁵ Paul Klee (Münchenbuchsee, 18 de dezembro de 1879 — Muralto, 29 de junho de 1940) foi um pintor e poeta suíço naturalizado alemão. O seu estilo, grandemente individual, foi influenciado por várias tendências artísticas

para refletir sobre como a escolha metodológica de um caminho é gerador de muitos e improváveis caminhos paralelos. Trata-se da obra “Highway and byways” (Rodovia e caminhos), de 1929, que Choulet chamou na ocasião daquela conferência de “caminho principal e caminhos laterais”:

Figura 1 - “Highway and byways” (Paul Klee)



Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/paul-klee/highway-and-byways-1929>. Acesso em 16 de junho de 2019.

diferentes, incluindo o expressionismo, cubismo e surrealismo. Era um desenhista nato que realizou experimentos e dominou a teoria das cores, sobre o que ele escreveu extensivamente. Suas obras refletem seu humor seco e, às vezes, a sua perspectiva infantil, seus ânimos e suas crenças pessoais, e sua musicalidade. Ele e o pintor russo Wassily Kandinsky, seu amigo, também eram famosos por darem aulas na escola de arte e arquitetura Bauhaus. Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/paul-klee>

Como pesquisador e artista, fiquei sempre buscando um difícil equilíbrio entre manter-se nesse caminho central, recortado e definido da pesquisa (“rodovia”) e a necessidade de considerar a riqueza desses múltiplos “caminhos” e olhares desviantes, laterais. Que caminhos considerar e quais deixar de fora? Uma situação que me parece muito peculiar da pesquisa em artes. Recordou-me a fala da Prof^a Marta Isaacsson na minha banca de qualificação, de que a pesquisa se apoia em um exercício de difícil equilíbrio entre paixão e abandono na realização de nossas escolhas. Difícil, porém necessário.

Outra questão incidental, porém, bastante presente na pesquisa junto aos grupos foi como a investigação acadêmica sobre o tema das tecnologias e os processos artísticos realizados pelas companhias a partir de suas práticas podem e devem se relacionar e se retroalimentarem.

Alexandre Fávero⁶, da Cia Lumbra, em um de nossos encontros, chamava a atenção para a necessidade de pensar a pesquisa acadêmica em arte como um “estado de contaminação” entre pesquisador e objeto, especialmente quando este pesquisador é também artista, o que garante constituir, acumular e consolidar a singularidade da pesquisa em arte, em que esta aproximação exacerbada entre os diversos agentes da pesquisa não constitui um “perigo” ou algo indesejável, mas sua grande riqueza. Bem como a necessidade, por outro lado, de que os artistas criadores em Teatro de Animação, fora da academia, tivessem um “olhar mais atencioso” para a pesquisa acadêmica, encontrando nesta a oportunidade de enxergar as suas práticas sob outras perspectivas e profundidades.

1.2 Metodologia da pesquisa: Olhando o caminho percorrido

Definir a metodologia da pesquisa não foi feita de forma prévia, mas consolidada no seu próprio andamento, nas aulas no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas e afinadas nos encontros de orientação realizadas em grupo de pesquisadores sob a coordenação do Prof. Clóvis Dias Massa, proporcionando um ambiente de trocas, apontamento de gargalos e outros caminhos a explorar. Esta maturação ajudou a determinar, dentre as metodologias possíveis, qual seria a mais adequada para a pesquisa em curso, levando em consideração o que nos diz Minayo & Minayo Gómez:

Não há nenhum método melhor do que o outro, o método, “caminho do pensamento”, ou seja, o bom método será sempre aquele capaz de conduzir o investigador a alcançar as respostas para suas perguntas, ou dizendo de outra forma, a desenvolver seu objeto, explicá-lo ou compreendê-lo, dependendo de

⁶ Em encontro realizado no dia 18 de junho de 2018, no Café Cantante (Bairro Bonfim, Porto Alegre, RS), com o objetivo de dialogar sobre o projeto de pesquisa e sua relação com os pressupostos do Teatro de Animação.

sua proposta (adequação do método ao problema de pesquisa) (MINAYO, GOMEZ, 2003, p. 118).

A pesquisa que baseia este trabalho, quanto à abordagem, é essencialmente **qualitativa e exploratória**, uma vez que buscou apreender o conceito e a visão de artistas do Teatro de Animação sobre o sentido de tecnologias nesta linguagem, atento às escolhas estéticas que estes fazem na composição dos seus trabalhos. Logo, a busca foi pela apreensão de significados e das inter-relações que estes estabelecem entre sua arte e o campo tecnológico.

Silveira & Córdova, ao tratar da pesquisa qualitativa, assevera que:

O desenvolvimento da pesquisa é imprevisível. O conhecimento do pesquisador é parcial e limitado. O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações (DESLAURIERS, 1991, p. 58). A pesquisa qualitativa preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais. Para Minayo (2001), a **pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis** (SILVEIRA, CÓRDOVA, 2009, p. 31). **Grifo nosso.**

Pesquisar em artes cênicas é estar sinceramente interessado neste “universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes” que imbricam as relações entre artista, obra e pesquisador. É um modo de pesquisar que se estabelece em relação e pela aproximação entre o pesquisador e seu objeto, até este estado que Alexandre Fávero nomeou de “contaminação”, que compreendi como um deixar-se influenciar e se modificar pelo contato, pela proximidade e pelo atrito das ideias. Nesta direção, a definição da metodologia da pesquisa em artes cênicas se dá muitas vezes no seu próprio desenrolar, uma vez situados alguns pontos de partida, e levadas ao(s) artista(s) e processos pesquisados através de um encontro pessoal, olho no olho, em diálogo.

Pela própria natureza da pesquisa em artes cênicas, o pesquisador precisa ainda estar atento e aberto a resultados imprevisíveis e ter que se defrontar com questões até então não suscitadas, que podem abrir novos caminhos e reorientar rumos sob os quais se caminhava até agora com certa segurança. A “imprecisão” é, pois, um elemento que precisa ser considerado no processo de pesquisa em artes cênicas. Pude perceber isso após a realização dos encontros preliminares com os artistas, em que uma gama de outras questões e horizontes sobre a relação entre o Teatro de Animação e as tecnologias jamais haviam passado pela minha cabeça no momento de estruturar as entrevistas, questões altamente relevantes e que precisaram ser

consideradas na análise.

André Carreira e Beatriz Cabral chamam a atenção para a necessidade desta abertura ao imprevisível na pesquisa que tem como objeto a experimentação prática de espetáculo e que, ao meu ver, serve também para pesquisas que propõem a análise de processos criativos e trajetórias artísticas:

[...] é interessante alertar para o risco de se especificar objetivos associados a expectativas de resultados – o risco em questão estaria no efeito restritivo que estes possam impor ao processo artístico. O desafio estaria em especificar objetivos que incorporassem as habilidades necessárias à criação artística, evidenciando que uma boa forma é justamente aquela que inclua algum grau de imprecisão que permita o movimento ou deslocamento do conteúdo cada vez que o observador entre em contato com o conteúdo. Isso estaria relacionado com a percepção de que o teatro é um meio oblíquo e não um espelho. É esta qualidade, associada à impossibilidade de controlar o ponto de partida do criador, que reforça a imprevisibilidade dos significados apresentados. (CARREIRA, CABRAL, 2006, p. 12)

Essa imprevisibilidade tão característica do processo de criação em artes cênicas transborda também para o processo investigativo de análise de tais processos, uma vez que a própria percepção dos artistas criadores é móvel, vai se modificando ao longo do tempo. Muitas vezes os artistas modificam a compreensão de seus processos ao olharem e falarem de suas criações. Estar aberto a essa imprevisibilidade foi fundamental para a pesquisa e se configurou em dois outros elementos metodológicos: a postura do pesquisador (escuta) e o tipo de instrumento utilizado (entrevista semiestruturada).

No tocante à postura do pesquisador, a escuta pressupõe a atenção às ideias suscitadas pelos artistas pesquisados. Pesquisador deve ainda estar atento a outros caminhos possíveis, desvios e novidades apontados para a pesquisa. Essa escuta atenta toma como ponto de partida a subjetividade que entrelaça o artista e sua obra, uma vez que essas narrativas se encontram profundamente imbricadas.

O artista é muito da sua obra. A obra é muito do que o artista é. A trajetória de vida se confunde com as escolhas estéticas; inquietações existenciais e artísticas se encontram, se retroalimentam e se correspondem.

A subjetividade desponta, então, como elemento sustentador da singularidade das pesquisas em artes. Concomitantemente, ela aproxima a pesquisa da produção e criação, pois ambas têm os sujeitos e suas ações como mediadores do ato artístico e de sua pesquisa. Para se completar, a ação artística, que emana de um ou mais sujeitos, direciona-se a outros sujeitos. No encontro e na relação intersubjetiva a arte e sua prática se efetivam como experiência. Esta experiência é dependente de relações materiais e, a partir delas, estabelecem-se sentidos imateriais que se projetam para o campo da prática cultural, por meio da consolidação e/ou superação de ideias, de proposições éticas, morais e políticas, que se projetam no jogo social (BOLOGNESI, 2014,

P. 150).

Neste sentido, o ponto de partida para compreender o processo artístico sempre foi o da trajetória pessoal do artista ou do grupo/ companhia e como ela articula e agencia outras relações. Esta questão correspondeu a primeira pergunta da entrevista que foi utilizada com os artistas. O criador se encontra entrelaçado a sua obra e isso constitui parte significativa da experiência de vida do criador.

Para que haja uma boa relação do artista pesquisado com o pesquisador, é preciso confiança e cumplicidade. No meu caso, ter certo grau de relação afetiva com os artistas entrevistados e conhecer suas companhias me pareceu fundamental. Ser um artista bonequeiro, membro de uma rede internacional da qual também fazem parte esses artistas pesquisados – A Associação Brasileira de Teatro de Bonecos/ ABTB⁷ Centro UNIMA Brasil – gerou uma identidade de classe profissional e um sentimento de confiança que vem sendo cultivado há décadas pela extensa e visceral rede de solidariedade que essa entidade representa⁸. Também foi importante a relação, mesmo que pontual, como formando no caso da Cia. Lumbra, como artista colaborador no caso da Cia. Caixa do Elefante e como artista integrante do Grupo Fuzuê Teatro de Animação, no qual atuo e dirijo.

Isso atesta a dificuldade e, ao mesmo tempo, a importância da aproximação entre pesquisador, pesquisados e objeto da pesquisa: quais os limites destas relações no processo de pesquisa? Sem esta proximidade, os encontros, os diálogos e as trocas que baseia esta pesquisa teriam a mesma profundidade? No fim, e ao termo, esta proximidade de relações se tornam a grande riqueza do processo de pesquisa.

No que se refere ao tema específico da pesquisa, dada as profundas transformações na vida, no mundo e nas artes, por conta da capilaridade das tecnologias nesses campos, Lúcia Santaella (2003) antecipa que “em tempos de mutação, como são os nossos e em velocidade cada vez mais acelerada, há que ficar perto dos artistas”, pois eles articulam um “empirismo da sensibilidade” que está intimamente mesclado ao objeto da criação, o qual se torna teoria.

Segundo Santaella,

Pelo simples fato de que, parafreando Lacan, eles sabem sem saber que sabem. Semelhante a este, há um *dictum* de Goethe que vale a pena mencionar: há um empirismo da sensibilidade que se identifica muito intimamente com o objeto e assim se torna, propriamente falando, teoria. É, de fato, uma espécie de teoria não-verbal e poética que os artistas criam na sua aproximação sensível dos enigmas do real. Por isso, sou movida pela convicção de que, nesta entrada do terceiro ciclo evolutivo da espécie, **temos de prestar atenção no que os artistas estão fazendo**. Pressinto que são eles que estão criando

⁷ Sobre a Associação Brasileira de Teatro de Bonecos (ABTB), ver: <http://abtbcentrounimabrasil.wordpress.com/>

⁸ Sobre a União Internacional dos Marionetistas: <https://www.unima.org>

uma nova imagem do ser humano no vórtice de suas atuais transformações. São os artistas que têm nos colocado frente a frente com a face humana das tecnologias. (SANTAELLA, 2003, p. 27). **Grifo nosso.**

Santaella expressa confiança na capacidade de antecipação da arte e dos artistas, os quais a partir de um empirismo do sensível, sabem e teorizam mesmo que não estejam epistemologicamente debruçados sobre este saber. Pude verificar isso nas entrevistas realizadas. Por isso, uma estratégia importante neste trabalho foi ficar perto, prestar atenção nos artistas e nos seus processos de criação.

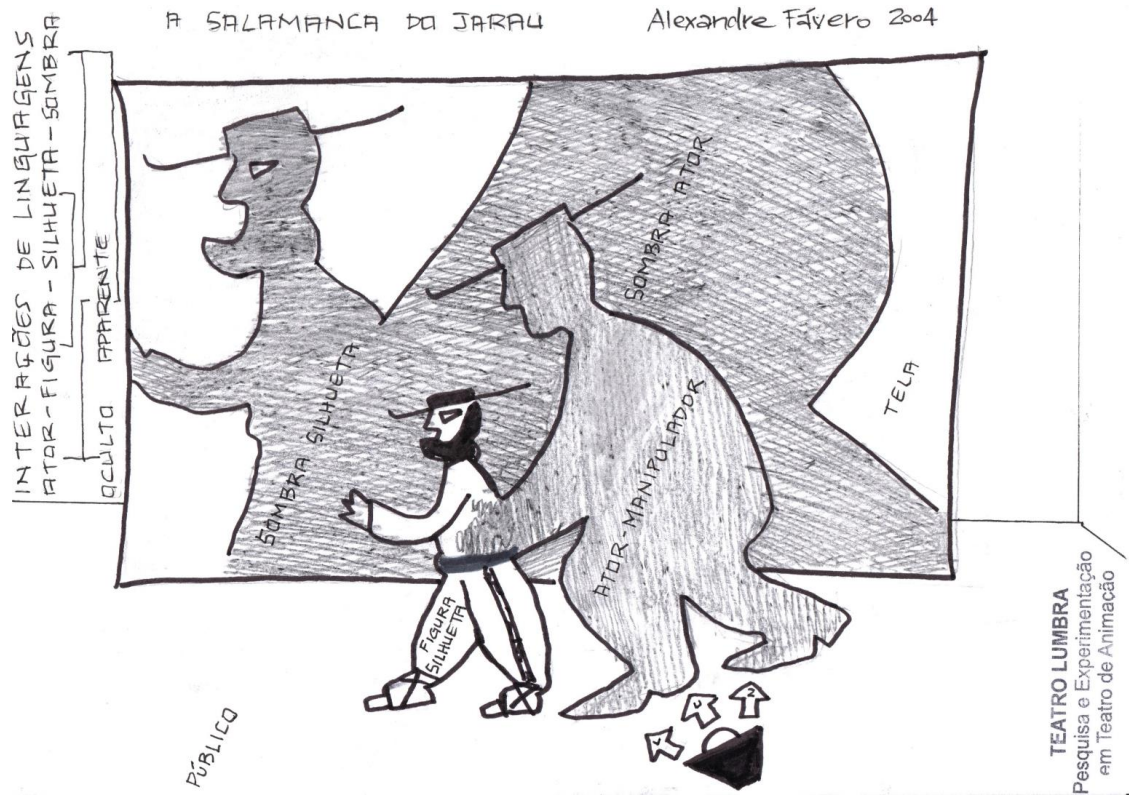
Desde o princípio, eu tinha em conta realizar uma **pesquisa de campo** que contemplasse a escuta de alguns artistas criadores em Teatro de Animação. Eu queria ouvir sobre as questões suscitadas na pesquisa e confrontar e alimentar essa escuta com o pensamento de pesquisadores de dentro e de fora do campo artístico através de uma **pesquisa bibliográfica**. Esse confronto se deu pela leitura e revisão bibliográfica de pensadores das artes e de outros campos que se debruçam sobre as temáticas que articulamos, além de pesquisadores, artistas e técnicos que se dedicam especificamente sobre o Teatro de Animação no Brasil e no mundo. O processo de revisão bibliográfica acompanhou todo o processo de pesquisa, em todas as suas etapas, buscando trazer novos horizontes e aportes conceituais ao trabalho de campo.

Esta pesquisa de campo incluiu ainda a **análise de acervos dos trabalhos dos artistas**, contando com a efetiva participação deles nesse processo. O Teatro de Animação, no processo de criação, sempre valorizou o acervo, uma vez que a elaboração, construção e animação de bonecos e outras formas, bem como os elementos cenográficos e mecanismos que lhe dão suporte em cena, estão na base desta arte.

Os acervos de teatro de bonecos e similares, que incluem croquis, esquemas, plantas, maquetes, publicações físicas e virtuais e diários de ensaios, são a cristalização do processo criativo dos artistas e das companhias, são registros materiais das dificuldades, soluções encontradas e das escolhas estéticas.

Tais acervos, portanto, não ficaram de fora da pesquisa.

Figura 2 - Documento representando esquema de interação de linguagens para o espetáculo “A Salamanca do Jarau” da Cia. Lumbra



Autor: Alexandre Fávero (2004). Fonte: Acervo da companhia.

Figura 3 - Análise de materiais do espetáculo “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” da Cia. Caixa do Elefante, em agosto de 2018



Foto: Leandro Silva.

Em geral, os documentos que constituem os acervos no Teatro de Animação são em sua grande maioria privados⁹ e de primeira mão¹⁰, não tendo sido objetos de tratamento analítico. São constituídos, além dos próprios bonecos, de silhuetas, máscaras, objetos cênicos, fotografias, diários, gravações audiovisuais, desenhos, maquetes, esquemas técnicos e conteúdos em sites da internet, entre outros.

Durante as entrevistas, a cada artista/companhia foi sugerido apresentar uma amostragem de seus artefatos criativos os quais, a seu livre critério, julgasse importante. Tais materiais foram fotografados ou, no caso dos audiovisuais copiados, mediante termo consentido dos artistas/companhias e ressalvado o seu uso no âmbito exclusivo da pesquisa. Também foi de fundamental importância a análise dos sites na internet das companhias investigadas, pelo vasto material disponibilizado neles.

Para a coleta de informações, o instrumento base foi a realização, com cada

⁹ Uma grande e antiga discussão do movimento bonequeiro internacional é sobre a preservação de acervos de Teatro de Animação, especialmente relacionados aos trabalhos de mestres, companhias e artistas de renomada trajetória e muitas vezes falecidos. A ausência de políticas públicas que deem conta da preservação deste patrimônio cultural e os poucos museus e espaços especializados e dedicados a este trabalho agravam a questão.

¹⁰ Os documentos de segunda mão são aqueles que, em alguma medida ou de alguma forma, já passaram por algum tipo de tratamento analítico, como relatórios, tabelas estatísticas, manuais internos de procedimentos, etc.

artista/companhia, de uma **entrevista semiestruturada**, a qual levantou algumas questões comuns a todos os pesquisados como, por exemplo, sobre sua trajetória artística e sobre elementos específicos do seu processo criativo (criação de uma obra, escolha estética, etc.). Segundo Tatiana Gerhardt *et al.*, existem várias possibilidades de organização e aplicação de uma entrevista no campo da pesquisa acadêmica. No caso da aplicação da entrevista semiestruturada¹¹

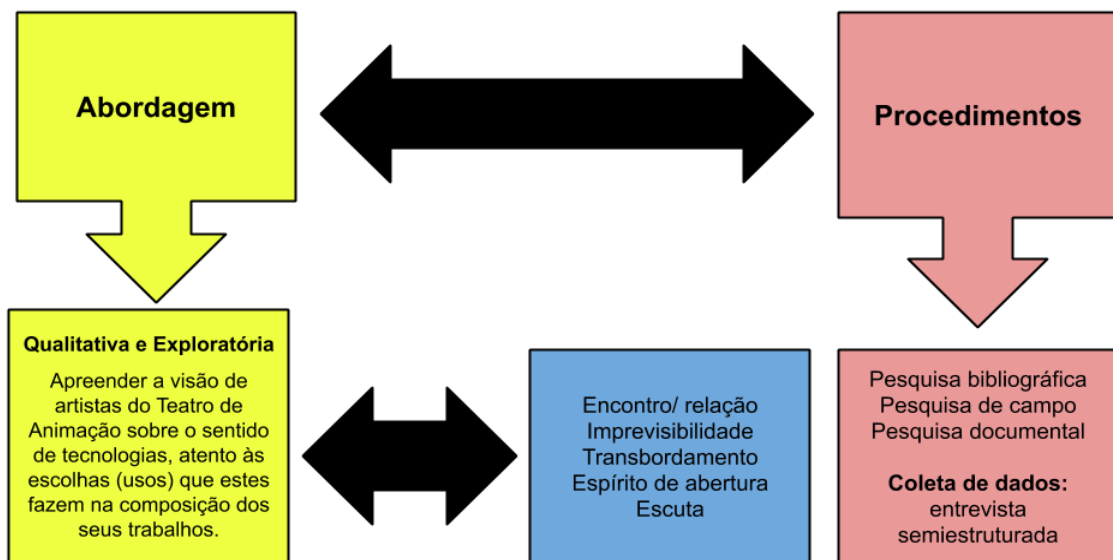
o pesquisador organiza um conjunto de questões (roteiro) sobre o tema que está sendo estudado, mas permite, e às vezes até incentiva, que o entrevistado fale livremente sobre assuntos que vão surgindo como desdobramentos do tema principal (GERHARDT *ET AL.*, 2009, p. 72)

Este instrumento foi importante e adequado à pesquisa por permitir desdobrar-se em outras questões, acolher dúvidas e curiosidades no intercuro da entrevista, por ser mais aberto à imprevisibilidade. As entrevistas foram gravadas, mediante termo de consentimento assinado pelos entrevistados e, posteriormente, transcritas e analisadas. Nos apêndices, seguem fragmentos das entrevistas transcritas.

Apresentamos, no quadro que segue, uma síntese do processo metodológico que norteou o trabalho de pesquisa:

¹¹ Ainda segundo Tatiana Gerhardt *et al.* (2009, p. 72), outras modalidades de entrevistas são a estruturada, em que “segue-se um roteiro previamente estabelecido, as perguntas são predeterminadas. O objetivo é obter diferentes respostas à mesma pergunta, possibilitando que sejam comparadas. O entrevistador não tem liberdade” e a não-estruturada ou não-diretiva, onde “o entrevistado é solicitado a falar livremente a respeito do tema pesquisado. Ela busca a visão geral do tema. É recomendada nos estudos exploratórios”.

Figura 4 - Esquema da metodologia da pesquisa



Fonte: Elaborado pelo autor.

Quanto à sua estrutura, o trabalho apresenta o seguinte caminho:

No capítulo 1, discorro sobre a abrangência do Teatro de Animação, com enfoque na sua imensa diversidade de vertentes e modalidades e nos movimentos constantes de rompimento de fronteiras e transbordamento de seus limites conceituais e formais. Aqui, tomo como maioria dos exemplos citados espetáculos que tive a oportunidade de assistir em importantes festivais de Teatro de Animação, especialmente o *World Puppet Festival 2016* e o *Sesi Bonecos do Mundo de 2014*.

No capítulo 2, trago uma análise das entrevistas com os artistas e companhias pesquisadas, na ordem em que foram realizadas: Cia. Caixa do Elefante Teatro de Bonecos, Cia. Lumbra e Grupo De Pernas Pro Ar. Aqui opto em dar destaque as suas “vozes”, pela transcrição literal de fragmentos das entrevistas como base dessas análises. Uma exceção é feita ao Grupo Fuzuê Teatro de Animação e seu projeto “COMA” que, dada a minha proximidade com o projeto, na condição de coautor e diretor, é apresentada no formato de um relato de minha experiência e com um depoimento do ator e cocriador da obra, Marco Marchessano.

No capítulo 3, apresento um esforço de mapear de forma mais sistematizada os sentidos trazidos pelos entrevistados para o uso de tecnologias nos seus trabalhos. São diversas abordagens que tratam: da relação com o objeto animado, da relação com o espectador, da formação do artista bonequeiro, da sistematização de conhecimentos tecnológicos dentro de cada trabalho e de sentidos metafóricos da relação entre o humano e o inumano, suscitados pelo

tema das tecnologias.

No capítulo 4, à luz da bibliografia especializada sobre as temáticas propostas, procuro ampliar o debate, refletindo sobre como as tecnologias ampliam, alteram ou mesmo distorcem nossa relação com o mundo e como elas permearam as artes das cena, especificamente o campo do Teatro de Animação. Por fim, busco através de um aproveitamento metafórico do conceito de “Interface”, encontrar um “elo” para os diversos sentidos propostos para a relação entre o Teatro de Animação e as tecnologias. Parto do pressuposto de que cada sentido, cada significado agregado era, ao mesmo tempo, relevante e insuficiente para abarcar todas as nuances dessas inter-relações. Isso porque cada experiência pesquisada pautou seu uso das tecnologias e sua compreensão sobre as mesmas em projetos estéticos e em visões artísticas diferenciadas e peculiares. A integração desses múltiplos “olhares” sobre as tecnologias na cena do Teatro de Animação, sob o conceito da “interface”, não pretende expor suas limitações, mas, pelo contrário, destacar sua riqueza e diversidade.

Nas conclusões, mesmo que de forma sucinta, trago algumas provocações sobre uma questão que atravessou toda a pesquisa, desde os primeiros contatos com os artistas: a importância do diálogo entre tradição e inovação na cena do Teatro de Animação, como algo que constitui a sua atualidade e conforma a sua contemporaneidade; sobre afinal do que e de quem somos contemporâneos quando nos debruçamos sobre as infinitas possibilidades do Teatro de Animação e sua imbricação com as tecnologias. Tais linhas vem ao encontro da percepção do esforço dos artistas e pesquisadores (nas entrevistas, na bibliografia especializada e em escuta de conferências) em estar o tempo todo reafirmando esse diálogo “tradição-inovação”, rejeitando interpretações binárias e opositivas entre essas duas dimensões que constituem o passado, o presente e apontam para o futuro do Teatro de Animação.

Outros elementos desse trabalho que gostaria de destacar é a composição de um glossário no final com termos específicos mencionados ao longo do texto, criado a partir da bibliografia especializada e a contribuição de sites da internet sobre tais termos. É um esforço de incorporar imagens dos espetáculos e processos mencionados, preferencialmente coletados das páginas oficiais das companhias e de festivais, a fim de tornar mais fluida a navegação da(o) leitora(or) por essa dissertação.

Desejo, assim, que esse trabalho possa contribuir com os debates propostos, mas também para tornar o Teatro de Animação e sua imensa riqueza estética, cultural e social mais conhecida e respeitada, superando ainda uma visão estreita deste como “arte menor”, apenas vinculado ao teatro para crianças, alternativa e, por vezes, marginal. Que o Teatro de Animação possa estar presente como parte da diversidade das artes das cenas de forma bastante

representativa, bem como suas especificidades e imensas possibilidades possam ser objeto de constantes pesquisas dentro e fora do meio acadêmico.

Também espero, com este trabalho, animar que atores, bailarinos, artistas plásticos, inventores e visionários de todos os campos (especialmente os artísticos e científicos) possam encontrar nessa arte um lugar profícuo de pesquisa, experimentação, criação e de compreensão do complexo mundo em que vivemos.

Boa leitura!

2 O TEATRO DE ANIMAÇÃO

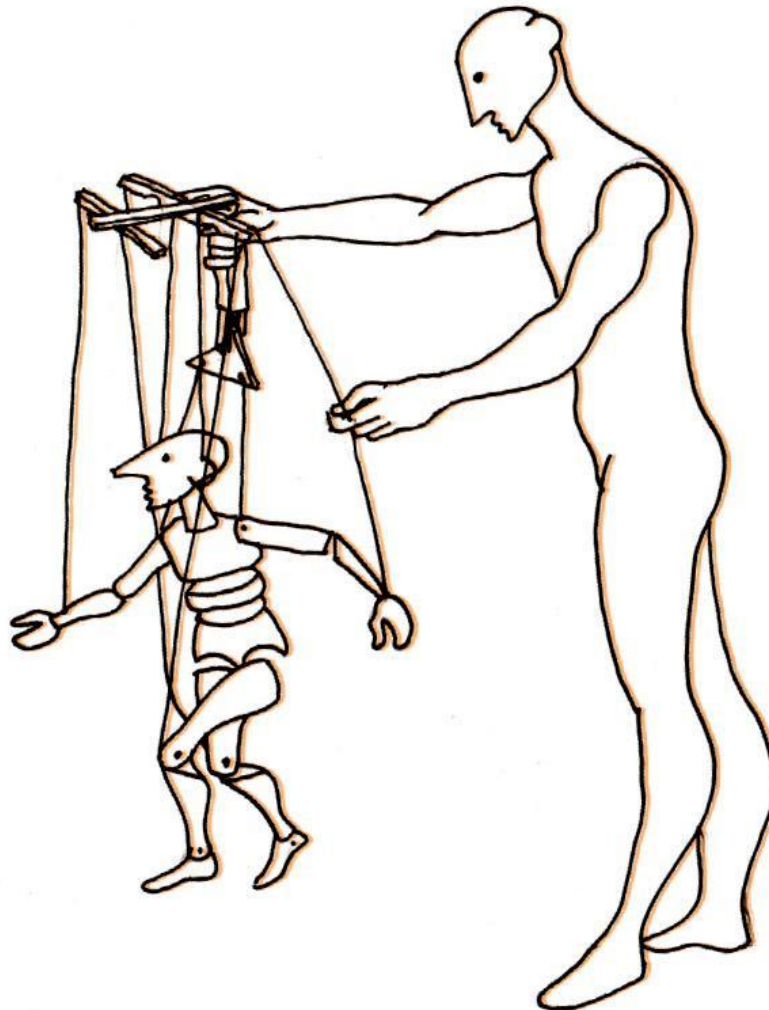
O Teatro de Animação tem no cerne do seu conceito a relação entre o objeto animado, o ator animador e o público. É um universo constituído tradicionalmente por quatro vertentes – os bonecos, as máscaras, os objetos e as sombras – e, apesar de ter se firmado ocidentalmente como um “teatro para crianças”, situação cada vez mais superada na atualidade, mantém ainda no oriente e em inúmeras manifestações tradicionais sua relação com o sagrado, o místico e o espiritual.

Abrange uma diversidade muito grande de práticas, com seus respectivos acúmulos de saberes e fazeres, razão pela qual optamos, neste trabalho, pelo uso do termo “Teatro de Animação”¹², por compreender que a “ânima”, o processo de gerar a ilusão de vida no objeto inanimado, é a ideia operatória de todas estas práticas, mesmo não sendo o termo mais popularmente utilizado no Brasil, que o reconhece pela sua vertente mais presente, o “Teatro de Bonecos”. Também tem se firmado com mais veemência, nas últimas décadas, o termo “Teatro de Formas Animadas” adotado especialmente por pesquisadores e profissionais da área.

O termo “marionete” e “teatro de marionetes” (*marionnette* e *théâtre de marionnettes*) é utilizado no idioma francês para referir-se ao Teatro de Animação como gênero e é o mesmo que no Brasil denominamos “teatro de bonecos”, “teatro de animação” ou “teatro de formas animadas”, mas que, no nosso caso, se refere à técnica específica do boneco de manipulação por fio.

¹² Estamos cientes de que, mesmo esse termo, não está livre de questionamentos. Mario Piragibe (2016, p. 210), por exemplo, questiona que “(...) ainda que pareça – a alguns – correta a afirmação de que a noção de Teatro de Animação é cunhada a partir de uma recente ampliação das possibilidades do Teatro de Bonecos, e que assim seria correto entender o Teatro de Bonecos como uma parte do Teatro de Animação, parece pouco adequado empregar o termo Teatro de Animação para manifestações ligadas a determinadas tradições ou formatos anteriores a essa ampliação. Deve-se, também, levar em consideração a terminologia empregada por historiadores e teóricos dedicados ao Teatro de Bonecos”.

Figura 5 - Esquema de boneco de fio ou marionete, no contexto brasileiro



Fonte: Acervo Giramundo. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/ocupacao/giramundo-teatro-de-bonecos/o-mestre-marionetista/?content_link=3. Acesso em 23 de maio de 2018.

Ana Maria Amaral nos esclarece que:

Marionete, boneco, figura, objeto ou forma. Qualquer que seja sua nomenclatura, estamos falando de um teatro onde o inanimado é o personagem central. Assim, Teatro de Bonecos é um termo insuficiente para abranger todas as manifestações que se pretende expressar, isto é, não apenas a representação do cotidiano humano, mas também ideias simbolicamente colocadas através de objetos e formas abstratas. Daí o nome: Teatro de Animação (AMARAL, 2007, p. 16).

Maria de Fátima Moretti nos chama a atenção sobre a abrangência do termo “Teatro de Animação”:

O conceito teatro de animação indica uma transformação tanto no que diz respeito ao caráter formal como conceitual desta forma teatral. Em um primeiro sentido, o conceito nos remete a uma poética que agrega um conjunto de linguagens reconhecidas entre nós como teatro de bonecos, teatro de

máscaras, teatro de sombras, teatro de bonecos e mais recentemente teatro de imagens. No entanto, torna-se arriscado tentar reduzir a infinidade do teatro de animação a estas linguagens (MORETTI, 2011, p.23)

Depreende-se, pois, que qualquer nomenclatura seja insuficiente para abarcar um universo tão vasto de práticas, razão pela qual centrar-se na ideia de um conceito operatório basilar para todas as suas manifestações nos parece o mais apropriado, mesmo que outras terminologias surjam ao longo deste trabalho, especialmente nas referências e citações de outros pesquisadores.

2.1 “Entre”: A relação ator animador – objeto animado – espectador no Teatro de Animação na contemporaneidade

Segundo Márcia Cristina Cebulski (2013, p. 7), o “Teatro de Formas Animadas é marcado por uma forte relação do ator-manipulador com o boneco, a máscara e o objeto que ele ‘anima’, baseada em um profundo respeito pelo significado simbólico neles contidos, e que a ele (ator-manipulador) cabe desencadear a expressão”. Ana Maria Amaral o define também como “Teatro do Inanimado”¹³, destacando o caráter de transferência e de infusão de energia (ânima) ao objeto inanimado, gerando o efeito de uma autonomia ficcional de vida neste:

Inanimado é tudo aquilo que convive com o homem, mas é destituído de volição e de movimento racional. Ao receber a energia do ator, através de movimentos, cria-se na matéria a ilusão de vida, e, aparentemente, passa-se a ter a impressão de ter ela adquirido vontade própria, raciocínio. (AMARAL, 2007, p. 21)

A magia do Teatro de Animação surge desta autonomia ficcional do objeto animado em cena, que produz no espectador o encantamento ou, mais propriamente, um estranhamento. Muitas vezes, quanto mais irreal são os bonecos, objetos e outras formas animadas, mais eficazmente se produz essa sensação no público.

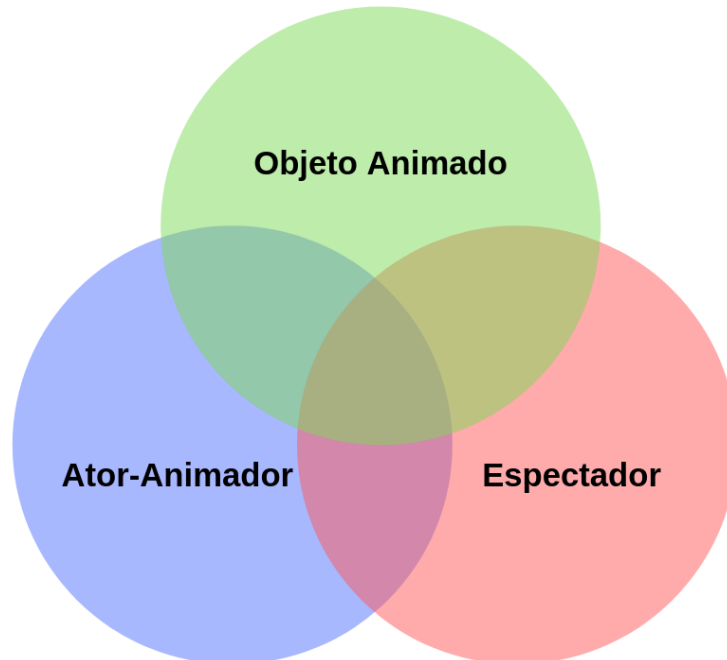
Na atualidade, no trabalho de muitos artistas e companhias, as fronteiras entre estes elementos – ator animador, objeto animado e espectador – encontram-se cada vez mais borradas e diluídas.

Da observação das performances mencionados nesse capítulo percebo, o que os estudos de Henryk Jurkowski confirmam, que, contemporaneamente, o Teatro de Animação vai se

¹³ Por Teatro do Inanimado, Ana Maria Amaral afirma tratar-se de “um teatro onde o foco de atenção é dirigido para um objeto inanimado e não para o ser vivo/ ator” (*ibid.*).

situar na intersecção destes elementos, não sendo possível mais se estabelecer os vínculos entre eles de forma linear, estanque ou subsequente.

Figura 6 - Relação ator animador, objeto animado e espectador no Teatro de Animação



Fonte: Elaborado pelo autor.

A cena do Teatro de Animação contemporâneo vai situar-se no “entre”, na interseccionalidade das relações estabelecidas entre elas, gerando as mais diversas camadas de significações.

2.2 As principais vertentes: Bonecos, Máscaras, Objetos e Sombras

Existem muitas formas ou tentativas de se classificar as diversas práticas no Teatro de Animação. De pronto, esclarecemos que estes esforços são meramente didáticos ou ilustrativos. Primeiro, porque nenhuma destas tentativas é capaz de abarcar o universo total destas práticas em todo o mundo, ficando sempre alguma expressão de fora ou transbordando. Segundo, porque se trata de uma manifestação teatral viva e em constante transformação, em que o desenvolvimento de novas técnicas, descobertas de materiais e, na atualidade, o uso de aparatos tecnológicos digitais e as novas mídias geram o rompimento de fronteiras entre os diversos tipos e produz um ambiente cada vez mais heterogêneo na cena do Teatro de Animação.

Num esforço de se trazer, mesmo que superficialmente, um panorama geral sobre as

principais manifestações¹⁴ do Teatro de Animação, consideramos que a classificação em suas três vertentes mais conhecidas ainda seja válida: os Bonecos, as Máscaras, os Objetos e as Sombras. E cada uma destas se multiplicam em uma diversidade de tipos:

Figura 7 - Vertentes e Tipos no Teatro de Animação

Vertentes e Tipos no Teatro de Animação				
Vertentes	Teatro de Bonecos	Teatro de Máscaras	Teatro de Objetos	Teatro de Sombras
Tipos	<ul style="list-style-type: none"> - Boneco de Manipulação Direta - Boneco de Luva - Boneco de Dedo - Boneco de Fio - Boneco de Vara - Boneco de Tringle - Bonecos de Caixa - Bonecos Germinados ou Técnica Siamesa - Boneco de Mesa - Bonecos Corporais - Boneco de Prancha (Prancheta) 	<ul style="list-style-type: none"> - Máscara Objeto - Máscara Orgânica - Máscara Habitável (Corporal) 	<ul style="list-style-type: none"> - Teatro de Figuras Planas - Teatro de Objetos - Teatro de Objeto-Imagem 	<ul style="list-style-type: none"> - Silhuetas - Sombras Corpóreas

Elaborado pelo autor.

Este quadro nos dá uma referência da vastidão destas práticas e está bem longe de se esgotar ou mesmo de dar conta desta diversidade. Sequer é a única forma de classificação das possibilidades do Teatro de Animação: há esforços de distinguir estas práticas pelos materiais utilizados na construção dos bonecos e formas animadas, pelas técnicas de manipulação, pelo espaço cênico utilizado, pela relação estabelecida com o espectador, etc. Esforço importante, mas sempre aquém no sentido de abarcar todas as possibilidades. Também é importante destacar que o encontro de tipos em um mesmo trabalho é uma constante ou mesmo de vertentes distintas, como veremos em alguns exemplos citados nesse trabalho e mesmo nas companhias investigadas.

A própria definição do que seja um boneco ou objeto animado é por vezes problemática, não encontrando um sentido unívoco. Eles fazem parte do que Frank Proschan (1983) chamou

¹⁴ Aqui adoto como critério as vertentes mais amplamente difundidas em festivais de Teatro de Animação, em termos quantitativos. Como já dito, essa classificação é meramente didática e ilustrativa, cabendo reafirmar o campo de Teatro de Animação como transbordante, vivo e em constante reinvenção de suas práticas.

de “performing objects”, um conceito que abrange não só bonecos, mas também máscaras, objetos, formas variadas e qualquer imagem icônica. Tratam-se, segundo ele, de “imagens concretas do homem, do animal ou de espíritos criados, apresentados ou manipulados em narrativas ou espetáculos dramáticos”. Ana Maria Amaral (2007, p. 25) esclarece que o significado dos “performing objects” é muito mais abrangente, não incluindo-se aí apenas objetos cênicos e animados, mas também figuras antropomórficas e zoomórficas, objetos e imagens apresentados no Teatro de Animação. Refere-se também a ideias abstratas, cada vez mais presentes na cena do Teatro de Animação contemporâneo.

2.3 As transformações da cena do Teatro de Animação na “contemporaneidade”: um olhar sobre o *World Puppet Festival 2016* (San Sebastian – Tolosa, Espanha)

Linguagem muito antiga com inúmeras manifestações em todo o mundo, a partir da segunda metade do século XX em diante o Teatro de Animação passou a dar mais ênfase ao elemento espetacular da cena, estando marcado atualmente por profundas transformações. A cena do Teatro de Animação se transforma de forma mais radical a partir de 1970, não estando desvinculado também das profundas transformações pelas quais passam as artes da cena no mundo, desde então.

Em 2016 aconteceu o festival internacional *World Puppet Festival* na cidade de San Sebastian, na Espanha, cidade então eleita como a “capital europeia da cultura” daquele ano e desdobrou sua programação também na cidade de Tolosa, que sedia o Tolosa Puppets International Center (TOPIC). O festival foi uma vitrine da diversidade da cena do Teatro de Animação na atualidade e de suas constantes transformações, onde tradição e contemporaneidade se encontraram e suscitaram entre público e criadores importantes debates, inclusive sobre o que afinal, dentro da daquela vasta programação, era e o que não era “Teatro de Animação”.

Figura 8 - Cartaz oficial do World Puppet Festival 2016, em San Sebastian - Tolosa



Fonte: <http://dss2016live.blogspot.com/2016/05/world-puppet-festival.html>. Acesso em 14 de junho de 2018.

Henryk Jurkowski, em sua emblemática obra *MÉTAMORPHOSES*, estabelece duas convenções para expressar esses dois momentos em trânsito da cena do Teatro de Animação, ambos presentes na atualidade e em processos de trocas e agenciamentos constantes: o Teatro de Animação Homogêneo e o Teatro de Animação Heterogêneo.

Sobre isso, Jurkowski observa que:

Esse teatro de bonecos homogêneo não é nada mais do que um teatro de bonecos não contaminado por outros meios de expressão. Ele possui todas as condições para desenvolver seu próprio estilo, sem medo de perder seu público. O público aceita a presença do boneco clássico, contrariamente a certos artistas. Aliás, engana-se quem imagina que o surgimento do teatro de bonecos com meios de expressão variados resultou do esgotamento do teatro de bonecos homogêneo. De fato, no que respeita a alguns teatros clássicos isso faz sentido, mas a criação contemporânea dá testemunho do contrário e a história me dá razão por não privilegiar um em proveito do outro. (JURKOWSKI¹⁵, 2000, p. 48).

Essa “homogeneidade” do Teatro de Animação passa a ser progressivamente rompida, mesmo que jamais superada como coloca Jurkowski: o objeto animado passa a partilhar a cena com o ator, com outros meios de expressão e novas formas de relações com os espectadores são experimentadas e vivenciadas, com os mecanismos postos à mostra, a profusão de imagens na cena e a fragmentação das narrativas.

Paulo Balardim assevera essa ruptura, conforme relatada por Jurkowski e reafirma essas

¹⁵ Tradução: Eliane Lisboa, Gisele Lamb e Kátia Arruda. Tradução feita para fins didáticos.

transformações que impactaram profundamente a natureza e até a denominação terminológica do Teatro de Animação:

Henryk Jurkowski (2008, p. 83–112) aponta uma ruptura radical com a poética do teatro de bonecos tradicional, distinguindo nele elementos heterogêneos que passaram a coexistir no espetáculo teatral de bonecos. Constatou-se que, progressivamente, a partir dos anos 1950 e 1960, segundo os estudos de Jurkowski, no teatro de bonecos, a manifestação de um personagem já não se encontrava somente sintetizada em um “boneco”, enquanto forma escultórica antropomórfica, mas também poderia estar contida tanto em um objeto de uso cotidiano quanto em um material dúctil ou efêmero e até mesmo o próprio corpo humano, ou parte deste. O fato de que a matéria animável na cena teatral poderia ser praticamente tudo causou indagações profundas sobre a natureza dessa arte e sobre sua denominação terminológica. (BALARDIM, 2015, p. 168)

Os pesquisadores Valmor (Nini) Beltrame e Gilmar Antônio Moretti também destacam algumas destas mudanças ocorridas no Teatro de Animação nas últimas décadas:

Destacam-se a pluralidade de linguagens e a fragmentação da narrativa como procedimentos recorrentes nessa prática teatral, o que confirma a predominância de linguagens híbridas e miscigenadas; a combinação de variados meios de expressão num mesmo espetáculo utilizando tanto recursos do vasto campo do Teatro de Formas Animadas quanto de outras linguagens artísticas; a utilização de formas e de objetos extraídos do cotidiano que se transformam em personagens ou “figuras” animadas na cena; a presença do ator-manipulador que co-divide com o boneco a configuração da personagem; e a intertextualidade como prática que amplia a concepção de dramaturgia. (BELTRAME, MORETTI, 2007, p. 9-10)

A partir de meu olhar como espectador da quase totalidade da programação do *World Puppet Festival* em San Sebastian e Tolosa em 2016, elenco, de forma não exaustiva, algumas dessas transformações e peculiaridades que conforma a cena atual do Teatro de Animação, além de trazer outros exemplos de artistas e obras que também ilustram tais peculiaridades.

2.3.1 Interação com outras artes: Hibridismo e miscigenação no Teatro de Animação

A interação entre diversas linguagens artísticas na elaboração da cena, onde música, artes plásticas, dança, cinema, etc., se mesclam de forma híbrida (em que se mantém as fronteiras entre as linguagens) e miscigenada (em que as fronteiras entre as linguagens se borram) na composição. O Teatro de Animação deixa de ser uma arte homogênea para ser tornar cada vez mais heterogêneo, partilhando a cena com outras formas, objetos, com os atores e se tornando cada vez mais estilizado e abstrato, interagindo com manifestações artísticas diversas.

Em sentido mais ampliado, Canclini vai desenvolver este conceito sob o nome de

hibridização. Segundo Canclini:

(...) a hibridação refere-se a processos culturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existem em forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas e abarca ainda as mesclas em que não se combinam somente elementos étnicos ou religiosos, mas que se interconectam com produtos das tecnologias avançadas e processos sociais modernos e pós-modernos. (CANCLINI, 2003, p. 7)

Figura 9 - Les Funambules (Marionetteatern)



Fonte: <https://www.flickr.com/photos/sansebastian2016/27176754960/in/photostream/>. Acesso em 14 de junho de 2018.

Destacamos, por exemplo, o espetáculo *Les Funambules*¹⁶, da companhia sueca *Marionetteatern*, que integra de forma delicada bonecos, música e dança, tendo sido um dos destaques da programação infantil do *World Puppet Festival 2016*. Mesmo com a presença do boneco na centralidade da cena, esse compartilha sua presença com *performers* animadores e números de dança, não deixando muito nítido os limites entre as diversas linguagens.

Saímos questionando: ter a presença de bonecos em cena é suficiente para se ter teatro de bonecos ou assistimos a um teatro inclusive com bonecos?

¹⁶ Sobre o trabalho, acessar: <http://swedstage.se/swedstage-2014/performance/les-funambules/>

Figura 10 - Em “Devaneios” (2016), Grupo Fuzuê Teatro de Animação (Porto Alegre - RS) investigou as possibilidades de hibridização entre as diversas vertentes do Teatro de Animação na cena



Foto: Fábio Schuch.

As próprias fronteiras entre as vertentes bonecos, máscaras, objetos e sombras se tornaram mais fluídas na atualidade, concebendo-se espetáculos que não são passíveis de classificação em um campo específico. Também se diluem as fronteiras da própria relação entre o ator-animador e o objeto animado, ampliado pela participação cada vez mais incisiva de outras artes, especialmente a dança, a performance e o vídeo.

2.3.2 Estilização e heterogeneidade do boneco. Corpos alternativos de bonecos

O boneco e o objeto animado se distanciam de uma forma antropomórfica ou zoomórfica específica atualmente, tornando-se cada vez mais abstratos e imagéticos.

O boneco tem perdido ou alterado de forma significativa o seu corpo, em relação ao modo como tradicionalmente o conhecemos, além de ganhar outras possibilidades de sua elaboração, nem sempre estando posto de forma nítida este corpo em cena.

Conforme Caried Astles,

Ao invés disso, o corpo do boneco tem sido substituído por um corpo multiplamente articulado, criado a partir de diferentes fontes, que geram seu próprio significado. Com isso, quero dizer que a figura unificada do boneco tem sido substituída em muitos casos por sombras, projeções e tecnologia multimídia; por objetos; por matéria e por ação cênica animada que criam sua própria percepção do “corpo” do boneco¹⁷. (ASTLES, 2008, p. 53)¹⁸.

Esta transformação pela qual passam os bonecos na constituição dos seus corpos tem uma relação direta com o processo de hibridismo da cena do Teatro de Animação contemporâneo, que vai buscar em outras fontes materiais novas possibilidades de corpos para os objetos animados, bem como perpassa a própria ideia de heterogeneidade da cena, em que o corpo do boneco é um em relação a outros corpos, dentre estes, dos próprios atores, superando uma ideia de manipulação, para uma proposta de acoplamento e fusão.

Tem relação ainda, conforme Astles, com a própria recuperação da ideia de animismo no âmbito da cena do Teatro de Animação, ideia na qual o ser humano, assim como todas as coisas, em alguma medida, são dotados de vida¹⁹.

Nesta elaboração de novos corpos ou corpos alternativos para os bonecos, destacamos a aproximação com a engenharia, as artes plásticas, as tecnologias digitais e a pesquisa constante de materiais que, tradicionalmente, não eram vistos como basilares para as técnicas de construção de bonecos e formas animadas. Especialmente os materiais e as formas efêmeras, como a fumaça, a luz e materiais frágeis como jornais e plásticos, cujos corpos elaborados a partir desses materiais se constroem e se destroem no tempo/espaço da cena.

2.3.3 Novo lugar do ator. Corpos e estados marionéticos

A partir do período de 1950-1960, conforme os estudos de Jurkowski, vemos que novas

¹⁷ Tradução de Marisa Naspolini, Mestre em Teatro e professora do Departamento de Artes Cênicas no Centro de Artes da UDESC; e Marcos Heise, jornalista, graduado em Comunicação Social.

¹⁸ My intention, therefore, within this article, is to discuss the loss or alteration of the puppet body within contemporary puppet theatre: the blurring of boundaries within cross-disciplinary work has developed to such an extent that the puppet itself has frequently become hard to locate within work which designates itself as ‘puppet theatre’; instead, the puppet body has been replaced by a multiply articulated body created from different sources, which generates its own meaning. By this I mean that the unified puppet figure has been replaced in many cases by shadows, projections and multimedia technology; by objects; by matter; and by animated scenic action which creates its own perception of a puppet ‘body’. (ASTLES, 2008, p. 62)

¹⁹ Segundo Ana Maria Amaral: “O ator, por ser vivo, tem em si mesmo forte energia. A matéria também tem energia, ainda que diferentemente, isto é, não tem um movimento aparente, mas existe um movimento contínuo em suas moléculas, que não se veem, mas se percebem: vibrações emitidas pela cor, forma, textura, sons, etc. Para captarmos o que os objetos têm a nos dizer, precisamos manter um contato físico com eles” (AMARAL, 2007, p. 33).

formas de relações entre o ator animador e o objeto animado são buscadas e experimentadas.

O ator deixa o interior das empanadas, caixas e palcos para se colocar num primeiro movimento à vista do público e, depois, cada vez mais integrado, fundido, mesclado com o corpo do boneco, que o modifica, o amplia e/ou o limita.

Na construção da cena contemporânea, supera-se a visão romântica do boneco como mero objeto inanimado entregue à vontade do animador. O boneco/objeto surge como algo para além de um artefato dócil e distante do ator-animador, completamente ausente de vida e apto a lhe dar plena expressão. O boneco não é dócil: sua plasticidade, o desenho de sua construção, as nuances das técnicas de sua manipulação impõem ao ator animador as condições para a configuração dos movimentos de seu próprio corpo, exige arranjos corporais próprios, gera efeitos imprevisíveis, desobedece.

Este estado de jogo, que apresenta complementariedade e fusão, pode ser observado em trabalhos de artistas contemporâneos, como os desenvolvidos pela Duda Paiva Company²⁰, do ator e bailarino brasileiro Duda Paiva, em que a presença humana e sua relação com o inanimado é encenado sob outras e novas perspectivas, onde as fronteiras entre o animado e o inanimado são borradas e questionadas.

²⁰ Sobre a Duda Paiva Company: <http://dudapaiva.com/en/>

Figura 11 - O trabalho de Duda Paiva questiona as fronteiras dos corpos humanos e inumanos em cena



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/434175220306814329/>. Acesso em 16 de junho de 2018.

Joëlle Noguès afirma que:

Com o marionetista dentro da marionete, iniciamos um diálogo entre presença e ausência. O imaterial e o material interagem com uma ação de dependência. Estes restos tornam-se a extensão da vida através do artifício. Não há mais referências ao corpo do ator, ele está completamente escondido pela matéria, absorvido por ela. Este novo corpo transfigurado revela uma presença enigmática em que corpo humano e corpo objeto se confundem. O corpo do marionetista revela o corpo vivo da marionete. O corpo de carne revela o corpo desencarnado: um corpo a corpo objeto e marionetista, diante de um binômio material/imaterial (NOGUÈS, 2016, p. 26).

O boneco, na relação com o ator, caminha atualmente para o que chamo aqui de um “estado marionético”: situação em que as fronteiras entre o animado e o inanimado são diluídas, confundidas, onde o “corpo de carne revela o corpo desencarnado” (NOGUÈS, 2016). Sob esta perspectiva de uma confusão dos corpos animados e inanimados, novas possibilidades criativas se abrem no campo da criação cênica.

Figura 12 - “I Sisyphus” (Puppet’s Lab)



Fonte: <https://www.flickr.com/photos/sansebastian2016/27418873466/in/photostream/>. Acesso em 16 de junho de 2018.

O espetáculo “I Sisyphus”²¹, da companhia Puppet’s Lab (Bulgária) apresentou na ocasião do *World Puppet Festival de 2016* interessante trabalho experimental da interação do ator com um arsenal de bonecos, máscaras e formas animadas, inclusive com um destacado lugar da iluminação como protagonista da cena na relação com estes.

O espetáculo é uma bem-sucedida parceria entre a cenógrafa Marieta Golomehova e a diretora teatral Veselka Kuncheva e trabalha, em cena, diversas possibilidades de elaboração, constituição e “desfazimento” de corpos para os bonecos na relação com o ator-animador.

2.3.4 O Teatro Visual

Na atualidade, percebe-se a visualidade da cena se sobrepondo à palavra e ao texto, numa articulação entre o teatro e a pintura, conhecida como Teatro Visual, fundada sobre uma dramaturgia da visualidade e da imagem.

Trata-se de um campo ainda bastante novo e, como nos orienta Wagner Cintra, ainda há

²¹ Trailer disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=P_URBszV6AQ

grande discussão sobre sua vinculação ao Teatro de Animação:

O teatro visual é um conceito ainda em formação e está insatisfatoriamente associado ao teatro de formas animadas. A ideia nasce em meados da década de oitenta, quando alguns marionetistas entenderam que a designação de teatro de bonecos para o trabalho que realizavam não era satisfatória. Nesse contexto, Hadas Ophrat, que fundou em Jerusalém o The Train Theatre, observando nessa nova linguagem uma mistura das artes plásticas com a performance, propôs o nome de teatro visual. Segundo Mario Kotliar (JURKOWSKI, 2008, p. 168), também em Jerusalém, a arte dramática viveria, naquele momento, uma fase de composição aberta em que o predomínio da comunicação verbal estava perdendo a hegemonia e o tratamento realista da cena, em suas circunstâncias psicológicas, mostrava-se enfraquecido e insuficiente (CINTRA, 2012, p. 2)²².

Para além das controvérsias, inferimos que o Teatro Visual se caracteriza por uma radicalização do hibridismo dos elementos da cena – figurinos, cenários, objetos, movimentos, gestos, corpos, sonoridades, cores, música, iluminação – que geram no espectador um deslocamento dos sentidos, numa poética do sensorial e do imaginário. A cena assemelha-se a paisagens em movimento, em que o texto se articula apenas como um dos seus elementos, e talvez o menos importante.

Certamente o trabalho de Philippe Genty e de sua companhia seja um exemplo importante dessas possibilidades, em que imagem, movimento e uma fragmentação da narrativa evoca diretamente o imaginário do espectador.

22

Disponível

em

<<http://www.portalabrace.org/viicongresso/completos/teorias/Wagner%20CINTRA%20-%20Uma%20introducao%20ao%20teatro%20visual%20de%20Leszek%20Madzik.pdf>> Acessado em 07 de julho de 2018.

Figura 13 - “Still Travelers” (Philippe Genty)



Fonte: <http://www.philippe-genty.com/en/spectacles/spectacle-still-travelers.html>. Acessado em 07 de julho de 2018.

Se o Teatro Visual é ou não um novo gênero não é objeto deste trabalho, mas interessa aqui afirmar que sua presença como campo de estudos e referências para os artistas de Teatro de Animação na atualidade é um fato.

A intensa visualidade da cena, a radical heterogeneização dos seus elementos e a redução ou dispensa do texto dramático nos processos de criação se constituem numa marca indelével do Teatro de Animação que se faz na atualidade.

2.3.5 Interações tecnológicas: analógicas, digitais e novas mídias

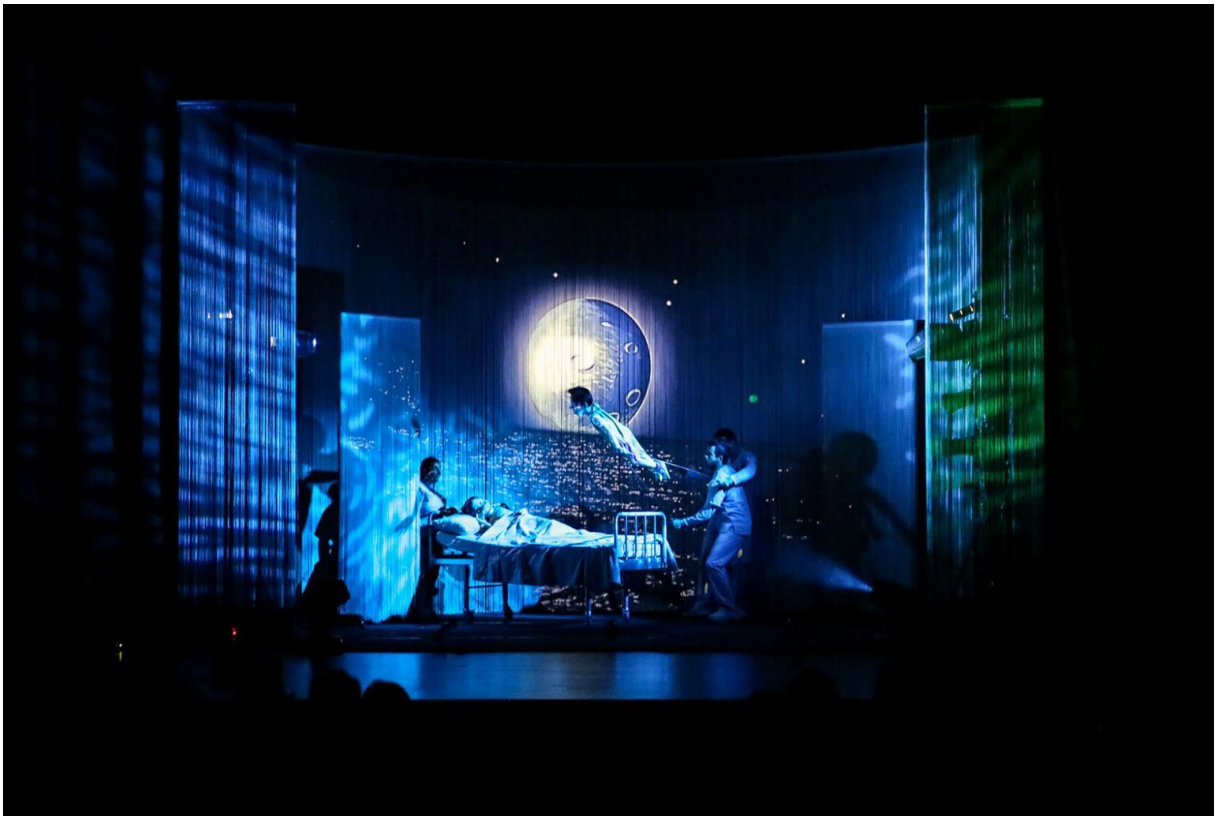
Por fim, destacamos as inserções das tecnologias na construção da cena do Teatro de Animação contemporâneo, do analógico ao digital e a inserção das novas mídias, nas quais se inserem ainda a pesquisa de novos materiais de construção, aprimoramento e invenção de técnicas de manipulação, o incremento de luz, som, imagem, robótica, etc. e propostas de interação em tempo real entre atores e espectadores.

Da companhia espanhola *El Espejo Negro*, o espetáculo *Óscar, el niño dormido*²³ e o

²³ Sobre “Óscar, el niño dormido”, acesse: <<https://vimeo.com/151379516>>

espetáculo “Peregrinação”²⁴, da companhia portuguesa *La Fontaina Formas Animadas*²⁵, ambos integrantes da programação oficial do *World Puppet Festival 2016*, foram exemplos da integração das tecnologias e novas mídias ao universo do Teatro de Animação, aproximando-se em alguma medida do cinema de animação, da fotografia e da mediação do computador em tempo real na elaboração da cena.

Figura 14 - Óscar, el niño dormido (El Espejo Negro)



Fonte: <https://www.flickr.com/photos/sansebastian2016/27416749845/>. Acesso em 07 de julho de 2018.

²⁴ Sobre “Peregrinação”, acesse: <<https://www.lafontana.pt/espectaculo.asp?id=27>>

Figura 15 - Peregrinação (La Fontaina Formas Animadas)



Fonte: <https://www.flickr.com/photos/sansebastian2016/27141008310/>. Acesso em 07 de julho de 2018.

A exploração e mesmo a invenção de tecnologias sempre foram uma constante no Teatro de Animação e se vincula ao próprio perfil deste artista, que se organiza entre um encenador, um inventor e um criador, elaborando sua arte entre o palco, o laboratório e o ateliê, sem haver um limite muito nítido entre estas funções e estes espaços.

Logo, a compreensão de “tecnologia” no campo do Teatro de Animação toma contornos bastante específicos e compreensões peculiares, não estando ligado à ideia de superação do passado, de modernidade e muito menos de oposição entre as tradições e as inovações no campo desta arte. Muitos artistas e companhias têm inclusive, atualmente, dado ênfase a uma poética do tecnológico em seus trabalhos, sendo este apenas um dos aspectos que vamos enfocar.

Temos como objetivo central levantar quais os sentidos que os artistas dão às tecnologias a partir dos seus usos nos processos de criação, especialmente a algo que é absolutamente caro ao Teatro de Animação: a confecção de bonecos e objetos aptos a serem animados em cena, a construção de traquitanas diversas (cenografia, efeitos especiais, luz, etc.) e a pesquisa constante de novas possibilidades de materiais, mecanismos e exploração de dispositivos tecnológicos disponíveis.

Como tentativa de responder a essa questão, a colocamos diante de alguns artistas

criadores do Rio Grande do Sul, com o objetivo de fazer um mapeamento dos diversos significados, usos e possibilidades das tecnologias no campo do Teatro de Animação nos seus trabalhos e trajetórias artísticas (Capítulo 2), a ampliação destes significados a partir do contato com pesquisadores de referência na área (Capítulo 3) e como estes, em alguma medida, permeiam a discussão sobre as relações entre tradição, inovação e contemporaneidade na cena do Teatro de Animação hoje (Capítulo 4).

3 ANÁLISE DO TRABALHO DE ALGUMAS COMPANHIAS DE TEATRO DE ANIMAÇÃO E SUAS INTER-RELAÇÕES COM AS TECNOLOGIAS

Neste capítulo, trago o resultado do trabalho de campo, realizado com alguns artistas criadores de Teatro de Animação sobre seus processos criativos e a relação que eles estabelecem com as tecnologias. O diálogo com os artistas foi desenvolvido através de contatos por e-mails, encontros preliminares (cafés informais para conversar sobre a própria pesquisa) e encontros formais, em que se realizou uma entrevista semiestruturada gravada, posteriormente transcrita e analisada.

Cada artista pôde delimitar o que, de seu processo criativo, seria recortado para análise: um espetáculo ou projeto específico (como nos casos da Cia. Caixa do Elefante e do grupo De Pernas Pro Ar), o processo criativo em geral (como no caso da Cia. Lumbra) ou mesmo aspectos da formação da equipe de trabalho (como no caso do Grupo Fuzuê Teatro de Animação). O que se buscou, como objetivo de fundo e geral, foi apreender que significados, potenciais e limites esses grupos dão para as tecnologias dentro do campo específico do Teatro de Animação, a partir de suas criações.

Importante situar que eu, como pesquisador, tenho diferentes graus de relação com cada uma das companhias pesquisadas, anteriormente ao meu ingresso no Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS): fiz uma residência artística com a Cia. Lumbra em 2013 e atuei como bonequeiro convidado na Cia. Caixa do Elefante em 2014. Sou cofundador do Grupo Fuzuê Teatro de Animação, nascido como fruto de minha residência artística no Ponto de Cultura Quilombo do Sopapo em 2013. Já com o De Pernas Pro Ar, além de espectador de alguns de seus trabalhos, sempre mantive contato com os seus membros nos encontros da classe bonequeira, em diversas ocasiões. Portanto, é também desse lugar de artista bonequeiro e próximo aos artistas e grupos que busco apreender este olhar dos criadores sobre o tema da pesquisa, ponto de vista que me interesse de forma consciente.

Neste capítulo, optamos em destacar na análise as “vozes” dos artistas entrevistados; vozes que foram gravadas e posteriormente transcritas²⁶. Assim, eles são as principais referências das análises propostas sobre cada uma de suas criações.

²⁶ Partes das entrevistas encontram-se nos apêndices.

3.1 “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” da Cia. Caixa do Elefante

Figura 16 - Encontro com Mario de Ballentti, fundador e diretor da Cia. Caixa do Elefante em sua residência em Porto Alegre - RS, em agosto de 2018



Foto: Leandro Silva.

O espetáculo “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” estreou em 2003 na cidade de Porto Alegre (RS), tendo permanecido em cartaz até o ano de 2009, realizando temporadas regulares na cidade e circulado por importantes festivais de Teatro de Animação. A peça empreende em cena um efeito visual peculiar: junta no mesmo trabalho marionetes tradicionais (bonecos de fio) com teatro de sombras (silhuetas), produzindo diante dos olhos do espectador, sem o uso de aparatos digitais (software, computadores, etc), um efeito de “transmutação” de figuras tridimensionais em planas e vice-versa, com técnicas que se aproximam do cinema de animação e do ilusionismo. Técnicas e caminhos que a Cia. Caixa do Elefante seguiu explorando com mais profundidade em trabalhos posteriores, como “A Tecelã” (2009) e “Ensaio Sobre o Tempo” (2014).

Figura 17 - O Cavaleiro da Mão-de-Fogo (2003)



Fonte: <http://caixadoelefante.com.br>. Acesso em 14 de setembro de 2018.

Figura 18 - O Cavaleiro da Mão-de-Fogo (2003)



Fonte: <http://caixadoelefante.com.br>. Acesso em 14 de setembro de 2018.

O espetáculo narra, em verso, a “história da princesa Tranças-de-Ouro, filha do Rei-da-Ilha, raptada pelo terrível Bruxo. O rei convoca cinco bravos cavaleiros para resgatá-la, mas somente um, aquele que luta com a verdadeira força do amor, será capaz de salvá-la das garras do mal”²⁷. O texto é do escritor Mario Pirata (adaptado de obra homônima de Javier Villafañe) e o espetáculo foi criado numa das muitas parcerias entre Mario de Ballentti e Paulo Balardim, além de uma grande equipe de colaboradores, entre artistas e técnicos.

No diálogo com Mario de Ballentti sobre o processo de criação do espetáculo “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo”, nos atemos sobre o papel das tecnologias nas soluções encontradas para tornar o espetáculo viável e tornar seu efeito visual possível.

Inicialmente, é importante frisar que a Cia. Caixa do Elefante sempre atuou com o propósito de dar uma “respeitabilidade” ao teatro de bonecos, nas palavras do próprio Mario de Ballentti, e a inventividade tecnológica sempre foi uma marca da companhia nesta busca, tendo passado por diversas fases de atualização de seus processos, ao longo de quase 30 anos de trajetória (a companhia foi fundada em 1991). No catálogo comemorativo de 25 anos da companhia, Paulo Balardim fala sobre estas transformações e inquietações criativas:

A transformação tecnológica nos últimos 20 anos afetou consideravelmente a produção de nossos espetáculos e, também, o ferramental cênico utilizado. Para se ter uma ideia, em 1991, operávamos a trilha sonora do espetáculo em um gravador de rolo (uma espécie de fita magnética semelhante à fita cassete, para quem não conhece). Hoje, esse aparelho é peça de museu. Passamos pelo DAT, CD e, hoje, computador. Acompanhamos o surgimento de novos materiais que foram sendo incorporados na construção de bonecos e cenários. Experimentamos novas tecnologias na animação de bonecos por radiocontrole (A Arca de Noel) e projeção de imagens, com software de mapping (A Tecelã). Mas, além da tecnologia no ferramental, outras coisas mudaram ao longo dos anos. A contribuição substancial e o amor de todos aqueles que passaram pelos espetáculos desta manada, artistas, técnicos e amigos [...], foram fundamentais para o desenvolvimento de variadas poéticas e filosofias de trabalho e para a construção de nossas perspectivas sobre o fazer teatral. Hoje, temos a consciência da importância da pesquisa como suporte para o desenvolvimento da arte (BALARDIM, 2016, p. 09).

Balardim destaca elementos importantes que sustentam o trabalho da Cia. Caixa do Elefante, que se associam e potencializam sua inventividade e capacidade de atualização tecnológica: as parcerias e a pesquisa constante. Estas são marcas da trajetória da companhia. Tais elementos foram basilares para a criação do espetáculo em análise, “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo”, cujos aspectos conexos com as tecnologias nos debruçaremos mais detidamente a seguir, a partir da entrevista com o diretor Mario de Ballentti e da análise de vídeos, maquetes

²⁷ Informações disponíveis em: <http://caixadoelefante.com.br/espetaculo/see/13>. Acesso em 14 setembro de 2018.

e outros materiais que ele me proporcionou durante a entrevista.

a) A conjunção de dois universos peculiares do Teatro de Animação: as marionetes e as sombras

O que inicialmente chama a atenção em “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” é a conjunção de duas vertentes do Teatro de Animação, bonecos e sombras, que possuem técnicas absolutamente distintas, fios e silhuetas, no mesmo espaço da cena. Mario esclarece que este não era o projeto inicial do espetáculo, pensado para ser exclusivamente para as sombras.

Na verdade, o projeto original aprovado pelo Fumproarte era um espetáculo de sombras. (...) Depois nós ganhamos a Funarte pra montar o espetáculo (...) O que aconteceu foi assim: é que nesse meio tempo começou rolar umas viagens pra fora (...); foi um desbunde muito grande. Eu acho que foi no ano 2000 que a gente foi com a Carrocinha (...), e aí eu vi as marionetes de Praga, eu vi as marionetes europeias, lá do leste europeu, e eu voltei com a ideia fixa de lá, foi difícil convencer o Paulo, porque o Paulo estava super a fim de estreiar logo o trabalho e aquele espetáculo não estava estreando nunca. E aí eu disse: não, vamos acrescentar, tem tudo a ver. Porque a gente faz a cena do rei na ilha com as marionetes de fio e a gente constrói um universo sólido com as marionetes de fio e o universo volátil, com a sombra. Né? Tinha tudo a ver, assim. (BALLENTTI, 2018)²⁸.

Bonecos de fio e sombras vem de tradições muito distintas e o espetáculo tem o mérito de costurar o ocidente e o oriente, conectando a técnica e o virtuosismo da marionete com o clima místico proporcionado pela sombra. A silhueta evoca ainda, no espetáculo, uma linguagem próxima ao cinema de animação. Uma questão instigante é como a companhia conseguiu resolver o “time” de leitura da imagem que, no meu entender, é distinto entre estas duas vertentes. O tempo de criação, leitura e transição da imagem do boneco é distinto para a cena das sombras. Sobre isso, inquiri Mario de Ballentti que relatou os desafios e as soluções encontradas para o ajustamento destes tempos e dos modos de atuação da equipe do espetáculo:

Outra coisa que a gente entendeu foi isso. Por que os europeus trabalhavam com a voz, ou gravada, ou uma pessoa fazendo a voz nas marionetes separadas. (...) Pra manipular as marionetes, é muito difícil tu manipular e falar. Porque o ritmo da fala é diferente do tempo dos fios. Tu prepara o fio, tu prepara uma embalada do movimento, entendeu, pra que aquele movimento transite dentro de determinada sentença ou dentro de determinada fala, pra que tenha um significado. (...) O rei vai fazer uma fala que vai se direcionar a todos os cavaleiros que aí estão, tu vai preparar aquele fio pra que ele embale e faça com que o braço faça um movimento horizontal, mas isso tu vai preparar na fala anterior. Como é que uma pessoa vai estar dando texto? (BALLENTTI, 2018).

²⁸ A entrevista encontra-se transcrita no apêndice B desta dissertação.

Ou seja, conforme demonstrado por Mario, a preparação para a mecânica do movimento antecedia ou atrasava com relação a fala e essa necessidade de sincronia, observada nas apresentações das marionetes durante as viagens da companhia, exigiu não só um ajuste de ritmo corporal, mas também pensar um uso de trilha e falas gravadas que pudesse liberar os atores desta função. Era preciso, segundo Mario, estar sempre se “antecipando ou atrasando” com relação a cena:

(...) é difícil eu dar um texto e tentar isolar completamente esses movimentos com marionete na mão. Eu vou falar muito rápido, ou vou falar muito lento pra poder fazer as coisas com marionete, ou se eu falar muito rápido a marionete vai fazer assim (risos). Não vai dar certo, ela é mais lenta, a resposta dos movimentos. (BALLENTTI, 2018).

Frente a esta situação, entrou em jogo a busca pelas tecnologias disponíveis naquele momento para a reprodução da trilha sonora e das vozes gravadas das personagens, como condição necessária para afinar o ritmo corporal do atores e permitir as trocas constantes de mãos e a transição ora para o teatro de sombras, ora para o teatro de bonecos, sem perder também o ritmo da cena.

Um elemento que me pareceu bastante complexo, na análise dos vídeos e da conversa com Mario de Ballentti, e que a companhia dava conta com desenvoltura, era a manutenção da sincronia e do ritmo da cena, com cenários que se partiam e se juntavam, tecido que caía ou levantava para a projeção das sombras, que eram afinadas com as entradas e saídas das marionetes que, por sua vez, davam o compasso para os movimentos anteriores (cenários, cortina, sombras). Tudo funcionando com um efeito de transição e de transformação diante dos olhos dos espectadores, com uma fluidez entre as imagens. Certamente exigiu a preparação de rigorosa partitura corporal dos atores animadores²⁹ que se revezavam em todas essas funções.

b) O efeito visual em “O Cavaleiro da Mão de Fogo”

Um elemento interessante em “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” diz respeito ao aspecto visual da cena, onde os personagens transitavam de um espaço tridimensional habitado pelos bonecos para um espaço bidimensional, habitado pelas sombras diante do espectador. E vice-versa. Analisando um vídeo com a gravação integral das primeiras temporadas do espetáculo em 2003, com os olhos de hoje, 2019, os segundos em que esta transformação se dá evoca

²⁹ Apenas cinco, conforme a ficha técnica do espetáculo, e quatro, conforme a entrevista de Ballentti. Paulo Balardim esclareceu que havia um *stand-by*.

efeitos visuais gerados através de recursos digitais computadorizados, sem fazer uso dos mesmos.

O programa do espetáculo fala exatamente disso: de uma proposta de “transmutação” das imagens, uma ideia ligada à alquimia e que se trata da transformação de uma coisa em outra, em termos de natureza; ou a transformação de uma natureza em outra.

O efeito é bastante real e o que interessa aqui é reforçar que esse se dá a partir de recursos absolutamente analógicos, sem a participação de aparatos computadorizados e do universo digital. Mesmo com a disponibilidade dos recursos do computador, é curiosa a revelação de Mario de Ballentti de que ele próprio, à época, não confiava nesta “mídia das mídias” (SANTAELLA, 2009) e que o espetáculo “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” não conheceu, na sua origem, o som digital reproduzido e operado através do computador.

Eu acho que o CD era uma tecnologia que sempre nos deixava agoniados, porque a gente chegou até comprar um aparelho, que depois ficou obsoleto que era uma espécie de “fita DAT”, algo assim. (...) eu não confiava no computador, não confiava. (...) E depois a gente comprou um aparelho que sumiu, não sei onde é que foi parar, que é um aparelho grande assim que a gente comprou em São Paulo, que era uma fita digital, eu não sei se era “dat”, tinha um outro nome, é uma fita (...) ele era uma gravação simultânea, era digital e analógico. (...) Foi num período de transição, a gente não estava usando gravador de rolo, que pra mim sempre foi a tecnologia mais precisa, assim “pausa e play, play e pausa”. (BALLENTTI, 2018).

c) A participação de outras artes, ciências e técnicas

Marca registrada na Cia. Caixa do Elefante é a participação em parceria de muitos colaboradores na elaboração dos seus trabalhos artísticos, como destacado anteriormente por Paulo Balardim. A ficha técnica³⁰ de “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” é vasta e revela muito dos processos e etapas da criação.

As tecnologias atuaram, não só em “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” mas no conjunto da trajetória artística da Cia. Caixa do Elefante, como um ferramental, ou seja, com a função instrumental de aproximar os projetos de criação do concreto, bem como para solucionar os diversos problemas surgidos ao longo dos seus processos de criação. Logo, é notório como a Cia. Caixa do Elefante sempre buscou agregar profissionais, artistas e técnicos das mais distintas áreas de conhecimento para aportar seus saberes às criações. Mario de Ballentti fez um pequeno balanço de algumas dessas contribuições na criação de “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo”:

³⁰ A ficha técnica do espetáculo encontra-se no Anexo I desta dissertação.

Electrotécnico né, no caso a iluminação, o som... que mais a gente usou? Os escultores trabalharam também com a parte de cenografia, que foi uma galera muito boa que trabalhou. (...) uma artista que pintou o cenário, tem quatro anos então tu aí ver papelagem feita no inverno, papelagem feita no verão. (...) teve duas pintoras que fizeram a pintura do quarto da princesa (...). A engenharia do palco foi uma solução do Rudi, mas inicialmente nós trabalhamos com uma estrutura de madeira aqui. (BALLENTTI, 2018).

Figura 19 - Bastidores da construção de “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo”



Fonte: <http://caixadoelefante.com.br>. Acesso em 16 de setembro de 2018.

A conjunção do trabalho de artistas, técnicos, inventores, foram decisivos para que o espetáculo “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” se tornasse uma realidade. Tal situação, a de juntar conhecimentos e habilidades de distintas áreas artísticas e científicas na composição da cena é bastante peculiar ao processo de criação no Teatro de Animação. O próprio perfil do encenador em Teatro de Animação está relacionado a esta conjunção de conhecimentos e habilidades, uma

vez que este se configura também como um inventor e pesquisador.

d) O sentido de tecnologias

A partir da experiência de “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo”, Mario de Ballentti apresenta sua visão sobre o sentido das tecnologias na cena do Teatro de Animação na contemporaneidade:

Na verdade, assim, como o mágico, como nossa arte, é uma arte de encantar, encantatória por natureza, o teatro de bonecos sempre procura ver quais são os recursos pra encantar a plateia e levar ela pra um outro, pra um espaço de suspensão, um espaço que não existe, um espaço que você está apresentando um palco vazio e as coisas surgindo do nada, como no caso da Tecelã, né, que a gente constrói um outro palco em cima de um palco onde é que as coisas (acontecem)... (BALLENTTI, 2018).

Jogos de aparecer e desaparecer, esconder e revelar, transformar o mundo diante dos olhos do espectador. Mario destaca que a busca constante de conhecimentos e de aprimoramento do ferramental tecnológico da Cia. Caixa do Elefante sempre tiveram essa relação de gerar no espectador um efeito de surpresa e encantamento. Para tanto, a criação de mecanismos são uma constante na trajetória da companhia, seja um expressivo mexer de olhos do boneco Abelardo, a mascote da companhia, seja na constituição de um universo visual inteiro que se desenrola diante dos olhos do espectador, como no caso de “A Tecelã”.

Usar truques. Eu tenho um livro de mágica, de truques de mágica. Por isso a minha curiosidade e tem muitos livros de arquitetura cênica italiana que trouxe lá de Bologna assim, fala toda essa evolução do palco cênico, todos esses truques de maquinaria medieval, que até hoje se repetem, sempre usam, só que com outras tecnologias mais modernas, as coisas são as mesmas ainda né? Aparecer, desaparecer, transformar, espichar, encolher, todas essas coisas, essas subversões da física, das leis da física. E no espetáculo eu sempre utilizei desses recursos como uma brincadeira, como um brinquedo de mágica de salão (...). Toda vez que mostra alguma coisa pro espectador que ele não compreende como foi feito, tu pesca ele em atenção, tu potencializa a atenção dele, né, ele abre uma portinha, o inconsciente dele, meio que uma pegadinha no espectador, né. (BALLENTTI, 2018)

A fala de Mario é bastante coerente com a minha própria postura durante a entrevista, em que tentei descobrir os segredos por trás da magia do que aparece nos vídeos do espetáculo que analisei: de onde veem as marionetes, de onde sai essa luz para as projeções das sombras, como esses palcos se montam e se desmontam, como marionetes tão grandes e desproporcionais funcionavam tão bem, como sincronizar tantas imagens nas partes de teatro de sombras, etc.

O espetáculo, aos meus olhos, era uma grande caixa de mistérios, generosamente aberta

por Mario de Ballentti durante nossa entrevista. Alguns elementos, como o palco, foram demonstrados por maquete. Um mecanismo engenhoso, distante da compreensão do espectador à primeira vista.

A criação de mecanismos para realização de truques sempre permeou a cena do Teatro de Animação e é uma interface entre a inovação e a tradição no campo desta arte. Espetáculos tradicionais se valeram de mecanismos e truques inovadores, em constante reinvenção; de jogos de aparecer e desaparecer, que encantam pelo apelo ao inconsciente do espectador e pela possibilidade de subversão da ordem do mundo. Esse talvez seja o principal sentido dado pela Cia. Caixa do Elefante aos usos tecnológicos na criação do espetáculo “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” e em outros espetáculos, em todos os seus aspectos, no processo de criação, na relação com o objeto animado, com o espectador e com outros campos artísticos e tecnológicos³¹: subverter a ordem do mundo, invocando o subconsciente do espectador e o mantendo em estado de suspensão da realidade.

Olhando por essa via e refletindo sobre como a Cia. Caixa do Elefante sempre surpreendeu pela constituição do improvável em cena, seja utilizando-se de tecnologias analógicas ou digitais ao longo de sua trajetória, percebemos que a distinção entre um campo tradicional e um campo inovador no Teatro de Animação não esteve em oposição em seu trabalho.

A tradição é portal e fonte de inovação, conforme Cariat Astles (2018). A inovação se referencia na tradição para dar um passo à frente. “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” consegue colocar em diálogo tradições, mundos, conectar técnicas e universos aparentemente distintos e separados.

“O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” é uma celebração de interfaces: de elaboração de uma cena em zonas fronteiriças e de colocar mundos em diálogo.

³¹ Ver tabela da página 114 e quadro da página 117.

3.2 “Sacy - A Lenda da Meia Noite” da Cia. Lumbra

Figura 20 - Encontro com a Cia. Lumbra/ Clube da Sombra em setembro de 2018, em Dois Irmãos - RS



Fotografia: Leandro Silva.

A Cia. Teatro Lumbra certamente é uma das principais referências em teatro de sombras do Brasil e da América Latina, tendo se firmado seja pela qualidade das suas produções, seja pela pesquisa séria e comprometida que desenvolve sobre essa linguagem, bem como pela preocupação com o compartilhamento de seus conhecimentos e formação de novos sombristas³². Foi fundada em 2000 e é formada por um grupo de artistas, encenadores e colaboradores. O grupo é coordenado pelo pesquisador, cenógrafo e ator/animador Alexandre Fávero.

Segundo a sua página oficial na internet, a companhia

desenvolve, permanentemente, a pesquisa e o experimentalismo avançado da dramaturgia do teatro de animação. As montagens de espetáculos da Companhia e seus projetos de difusão são sempre associados aos temas da cultura brasileira e **ao experimentalismo das linguagens expressivas dos mais distintos gêneros do teatro de animação**. No repertório da Companhia é possível perceber **a fusão de diferentes conceitos estéticos de arte, combinadas a um aprofundamento científico, filosófico, psicológico e derivando ao sobrenatural e ao metafísico**, tornando cada espetáculo uma

³² A Cia. Teatro Lumbra realiza anualmente uma “Vivência no Teatro de Sombras” no Espaço de Residência Artística Vale do Arvoredo, em Morro Reuter, RS, no formato de uma imersão intensiva, que em janeiro de 2019 chegou à 6ª edição. Artistas de todo mundo compõe anualmente as turmas. Participei como bolsistas pela Comissão para América Latina (CAL) da UNIMA em 2013. O relato da minha experiência na vivência pode ser acessado em: <http://www.hojacal.info/hojacal28.pdf>

experiência singular ao espectador, seja criança ou adulto³³. (Página da Cia. Lumbra, 2018). **Grifo nosso.**

De fato, é vasto, encorpado e de notável qualidade, o repertório da Cia. Lumbra, com trabalhos que vão de espetáculos, vivências, oficinas e experimentações, chamando especialmente a atenção “Sacy Pererê - A Lenda da Meia Noite³⁴”, “A Salamanda do Jarau³⁵” e o espetáculo interativo “Bolha Luminosa³⁶”, todos em repertório atualmente.

Figura 21 - “Sacy Pererê - A Lenda da Meia-Noite” (2003)



Fonte: Página da Cia. Teatro Lumbra. Acesso em 21 de outubro de 2018.

³³ Fonte: http://www.clubedasombra.com.br/clarear_tl.php. Acesso em 21 de outubro de 2018.

³⁴ Ver ficha técnica completa no Anexo II desta dissertação.

³⁵ Ver ficha técnica completa no Anexo III desta dissertação.

³⁶ Ver ficha técnica completa no Anexo IV desta dissertação.

Figura 22 - “A Salamanda do Jarau” (2007)



Fonte: Página da Cia. Teatro Lumbra. Acesso em 21 de outubro de 2018.

Desde o início, contamos com a estreita colaboração da Cia. Lumbra neste trabalho investigativo sobre as tecnologias no Teatro de Animação contemporâneo e, diferente das outras companhias, afinamos analisar não somente um trabalho em específico, no caso o espetáculo “Sacy Pererê - A Lenda da Meia-Noite”, mas como as tecnologias são compreendidas no conjunto do processo criativo da Lumbra a partir deste.

Basicamente, são três os elementos que analisaremos, e que estão sintetizados no programa da companhia extraído da sua página oficial (grifados acima): o hibridismo no seu processo criativo, a relação com o espectador e a compreensão de como as tecnologias articulam estes processos.

a) Hibridismo no processo criativo da Cia. Lumbra

Uma questão levantada inicialmente foi a participação de outras linguagens artísticas na cena do Lumbra, especialmente a ideia já usual que se faz de uma conexão entre o teatro de sombras, o cinema e a fotografia. Sobre isso, apontam a desnecessidade sentida pela Cia.

Lumbra de se manter fiel a um estilo ou tradição específica e se permitir inebriar por outras possibilidades. Fávero atentou que esta busca está presente desde o início da companhia:

(...) não era necessário ser tão rigoroso a um estilo, muito pelo contrário, que o potencial da linguagem se renovava justamente por essa apropriação de outras memórias que a gente tem da nossa vida, dos nossos ofícios, de referências artísticas, e que isso aí poderia ser sempre uma efervescência pra construção de uma dramaturgia ou de um estilo visual, e é isso que eu tenho tentado buscar nas encenações que eu faço hoje. (FÁVERO, 2018)³⁷.

Esta aproximação com outras linguagens, conhecimentos e memórias não impediram a Cia. Lumbra de também se aprofundar sobre quais processos e motes seriam específicos da linguagem da sombra. E que isso não implicava abandonar as tradições já estabelecidas do teatro de sombras, mas de extrapolar e alargar os seus limites. Tais tradições continuam ali, como basilares ou como ponto de partida para esse alargamento de fronteiras. Fávero destaca esse atravessamento de artes e conhecimentos do passado nas práticas que sua companhia realiza:

Então a gente não faz cinema, a gente faz animações de imagens que aparentemente poderiam ser estáticas, mas (...) nós estamos aí para animá-las. Então eu acredito que a gente está muito mais perto de uma fotografia que ganha vida, que o mistério desse negócio, que o encantamento disso tudo, que é o papel do sombrista. E aí me vem toda essa questão de que nós somos atravessados por essas artes, que os inventores construíram pra fazer as suas tintas pra pintar as suas telas, pra pintar as paredes das cavernas, pra fixar prata no papel, pra fazer a xilogravura, pra entalhar as suas figuras em couro, nós estamos nesse mesmo lugar desse artesanato. Mudou um pouco a nossa possibilidade de encontrar materiais novos, de estudar pensadores diferentes, ou seja a gente não está tão ligados mais como o Oriente estava à religião ou à política, mas sim uma conexão com as nossas próprias crenças ou descrenças. (FÁVERO, 2018).

O tipo de ferramental – se moderno ou antigo, analógico ou digital, *high tech* ou ultrapassado – não me pareceu ser uma questão para Alexandre Fávero no seu intenso e constante processo de investigação artística. Suas escolhas tecnológicas estão pautadas acima de tudo pela resposta e pela observação do material, mecanismo ou dispositivo que melhor atende sua necessidade, como artista criador, ou do efeito esperado numa determinada cena.

Para ele, tampouco parece fazer sentido qualquer oposição entre teatro tradicional ou contemporâneo, manifestando, em muitos momentos da entrevista, que extrapolar os limites de uma técnica ou mesmo de uma linguagem não significa ignorar as tradições como ponto de partida, mesmo manter “um pé lá”:

³⁷ A entrevista encontra-se transcrita no apêndice C desta dissertação.

No caso do “Sacy” eu acho que ele vem pra confundir um pouco o que é essa presença da religiosidade, da fé, e reconstruir a possibilidade de ver, por exemplo, a manifestação diabólica na cena, que tem muito a ver com a sombra, e que se aproxima muito da psicologia, da antropologia, de outras esferas do conhecimento, e que ao mesmo tempo dialoga com a ciência e com a possibilidade de utilizar recursos ultrapassados, mas que respondem com determinado efeito que nenhuma outra... nenhum outro equipamento poderia alcançar. (...) Quando o Fabrizio³⁸ fala dessa interdisciplinaridade nada mais é do que a gente encontrar novas ferramentas pra extrapolar os limites, e aí a gente abandona essa ideia do teatro tradicional, oriental, mas sempre mantém um pé lá. (FÁVERO *in* CIA. TEATRO LUMBRA, 2018).

b) A relação “retiniana” com o espectador

Uma questão que não tinha sido inicialmente incluída na organização do roteiro para a entrevista com a Cia. Lumbra era sua relação com o espectador.

Ocorre que, na noite do dia 13 de setembro de 2018, em Dois Irmãos - RS, antecedendo a entrevista, assisti novamente ao espetáculo “Sacy Pererê – A Lenda da Meia Noite”, apresentada especialmente para crianças de escolas previamente agendadas. Chamou bastante a minha atenção o comportamento do público em relação ao espetáculo: estava visivelmente agitado, envolvido e participante durante a encenação e, depois, alterado e contido, após o acender das luzes, no encerramento da função.

Questão incidental e que me pareceu de interesse foi este “pacto de permissividade” ou de “cumplicidade” entre o espetáculo e o público no escuro e o quanto esse efeito comportamental sobre o público era propositadamente buscado pela Cia. Lumbra na elaboração de seus espetáculos. A encenadora e produtora da Cia. Teatro Lumbra, Fabiana Bigarella, que é psicóloga, coloca a questão nestes termos:

(...) com a minha experiência de psicóloga de consultório, eu propus assim: bom, como é que eu posso entrar nisso? Eu quero ficar no meio do público. Eu quero me colocar entre as pessoas, sem ser percebida como alguém que fazia parte do grupo. E aí eu... as primeiras apresentações, no primeiro eu acho que um ano, dois anos, que eu não tinha uma função de produção nem de técnica, eu tive a possibilidade, o privilégio, e a companhia tinha isso, de eu estar no meio do público, ouvindo o que as pessoas tinham para dizer do espetáculo, sentindo qual era a vibração e registrando isso pra que a gente pudesse entender que era uma coisa muito nova, que a gente estava fazendo, que a gente estava pensando (...) eu tinha um desejo muito grande de sentir, de ouvir o que as pessoas tinham a dizer, essa espontaneidade (...) essa sessão, ela não é mais uma sessão, ela é uma experiência, é uma vivência de como é que tu percebe, como é que tu sente isso. (BIGARELLA, 2018).

Assisti algumas vezes as apresentações da Cia. Lumbra, como dos espetáculos “Sacy –

³⁸ Refere-se ao italiano Fabrizio Montecchi, importante criador e encenador do teatro de sombras, diretor do renomado Teatro Gioco Vita.

A Lenda da Meia-Noite”, “Bolha Luminosa”, “A Salamanca do Jarau” e o show “Negra Sombra”, em parceria com o grupo percussivo Alabê Ôni. Sempre me chamou a atenção o preparo da luz ambiente antecedendo o início das apresentações e que suscitava uma expectativa agradável de que “algo estava por vir”. E a presença discreta de Fabiana Bigarella, ora acolhendo e acomodando o público, ora em atitude de observação dos espectadores e do ambiente.

Antes mesmo da entrevista, deste meu lugar de espectador e pesquisador, já intuía que esses dois aspectos – a preparação do ambiente pela regulação da luz na acolhida ao público e a presença observadora da Fabiana – faziam parte, de alguma forma, do modo de constituição da relação com o espectador, intencional e conscientemente construído pela companhia. Fabiana confirma:

E isso foi de uma riqueza tão grande para o espetáculo e para a companhia teatro Lumbra que eu me lembro que nós fazíamos reuniões, encontros, pra conversar sobre essas percepções (...) e o espetáculo teve cenas, pontos, situações, que foram alteradas, ou reconstruídas, ou... (...) Ou calibradas em função dessa escuta. Tanto essa de eu estar no meio durante, porque é uma coisa, e dessas conversas de final, que elas acontecem desde a primeira apresentação do “Sacy” como esse processo de ser uma vivência, de ser uma experiência única. Para as pessoas saírem daquele espaço sabendo assim, sim, essa individualidade, essa subjetividade, é muito importante, e me interessa muito quando tem esse momento da conversa, que eu olho para as pessoas, interessa muito a reação delas, física. (BIGARELLA, 2018).

Tal questão foi sendo progressivamente incorporada ao processo de criação da Lumbra, a partir deste lugar de observadora de Fabiana Bigarella, de situar-se entre o público e a cena, de recebê-los, de ajustar a luz para o início e o final das apresentações. Ajuste de luz que, para ela, se tornou parte indissociável das apresentações da Lumbra.

Por conseguinte, e é aqui onde desejo chegar especificamente, a relação com o espectador também gerou influência nos processos de apropriação de conhecimentos e de aparatos tecnológicos pela Cia. Lumbra, tendo o que Fávero chamou o “elemento humano” na sua interface. Entender a luz adequada – física – implica entender também o comportamento e a subjetividade do seu espectador – psicologia, antropologia, etc – e este conjunto de buscas se revelam como indissociáveis para o trabalho da companhia.

A relação aqui é “retiniana”: feita para os olhos, no caso da obra, e feita também no olho a olho, ao considerar a individualidade de cada pessoa que se dirige para suas apresentações.

Figura 23 - “Bolha Luminosa” (por fora), onde o público incursiona por fora e por dentro da obra



Foto: Site da Cia. Lumbra. Acesso em 21 de setembro de 2018.

Figura 24 - “Bolha Luminosa” (por dentro) onde o público incursiona por fora e por dentro da obra



Foto: Site da Cia. Lumbra. Acesso em 21 de setembro de 2018.

c) Compreensão e sentido das tecnologias no processo e criação da Cia. Lumbra

Questionados sobre qual o sentido e o lugar das tecnologias no processo de criação da Cia. Lumbra, Alexandre e Fabiana a realocam como um processo sistêmico que “antecede” a obra (no caso um espetáculo de teatro de sombras)³⁹. O tempo/espaço da criação cênica se conforma como lugar de encontro de saberes, acúmulos tradicionais ou inovadores, antigos ou atuais, que fornecem os entendimentos necessários para a constituição da obra e que vai influenciar nas escolhas de ordem técnica, que aparato tecnológico utilizar ou construir, onde buscar tal conhecimento, que parcerias estabelecer.

É dessa forma que Alexandre Fávero se coloca:

Pra mim, essa questão da tecnologia, ela antecede a obra, ela não tem uma ligação direta com aquilo que é do “aqui e agora” do teatro. Ela é muito anterior, ela se causa, por exemplo: a gente leva muito em conta o funcionamento do aparelho visual do espectador. A leitura da imagem, ela vai ser boa ou ruim em função da... do nível de escuridão que tu tem. Se tiver muita luz entrando dentro do espaço tu vai ter uma recepção, se ficar bem escuro tu vai ter outra. A gente tem hoje aparelhos pra medir a quantidade de luz mas não para medir a quantidade de escuridão. Então esse antagonismo que a nossa arte deseja, busca, já uma espécie de iniciação tecnológica que a gente tem que ficar inventando. (FÁVERO, 2018).

Neste sentido, fazer teatro de sombras está, para a Cia. Lumbra, indissociado de conhecimentos e tecnologias anteriores ao empreender a cena. Por exemplo, o conhecimento do olho antecede a criação da cena; entender como o olho “olha”, nas palavras de Fávero, como realiza sua função, é fundamental para decidir por quê, como e para quem criar no teatro de sombras.

E a tecnologia dentro de um espetáculo da companhia Lumbra ela vem, por exemplo: só podemos entender a pupila se a gente vê uma tecnologia que é muito antecedente a nossa existência que conseguiu olhar para o olho e mapear o olho, o que é o cristalino, o que é a pupila, o que é bastonete, o que é o cone, como é que é isso, isso é físico, é químico? Como é que essas coisas se dão? Quanto tempo leva uma pupila que está totalmente contraída na rua, quanto tempo ela leva pra se dilatar dentro de nosso espaço de teatro de sombras? Como é que a gente ajuda a pupila do espectador a entender nosso espaço de atuação? Então isso é uma coisa que também é determinante. E a gente já notou isso, a gente já viu pessoas que chegam atrasadas no espetáculo e entram e ficam completamente atordoadas, e elas vão levar pelo menos uns dez minutos pra se acalmar, se acomodar e começar ler as imagens como elas foram concebidas no espetáculo. (FÁVERO, 2018).

A busca por este entendimento anterior, por dentro e intrínseco à “cena lumbriana” traz

³⁹ Ver tabela da página 114 e quadro da página 117.

à baila uma questão absolutamente cara ao Teatro de Animação contemporâneo: a atualização tecnológica e sua relação com a tradição e a inovação. Isso remonta à reflexão sobre a constituição desse perfil inquieto do artista criador em Teatro de Animação, constantemente desafiado à experimentação, à apropriação polivalente do novo, que muitas vezes se volta para a reutilização de um material ou de uma técnica do passado e, motivado à inventividade, é capaz de gerar o dispositivo peculiar e original que solucionará a situação problemática sobre a qual o encenador se debruça no momento presente.

Alexandre Fávero, em alguma medida, adianta a ideia de “uso reinventivo” que iremos aprofundar mais adiante, e que se dá pela atualização ou alargamento criativo das fronteiras de técnicas, conhecimentos e materiais preexistentes:

Então quando a gente fala de tecnologia a coisa é muito ampla. As figuras que foram construídas, elas foram feitas com uma determinada ferramenta, uma serra ou um formão, e qual é a idade que tem essa ferramenta? Foi feito manualmente? Mas usou que tipo de parafuso? Que tipo de cola? Essa cola dá resistência pra aquilo ali ficar durante 16 anos colado⁴⁰, ou ela vai se descolar e tu vai ter que colar de novo, e tu vai ter que ficar buscando uma nova tecnologia de colas pra resolver um problema. (...) e aí a gente vai vendo como essa tecnologia vai evoluindo, então a gente tanto consegue construir uma tecnologia própria como também perceber um atraso na nossa própria descoberta tecnológica. E isso é de materiais, de ciência, de entendimento, é de filosofia, é de fé, a fé também altera nossa forma de fazer. E aí a gente fica pensando: isso é? Tem a ver com *tecno*? Tem a ver com comportamento? Comportamento altera a tecnologia? (FÁVERO, 2018).

Ao falar do elemento da fé, em conversa posterior, Fávero afirmou o lugar fundamental da intuição do artista no contato com as ciências e os aparatos tecnológicos, uma vez que “solução adequada” não surge como um esforço puramente da conjunção de saberes e técnicas, mas tem a ver com a “fé que também altera nossa forma de fazer”. E finaliza problematizando: a relação da arte com as tecnologias têm a ver com estas (o *techno*) ou com o comportamento, que as alteram, produzem e ressignificam (SANTAELLA 2008; LÉVY, 2010)?

⁴⁰ Fávero se reporta indiretamente aos materiais de construção do espetáculo “Sacy Pererê - A Lenda da Meia-Noite” que em 2018 completava 16 anos em cartaz.

3.3 “COMA” do Grupo Fuzuê Teatro de Animação

Aqui faço um relato sobre a trajetória da minha companhia, o Grupo Fuzuê Teatro de Animação, na qual atuo como diretor e encenador, e de seu recente projeto, o espetáculo COMA, em fase de criação e com estreia prevista para novembro de 2019.

O Grupo Fuzuê Teatro de Animação nasceu em novembro de 2013, como fruto da minha residência artística no Ponto de Cultura Quilombo do Sopapo em Porto Alegre - RS. A residência artística foi realizada no período de janeiro a julho de 2013 e integrava um projeto contemplado no Edital Bolsa Funarte Interações Estéticas – Residências Artísticas em Pontos de Cultura 2012, realizado pela Funarte e Ministério da Cultura.

Conforme o site da Funarte, a iniciativa tinha como objetivo “apoiar projetos por meio do intercâmbio cultural e estético em rede, através de iniciativas de residências, que promovam a mobilidade, a experimentação artística e a reflexão crítica, fortalecendo e realimentando com ações inovadoras a rede de artistas e pontos de cultura e comunidades que, direta ou indiretamente, se relaciona com o projeto desenvolvido”⁴¹. A edição de 2012 desse projeto foi a última realizada.

Tal iniciativa proporcionava a mobilidade de artistas de todas as regiões do país para o desenvolvimento de projetos artísticos, de criação e formação nos espaços e raio de atuação dos pontos de cultura. Tratava-se de uma das estratégias do bem-sucedido Programa Cultura Viva⁴², implantado no primeiro governo do então presidente Lula e sob a gestão de Gilberto Gil no Ministério da Cultura.

O projeto que desenvolvi, intitulado “Fuzuê – O Teatro de Animação e suas convergências com na comunidade”⁴³ promoveu a realização de oficinas de formação em teatro de bonecos de luva no espaço do Ponto de Cultura Quilombo do Sopapo, situado no bairro Cristal em Porto Alegre, no estado do Rio Grande do Sul, e em escolas públicas da região do Cristal, na periferia da cidade.

Após a conclusão das oficinas, um grupo de artistas iniciantes se juntaram a mim para montar o espetáculo “Fuzuê no Sertão Encantado”⁴⁴ (2013-2015) e que deu origem ao Grupo Fuzuê “Teatro de Bonecos”.

⁴¹ Fonte: <http://www.funarte.gov.br/edital/bolsa-interacoes-esteticas-%E2%80%93-residencias-artisticas-em-pontos-de-cultura-2012/>. Acesso em 18 de setembro de 2018.

⁴² Sobre o Programa Cultura Viva, acessar: <http://culturaviva.gov.br/>

⁴³ Informações sobre a realização do projeto podem ser obtidas em: <http://bonecosnacomunidade.blogspot.com/>

⁴⁴ A ficha técnica do espetáculo encontra-se no Anexo V desta dissertação.

Figura 25 - “Fuzuê no Sertão Encantado” (2013)



Foto: Leandro Artur Anton. Acervo do grupo.

O espetáculo realizou temporadas na Casa de Cultura Mario Quintana, na Sala Álvaro Moreyra, no Teatro de Arena e participou de festivais como o Festival Nacional de Teatro Pontos de Cultura e Grupos Independentes, em Florianópolis – PI (setembro de 2013, sendo indicado à melhor direção), integrou a programação da XXVI Semana de Teatro de Bonecos de Porto Alegre – RS (abril de 2014) e participou no VIII Festival Mundial de Teatro de Títeres e Objetos Animados, em Comas, Lima, Peru (outubro de 2014, onde os membros receberam a comenda de “Embajadores Muñecomás”).

Na sua metodologia de pesquisa e criação, o Fuzuê Teatro de Animação sempre se reconheceu como um grupo inquieto e disposto à experimentação das diversas possibilidades do Teatro de Animação.

Em 2015 começa, então, a criar seu segundo trabalho, em que, além da linguagem do boneco de luva tradicional, passa a investigar de forma autogestionária e autodidata outros tipos de bonecos, objetos, máscaras, sombras e o lugar do ator na cena em relação ao objeto animado.

Nesta perspectiva, em 2016 estreia seu segundo trabalho, o “Devaneios”⁴⁵, com a minha direção, elaborado de forma colaborativa e com uma linguagem essencialmente visual.

⁴⁵ Ficha técnica encontra-se no Anexo VI desta dissertação.

Com este trabalho, se renomeia como Grupo Fuzuê “Teatro de Animação” e redesenha sua identidade, passando a se reconhecer como uma “companhia de fazedores, experimentadores e curiosos do Teatro de Animação e suas convergências com outras linguagens artísticas, as poéticas tecnológicas e a performance” e onde “a criação colaborativa, a convivência e a gestão compartilhada são as bases de trabalho do grupo”⁴⁶.

Figura 26 - “Devaneios” (2016)



Foto: Leandro Artur Anton. Acervo do grupo.

⁴⁶ Conforme a página do grupo: <https://fuzueteatrodeanimacao.wordpress.com>. Acesso em 18 de setembro de 2018.

Figura 27 - “Devaneios” (2016)



Foto: Leandro Artur Anton. Acervo do grupo.

a) Equipe multidisciplinar ou uma companhia de um bonequeiro só

O Grupo Fuzuê Teatro de Animação sempre contou com uma formação eclética e multidisciplinar, que tem uma relação direta com a fluidez da construção de sua identidade, o seu processo criativo e sua relação com as tecnologias. Conta comigo como praticamente o único bonequeiro profissional, sendo os demais membros atores, performers, arte-educadores, músicos, analistas de tecnologia da informação, hacker de software livre, etc. que se aproximaram, através de oficinas e vivências, do Teatro de Animação. Todos são engajados na elaboração de espetáculos relacionados ao Teatro de Animação, porém sempre integrados a outras linguagens ou ciências com que já possuíam afinidades e buscando, cada vez mais, uma linguagem sem palavras e mais apoiada na visualidade da cena.

Em 2018, apesar dos problemas de conformação do conceito e de sua vinculação ao Teatro de Animação, o Grupo Fuzuê se aproxima mais propriamente do Teatro Visual, ainda mantendo vivo interesse por técnicas tradicionais, especialmente a luva⁴⁷. Também o grupo se

⁴⁷ Paralelamente ao projeto COMA, atualmente o grupo cria um novo espetáculo de bonecos de luva inspirado no Mamulengo e integrado à música popular, intitulado “O Mistério do Jaraguá”.

separou da estrutura física e institucional do Ponto de Cultura Quilombo do Sopapo para se reconhecer como um grupo independente e nômade, passando a se reunir na residência de seus membros e ocupar espaços cênicos formais ou alternativos.

O seu espaço de criação é o “Lab Bonecos”, que se constitui como um espaço de experimentação das linguagens, estudos e confecção de bonecos, formas animadas e outros artefatos cênicos. Este espaço se instaura de acordo com as necessidades de cada criação e muitas vezes se encontra espalhado, descentralizado na casa de seus membros.

b) COMA, Pós-Humano e o Teatro de Animação como metáfora

Em março de 2018, o Grupo Fuzuê Teatro de Animação iniciou o processo de criação de seu novo espetáculo, intitulado COMA⁴⁸, que segue em curso, com a previsão de estreia para novembro de 2019. O processo de criação teve como ponto de partida uma oficina montagem, com encontros regulares semanais para estudos conceituais e, a seguir, através de ensaios de composição de cena, realizados em uma sala na Casa de Cultura Mario Quintana.

O espetáculo contará com a atuação e coautoria na dramaturgia de Marco Marchessano, ator e profissional de Tecnologia da Informação (TI), que passou a integrar o Grupo Fuzuê Teatro de Animação a partir de 2016, após assistir ao espetáculo “Devaneios” e participar de uma oficina de compartilhamento dos procedimentos daquela montagem no ano anterior.

Marco Marchessano relata sobre suas motivações para ingressar no grupo e no processo de cocriação de COMA:

Depois de assistir ao espetáculo Devaneios em 2015, e tocado pela magia do teatro de animação, fui me aproximando do Grupo Fuzuê pra tentar entender como se processa no cérebro esse estado de atenção tão particular que é o de assistir objetos inanimados criando vida. Engraçado perceber que, passado esse período, me situo, em 2019, flutuando num universo da criação de um espetáculo que vai um pouco além do meu questionamento inicial. Seria no cérebro o processamento dessa relação entre o inanimado e a atenção do espectador, ou seria algum tipo de alquimia de processos miscigenados atravessando todo o corpo, que já é transumano e coletivo, dentro de uma zona autônoma temporária ficcional? (MARCHESSANO, 2019)⁴⁹.

⁴⁸ Ficha técnica do espetáculo se encontra no Anexo VII desta dissertação.

⁴⁹ Depoimento encontra-se no Apêndice E desta dissertação.

Figura 28 - Apresentação do processo de criação do projeto COMA no Grupo Saúde e Espiritualidade coordenado pela médica homeopata Dr^a Magda Bertoncello (2018)



Foto: Leandro Silva.

A fala de Marchessano deixa nítida a proposta do Grupo Fuzuê Teatro de Animação de criar este espetáculo a partir de aprofundada pesquisa arte científica: Em COMA, o grupo reflete e problematiza o tema do Pós-Humano e as imbricações entre o corpo e as tecnologias, bem como suas implicações para as artes. Neste sentido, o Teatro de Animação funciona como uma metáfora da relação entre o humano e o inanimado e o ator animador é entendido como um “corpo cyborg”, acoplado ao mecanismo (boneco, cenários, fios e outros dispositivos). Aqui, os usos tecnológicos não estão postos apenas como ferramental de trabalho e criação, mas também como tema, problema e poética⁵⁰.

Como no seu trabalho anterior, “Devaneios” (2016), capilariza e se desdobra por uma miscelânea de temas como o transumanismo, a espiritualidade, as experiências de quase-morte (EQM), a ficção científica e quantos mais assuntos perpassarem a imaginação dos criadores. Conforme o projeto de criação cênica estabelecido pelo grupo, são os motes da criação: o Teatro de Animação, o Teatro Visual, a Performance e as poéticas tecnológicas. Um encontro do Grupo Fuzuê Teatro de Animação reflete esta esquizofrenia de práticas e assuntos: técnicas de criação de bonecos, misturado com circuitos eletrônicos, cibercultura, gestão cultural, neuroestética, experiências pessoais, etc. e é esse “caldo” de interesses e desconexões que

⁵⁰ Ver tabela da página 114 e quadro da página 117.

alimenta o atual processo de criação.

Conforme o argumento do espetáculo COMA, a peça tem como mote a história de um homem que, após sofrer um grave acidente de carro, vê-se aprisionado (ou libertado?) em um estado de coma e, ao mesmo tempo, preso a uma semiconsciência de sua condição. O corpo, invadido, manipulado e mantido em condições vitais pelo aparato médico tecnológico funciona como uma metáfora para os corpos imbricados e confundidos com as tecnologias. Desligar-se é despertar ou morrer? Ante a incerteza de um despertar, é melhor partir ou permanecer na espera(nça)?

Os sonhos ou as alucinações desse “corpo em coma” evoca uma continuidade do espetáculo anterior, “Devaneios”, e busca problematizar os limites entre vida e morte, realidade ou ilusão, consciência e inconsciência.

O ator joga com projeções em vídeo, feitas em tempo real ou previamente criadas de forma artesanal pela companhia e com um boneco em tamanho natural, simulacro dele mesmo, cuja presença o importuna.

Faz parte do processo de criação a experimentação de criação cinematográfica com celulares e em primeira pessoa. Para a cenografia, temos pesquisados materiais translúcidos, na tentativa de buscar uma estrutura de membrana que separe o espaço de atuação e o espectador e sirva de ecrã para as projeções. O grupo pesquisa o uso de aparelhos simples, baratos e portáteis, comprados em sua maioria em camelôs, que são conectados, desmontados e/ou reinventados. O paradigma proposto é de que não importa os tipos de tecnologias que você tem em mãos nem quanto elas custam mas, acima de tudo, interessa o uso destas em cena, ou seja, como elas compõem ou não a cena.

Figura 29 - Processo de criação do espetáculo COMA, do Grupo Fuzuê Teatro de Animação

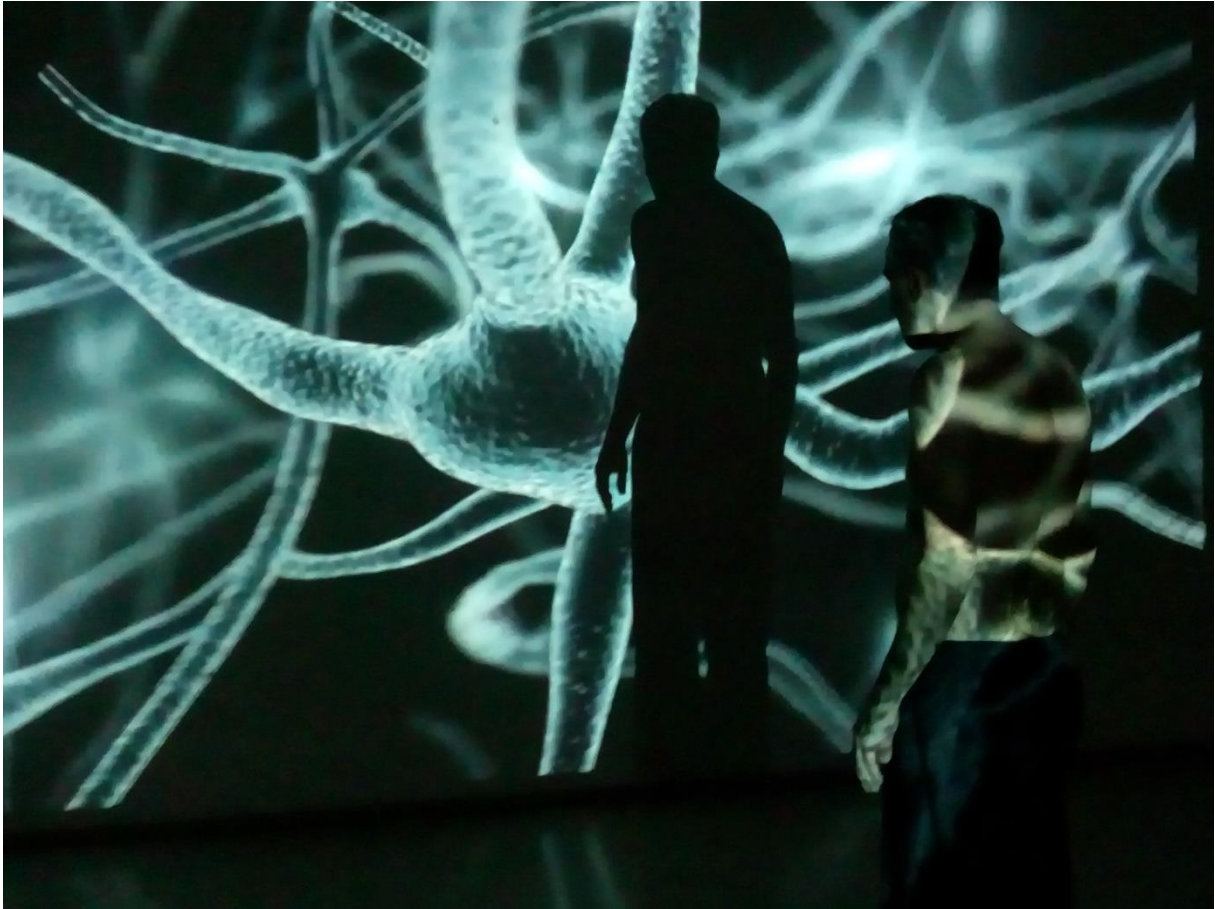


Foto: Leandro Silva.

Marchessano, instigado pelas leituras que norteiam a pesquisa para a criação do espetáculo, coloca que:

COMA é um projeto de espetáculo de animação que busca estimular no seu público questionamentos sobre o Pós-Humano, considerando todo o investimento da sociedade feito em nome do melhoramento biotecnológico dos seres ditos “humanos”. O que resta de humanidade em um ser atravessado por tecnologia, e o que é realidade quando a recriamos conforme nossos desejos? É evolução biopolítica do homem ou sua mais sublime perversão? É um desafio ser objetivo num campo de estudo tão amplo, propor imagens sintéticas que funcionem como provocação não tendo uma obra base, um texto, um esquema preestabelecido, além de um corpo em coma na UTI de um hospital. (MARCHESSANO, 2019).

Outro exemplo dessa intersecção com outros campos, é o fato do projeto COMA contar com a consultoria interna de uma médica homeopata e espiritualista, Dr^a Magda Bertoncello. O fato de Magda não ser oriunda do campo das artes instiga, através de seus olhares, rumos e “desrumos” para a criação do trabalho. No Grupo Fuzuê Teatro de Animação, somente no momento da realização do espetáculo – aqui entendido o momento de sua apresentação diante

do público – é que se busca colocar ordem nesse caos. É quando o grupo finalmente hierarquiza seus temas, problemas e organiza as cenas, dando-lhe uma direção mais centrada. As tecnologias no Grupo Fuzuê, a partir do projeto COMA, não são entendidas apenas como instrumental de criação, mas o próprio tema e objeto de investigação da companhia e são as interfaces pelas quais a tradição do Teatro de Animação é atualizada com os novos paradigma do presente: do quanto as tecnologias encontram-se imbricadas em nossas vidas, inclusive em nossas carnes.

Ao mesmo tempo em que se afirma cada vez mais como um grupo híbrido e próximo à construção do Teatro Visual, o Grupo Fuzuê Teatro de Animação tem, através de seus estudos, pensado a tecnologia como parte de uma revolução e alteração da sensibilidade humana com a qual a arte e os artistas terão que lidar, ressignificar e operar daqui pra frente, numa realidade social cada vez mais fragmentada.

Marchessano expressa esse atravessamento das tecnologias como redefinidoras da nossa sensibilidade e relação com o mundo em seu próprio corpo e visão de trabalho artístico:

Minha estreia profissional se dá aos 50 anos, numa idade onde naturalmente se discute os assuntos tratados neste espetáculo. Tenho um duplo em cena, inanimado, que precisa ser habitado por mim, ou eu por ele. São muitas poéticas tecnológicas me atravessando, me insuflando e me derrubando. Sou eu tentando fausticamente ampliar a capacidade de minhas células pelo espaço enquanto muitos que me cercam podam com suas moralidades ambíguas todo e qualquer *upgrade* possível, num país que não estimula a arte nas crianças e que estimula o armamento da população adulta. Me sinto estimulado pelo tema e convidado a adentrar no teatro, de animação, de objetos, de poéticas, biotecnológicas ou não. Sou eu que estou em coma, ou meu duplo inanimado? (MARCHESSANO, 2019).

A sua fala acima também denota uma questão importante, não passível de aprofundamento neste trabalho, que é a dimensão política desta relação entre corpo, arte e tecnologias, muito apropriada pelo poder, especialmente o econômico global, como um redesenho das estruturas biopolíticas, aqui entendido como mecanismos de vigilância e controle dos corpos que hoje passam inextricavelmente pelas novas tecnologias de informação, a biotecnologia, a nanotecnologia, a engenharia e outros campos conexos (SIBILIA, 2002).

3.4 Projeto “A Última Invenção” do Grupo De Pernas Pro Ar

Figura 30 - Encontro com o grupo De Pernas Pro Ar em seu ateliê no dia 08 de março de 2019, em Canoas, RS



Foto: Leandro Silva.

O Grupo De Pernas Pro Ar, sediado na cidade de Canoas – RS, nasceu em 1988 e, desde então, construiu uma trajetória artística consolidada, que integra o Teatro de Animação ao circo, à performance, ao trabalho do ator e tem a rua como seu principal espaço de atuação. O grupo já percorreu todo o país com os seus trabalhos e se firmou como uma das principais referências do gênero no Rio Grande do Sul, tendo no seu currículo artístico vários prêmios de reconhecimento.

Conforme o site do grupo⁵¹, “seus espetáculos propõem novas formas de se comunicar com o espaço urbano e com o público. Construindo uma linguagem própria, que borra as fronteiras da arte, fazendo uma compilação entre o trabalho do ator, o teatro de animação, o circo, a música e as artes visuais, num processo que se caracterizou pela forma simples,

⁵¹ Disponível em <http://www.depernasproar.com.br/>. Acesso em 07 de abril de 2019.

simbólica e poética de se comunicar”.

Na entrevista que realizamos, o grupo trouxe um pouco de sua trajetória e os modos como compreende os usos tecnológicos em seus trabalhos, fortemente influenciados por essa hibridização de linguagens que o caracteriza. A seguir, elencamos alguns tópicos para a análise da poética do grupo.

a) Uma família, um território de fronteiras e uma invenção

Duas características permeiam o trabalho do De Pernas Pro Ar desde a sua origem e que, de diversas formas, atravessam os sentidos que a companhia empresta ao uso de tecnologias no seu processo de criação: a estrutura familiar e o borramento entre campos artísticos diversos, mesmo que reconheça o Teatro de Animação como sua linguagem medular.

Muito comum entre os grupos de bonequeiros e circenses, a relação familiar entre os seus membros é um dos aspectos que eles destacam nas suas falas e que, para eles, é fundamental no que se refere à circulação de conhecimentos artísticos e científicos no trabalho da companhia, sendo ainda um fator de renovação desses conhecimentos e de interação entre as gerações.

E foi no ambiente alegre e descontraído de sua casa, ateliê e família que Raquel Durigon (mãe), Luciano Wieser (pai) e Tayhú Wieser (filho) me receberam para a entrevista⁵². Segundo Raquel,

(...) tudo acontece meio em família, nesse ritmo de casa, de almoço, junto com os filhos, os filhos⁵³ já nasceram com isso acontecendo, né, e fazendo, então sempre foram muito importantes pra nós porque eles sempre foram os primeiros espectadores, já assim, com pouca idade eles já estavam fazendo parte, dando opiniões ou fazendo a parte técnica, né. (DURIGON, 2019).

A outra característica do grupo De Pernas Pro Ar, que como veremos, também muito influencia sua visão das tecnologias na cena, é o seu hibridismo, integrando linguagens artísticas diversas ao trabalho criador. Isso gera, no espectador e nas programadoras de festivais e mostras, dúvidas sobre qual seria o “gênero” predominante da companhia. O grupo se reconhece claramente como ligado ao Teatro de Animação e seus desdobramentos. Mas sua versatilidade integra e produz de forma eficaz esse “borramento” de fronteiras, permitindo-os

⁵² Entrevista encontra-se transcrita no Apêndice D desta dissertação.

⁵³ O outro filho de Raquel e Luciano é Txai Wieser, que não participou da entrevista, mas que integra ativamente os processos de criação, técnica e encenação dos trabalhos do De Pernas Pro Ar.

participar dos eventos mais diversos: do circo à rua, das artes plásticas à música. Raquel fala dessa confusão de fronteiras:

(...) quando a gente estava no grupo de teatro de animação as pessoas até diziam: “ah, vocês não são do teatro de animação, vocês são do circo”, e a gente estava com o pessoal do circo: “não, vocês não são do circo, vocês são do teatro de rua; vocês são do teatro de animação”. Então, assim, por muito tempo pareceu que a gente não tinha esse lugar, e a gente também não conseguia enxergar isso assim, mas hoje olhando pra atrás a gente consegue enxergar que esse lugar é realmente porque a gente já borrava essas fronteiras, então não fazia só teatro de animação, não usava só bonecos, usava corpo também, não fazia só circo, usava boneco e circo. (DURIGON, 2019).

Dessa percepção externa, o grupo passa então a incorporar esse processo de hibridização de linguagens como sua marca, processo que passa a ser insistentemente buscado e investigado na composição de seus trabalhos. No entanto, um elemento é bastante característico da cena do De Pernas Pro Ar: sua ligação com as máquinas, com uma estética do maquinico, dos efeitos mirabolantes e das inúmeras traquitanas postas em cena, seja de forma sutil, seja em grande escala, como em “Automákina”⁵⁴, e de forma mais radical no seu projeto mais recente, “A Última Invenção” (2019, em andamento).

Figura 31 - “Automákina”, do Grupo De Pernas Pro Ar



Fonte: Site da companhia. Acesso em 07 de abril de 2019.

⁵⁴ Ficha técnica encontra-se no Anexo VIII desta dissertação.

Figura 32 - “Automákina”, do Grupo De Pernas Pro Ar



Fonte: Site da companhia. Acesso em 07 de abril de 2019.

De pronto, o grupo De Pernas Pro Ar também estabelece conexão entre seus entendimentos de tecnologias na cena do Teatro de Animação a sua estrutura familiar. Para eles, o diálogo intergeracional estabelecido entre os mais velhos (pais) e mais novos (filhos) está diretamente ligado aos processos de atualização tecnológica de suas práticas artísticas e do aporte de novos conhecimentos artísticos e científicos disposto na cena.

Raquel diz:

(...) a gente é um grupo familiar e a gente gosta muito de frisar isso porque as coisas acontecem aqui, né. A gente conversando na mesa, lavando uma louça, fazendo exercício, que o Tayhú tá fazendo exercício e de repente já vai lá, uma coisa assim. Então, é um ambiente familiar e a gente é extremamente crítico com as coisas, a gente discute muito, e concorda e discorda, né. (...) os filhos, trazem essa parte que é mais moderna, de conhecimento mais moderno, que é, sei lá, por exemplo, eu não entendo da questão de programação, circuitos e tal. O Luciano até entende, mas tem uma limitação aí, não entende completamente essa coisa da programação. E os filhos trazem isso como uma coisa nova, né, então parece que aquele conhecimento de uma geração com a geração mais nova, ele não pode se grudar, mas de repente ele se gruda quando tu acha maneiras de deixar cada um colocar as suas potencialidades dentro do trabalho. (DURIGON, 2019).

Esse diálogo se traduz na busca por um caminho que integre esses conhecimentos

tradicionais e esses novos saberes. Raquel Durigon frisa as discordâncias, o calor dos debates, até que se firme um acordo onde esses saberes podem se encontrar no processo de criação da companhia.

b) Tecnologias a serviço de um projeto artístico preciso: a estética do maquínico e sua relação com o humano

Os sentidos de tecnologias empregados no cotidiano criativo do grupo De Pernas Pro Ar também são abrangentes e diversificados. O grupo estabelece algumas distinções muito claras sobre alguns de seus aspectos e também demonstram colocar as tecnologias dentro de um projeto artístico muito preciso e consistente.

Figura 33 - “O Lançador de Foguetes”, do Grupo De Pernas Pro Ar



Fonte: Site da companhia. Acesso em 18 de abril de 2019.

Uma primeira distinção estabelecida por eles é entre “técnicas” e “tecnologias” no contexto da cena. Para Tayhú, mais afeito ao uso das novas mídias, “a técnica pode ser qualquer coisa”. Já no que se refere à tecnologia “pra ter tecnologia vai ter que estudar a técnica, pra

mim é muito direto isso (...) Vem na origem da palavra, tecnologia vai ser o estudo da técnica, como consegue aprofundar na técnica”.

Luciano Wieser também aprofunda o sentido de tecnologia na cena como um “algo além da técnica”, sempre considerando o objetivo de gerar um efeito, uma surpresa no espectador, aspecto que se repete nas interpretações das demais companhias pesquisadas. Ou seja: o aparato tecnológico como um caminho para a geração de um efeito espetacular, surpreendente ou mesmo estranho diante do público.

Na entrevista, Luciano diz:

Então aí eu tenho que buscar uma tecnologia pra isso, temos que dar uma coisa específica pra me aprofundar um pouco mais naquilo que tô querendo buscar. Então eu sempre usei ela pra isso, assim, né, pra surpreender, então por isso que aí tem. Tem a coisa mecânica, tem a coisa fônica, tem que coisa do som, tudo tem a coisa tecnológica, se eu ligar apenas um som, ele é, tá aí, uma técnica que eu uso no aparelho, agora se eu estudar a fim né, uma coisa que esse ritmo pode provocar um movimento, aí eu já estou tecnologicamente trabalhando o som, né, tô explorando um pouco mais dele, né. Pra manipular um boneco, que eu poderia manipular ele puxando o fio, aí eu pesquiso “não, mas eu quero um cabo, eu quero que esse cabo vá lá em cima, eu quero que tenha uma alavanca que produza uma força específica para daí mexer o braço”, nossa, isso é tecnologia, sabe? E ela tá causando, ela tá sendo funcional, mas ela também tá causando uma ilusão, uma possibilidade nova que possa despertar uma curiosidade extra nas pessoas. (WIESER *in* DE PERNAS PRO AR, 2019).

Nesse sentido, os artistas vão buscar nos mais diversificados campos, onde for preciso, os conhecimentos, as técnicas e os aparatos necessários para a elaboração da cena, para encurtar o mais possível o trajeto entre esse projeto espetacular de efeitos e sua concretização aos olhos do público. Tayhú expressa inclusive seu incômodo com cenas em que os artefatos e as entranhas do espetáculo são colocadas e operadas à vista do público, mesmo frisando diversas vezes não menosprezar os trabalhos que optam por esse caminho:

(...) da tecnologia as coisas que eu mais pesquiso, me incomoda muito saber como funciona as coisas no espetáculo. Se eu descubro como funciona algo assistindo ao espetáculo, eu já me incomodo. Eu não gosto de ver o fio passando no meio do cenário porque que daí eu já sei que alguma coisa vai acontecer. (TAYHÚ WIESER, 2019).

Essa associação das tecnologias como dispositivos geradores do surpreendente, do impossível e do estranho diante do espectador é um elemento bastante caro e recorrente no trabalho das companhias de Teatro de Animação, não sendo diferente nas escolhas do grupo De Pernas Pro Ar.

Por fim, e talvez o mais importante, seja a ligação entre o uso de tecnologias em cena e

o projeto artístico do De Pernas Pro Ar, que têm numa estética do maquinico e na sua relação com o humano um elemento caracterizador. Tal elemento perpassa todas as suas principais criações, como “O Lançador de Foguetes”, “Automáquina” e se radicaliza em seu projeto mais recente, intitulado “A Última Invenção”.

O projeto inclui a criação de 10 máquinas, que ressignificam objetos do cotidiano e maquinarias encontradas em ferros-velhos e galpões e propõe uma dramaturgia calcada nas memórias do espectador. Nesses trabalhos, as tecnologias não são apenas dispositivos de criação e atuação, mas uma metáfora da relação entre o ator e a obra, entre o ser humano e o mundo que o cerca, e entre as relações humanas em si.

Figura 34 - Projeto “A Última Invenção” do Grupo De Pernas Pro Ar



Fonte: Fanpage da companhia. Acesso em 19 de abril de 2019.

Figura 35 - Projeto “A Última Invenção”



Fonte: Fanpage da companhia. Acesso em 19 de abril de 2019.

Sobre esse projeto estético da máquina, Raquel Durigon destaca essa “simbiose” entre o ator e o maquinaico, explorada especialmente por Luciano Wieser ao longo de toda a trajetória do De Pernas Pro Ar:

Eu acho que é uma simbiose que o Luciano tem com as máquinas, tanto na construção quanto no seu funcionamento e tal, e ele traz tudo isso pro grupo, então a gente acaba também assumindo isso como uma... uma linguagem que nos caracteriza, e com a vinda da “Automáquina” isso fica muito claro, e segue também, enfim, daí a gente acha a necessidade desse novo trabalho consolidar tudo isso. E começa lá com “O Lançador de foguetes”, [...] com as traquitanas no “Lorde Espiga” já tinha um pouco de traquitanas, mas vem se aprofundar no “Automáquina” e na “A Última Invenção” (DURIGON, 2019).

Esta relação homem-máquina, essa metáfora, passa a ser então assumida como uma “*linguagem que nos caracteriza*”, como uma marca que a companhia vai buscando aprofundar e radicalizar. Nesse processo de elaboração de uma linguagem que o distinga, o grupo aposta como caminho na pesquisa de objetos e materiais e no que eles vão chamar de “ressignificação”, ou seja, um deslocamento desses materiais de seu lugar usual ou, seguindo um caminho oposto, um aumento de seu lugar, um sentido superlativo, que lhe empresta uma escala maior. Assim, o grupo aposta na conexão entre esse deslocamento e aumento de sentido

com o imaginário e o inconsciente do espectador⁵⁵.

Para Luciano Wieser, o papel das tecnologias nem sempre é desfazer ou recompor o objeto, a máquina ou a traquitana, mas ampliá-la. Uma vez deslocado ou ampliado, o objeto passa a atuar como um disparador das memórias no espectador, invocando seu subconsciente e seu imaginário.

Acho que uma questão, não sei se chega ser uma área mas é uma coisa importante que é a ressignificação de materiais que vou encontrando, agora cada vez mais forte, né, que é tu trazer essas coisas antigas que são descobertas e potencializar elas (...) E é uma coisa de assim, encontrar essas coisas, potencializar elas para que elas possam contar alguma coisa, possam expressar alguma coisa, então é uma coisa que é o encontro que a gente descobre lá, que tem uma história, que tem um objeto que foi utilizado, que as pessoas quando olhar vão fazer uma referência em sua vida também, mas que em cena ganha uma nova [significação]... (WIESER, 2019).

⁵⁵ Ver tabela da página 114 e quadro da página 117.

Figura 36 - Projeto “A Última Invenção”



Fonte: Fanpage da companhia. Acesso em 19 de abril de 2019.

Aqui, as tecnologias não entram para gerar o novo, mas para revelar e ampliar camadas de sentidos que os objetos já possuem, pouco importando se fará uso de dispositivos analógicos

ou digitais. Dois exemplos são as máquinas performáticas de “A Última Invenção”, intituladas “O Vestido Dançante” e a “Máquina de Sapateado”.

Nestas máquinas, percebe-se uma relação entre o antigo e o novo, entre dispositivos analógicos e a programação computacional, que uma vez postas em movimento, despertam no espectador uma estranha familiaridade, um lugar do inusitado e da memória, uma narrativa cheia de sentidos abertos e de forte carga emocional. Fiquei profundamente abalado com a dança do vestido: não se trata de uma instalação, mas de uma encenação potente, viva, com uma presença incrível e emocionante. O vestido se mexe, baila e rodopia. E ganha invisíveis pernas, braços, um rosto. Vi uma mulher, as mulheres de minha família, um inexplicável engasgo no peito.

Luciano Wieser explica em entrevista concedida para o portal do Itaú Cultural:

Através de nossos sonhos e desejos, das interferências estéticas, funcionais e tecnológicas, essas novas máquinas criam possibilidades de dramaturgias, inspiram histórias. Uma construção vai influenciando a outra e, assim, naturalmente, começamos a imaginar (...) Memórias de uma vida que vai sendo esparramada por essas máquinas. Pedacos do corpo humano vão se espalhando pelas engrenagens, dando um novo significado⁵⁶. (WIESER, 2019).

É importante frisar duas questões do trabalho de criação do De Pernas Pro Ar na sua relação entre cena e tecnologia.

Primeiro, esse processo de ressignificação dos objetos e maquinarias (por deslocamento ou ampliação, como já colocamos) não parte da ideia de impor de forma prévia sentidos a esses objetos e máquinas, muitas encontradas ao abandono em ferros velhos. O ponto de partida é sempre o objeto. Luciano e Raquel sempre perguntam ao objeto: “o que você quer me contar?”. É da poética do De Pernas Pro Ar dar a esse descartado uma sobrevida (uma magnífica sobrevida, por sinal) para que elas possam evocar memórias e narrativas ante os olhos do espectador.

Segundo, o uso das tecnologias e as modificações impostas a estes objetos estão a serviço dessas memórias e narrativas secretas, escondidas e por se revelar na cena. O grupo vai, então, buscar em conhecimentos, técnicas e processos os mais diversos o ferramental necessário para dar conta desse objetivo.

Outro aspecto que interfere nas escolhas tecnológicas é a opção pela rua. O De Pernas

⁵⁶ Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/secoes/rumos/grupo-produz-dez-maquinas-improvaveis-para-espetaculo-a-ultima-invencao?fbclid=IwAR3om0brK19SFVY7TUNEQ-GtkFR1qySLaZ9zDm0-g9nbwd1rIeYTcy-CKY>. Acesso em 19 de abril de 2019.

Pro Ar se firmou historicamente como uma companhia “de” e “para” o teatro de rua. E sempre se interessou em oferecer ao espectador, na rua, os elementos de surpresa, de inusitado e de estranhamento que, tecnicamente, seriam mais fáceis de conseguir no ambiente controlado das caixas cênicas dos teatros tradicionais e sua já consolidada área técnica de som, luz e cenografia.

A busca por esse efeito em um ambiente cheio de interferências, como é o caso das ruas, foi basilar para o constante aperfeiçoamento tecnológico do grupo. Luciano assevera que:

(...) a gente trabalha na rua, sempre há 31 anos trabalhando na rua. Como é que eu vou criar para as pessoas a mesma sensação que elas fossem no teatro, tem uma iluminação, tem som, uma acústica, isso é uma coisa que me agonia, é muito sério que as pessoas tenham uma sensação maravilhosa na rua também. Isso é uma coisa que eu busco e sempre busquei assim, vamos tentar que as pessoas tenham o choque na rua. Sabe de um trabalho que realmente consiga emocionar... (...) A gente sempre gostou muito de teatro né, a gente é espectador também, a gente vai muito ao teatro. Mas logo a gente percebeu que o público que mais tem a necessidade, ele tá fora dos teatros. Então foi essa a nossa opção pela rua e a gente logo pensou assim: “puxa, por que lá dentro do teatro, lá no São Pedro, sei lá ou não sei aonde tem tudo de bom e do melhor, né?”. E lá na rua para as pessoas que mais necessitavam ter, não tem isso. Então isso é uma preocupação que a gente sempre tentou colocar dentro de nosso trabalho, que as pessoas tenham o mesmo direito a assistir a um trabalho com efeitos, com proporções, do impacto que a gente tem quando a gente vai dentro de um teatro. (WIESER, 2019).

Ainda corroborando um sentido ampliado de tecnologias no seu trabalho criador, Luciano destaca que essas representam o caminho para aproximar a ideia abstrada surgida na cabeça do artista e a sua concretização em cena. Toda e qualquer tecnologia lhe parece válida, não fazendo distinções entre tipos de tecnologias a utilizar. Para ele, a tecnologia é uma constante invenção movida pela necessidade:

Precisa das tecnologias pra chegar lá. E ele [o caminho] é assim, entre erros e acertos e experimentações, que não existe, não existe nada, não existe tecnologia pronta pra realizar sonhos. Não existe, ela tem que ser descoberta, ela tem que ser modificada, a programação, né Tayhú, tem que ser modificada pra isso, os motores, tudo tem que ser modificado, nada que a gente pega lá e botou aqui... não, não, tem que ser... é diferente. Isso é pra mim um grande barato, assim. (WIESER, 2019).

E Raquel Durigon completa:

É um objeto de pesquisa, a tecnologia acaba sendo também esse objeto de pesquisa, porque quando tu pega, quando o Luciano pega um motor lá todo enferrujado, que tá lá no tempo, na chuva, e começa e desmonta todo ele, limpa todo ele e refaz ele, existe um estudo daquilo. O estudo do descartado, o estudo do que aquele descartado ainda pode dar, é como se fosse ainda mais um suspiro daquele objeto, daquela... é como se tipo, ele queria viver ainda. (DURIGON *in* DE PERNAS PRO AR, 2019).

c) A absorção do homem pela máquina: um problema.

Dialogar com o grupo De Pernas Pro Ar dentro de seu ambiente de convivência familiar e ao mesmo tempo de trabalho e criação leva a uma sensação de que tudo é uma coisa só, e de que vida pessoal, familiar e artística caminham numa mesma via. Mas não somente isso: o espaço desse grande laboratório que é a casa e o ateliê do grupo, com suas estantes e caixas bem arrumadas e classificadas, maquinarias montadas e por montar, pedaços e incompletudes, a sensação de se sentir pequeno diante da grande “Automáquina” montada inteira no galpão (vista no espaço de ensaio ela é tão grandiosa quanto vista em cena, em performance), levou-me a pensar nesta ideia de “simbiose” entre o artista Luciano Wieser e suas máquinas, suscitadas no começo da entrevista por Raquel Durigon. Levou-me ainda a pensar na problemática contemporânea do homem pós-orgânico (SIBILIA, 2002) ou biocibernético (SANTAELLA, 2008), questão que proponho a Luciano, sobre qual seu nível de relação com estes artefatos:

Eu penso assim, que eu tinha uma coisa, que eu sempre pensava numa trilogia assim das máquinas, que assim, quando eu construía, por exemplo, “O Lançador de Foguetes”, é uma coisa assim, é uma máquina que tem uma função específica, eu controlo ela ali, ela lança os foguetes, assim, objetivamente ela tem. Quando foi pra “Automáquina” é como se ela tivesse me absorvido. A máquina absorveu o homem. O personagem é mais um elemento dessa máquina, passa aí a ter uma outra coisa. Então, quer dizer, as vezes que eu consigo, né, também fazer com que ela seja, expresse emoções, porque o personagem tá ali, no meio daquilo tudo e ele é uma parte dessa engrenagem toda, dessa grande máquina. E agora tem uma outra possibilidade dessa... Será que eu posso fazer que a máquina consiga expressar, sozinha né, que cada máquina expresse alguma emoção? Não sei, são coisas que eu venho me perguntando e trabalhando assim, que ela seja esse disparador de emoções, né. (WIESER, 2019).

A máquina como disparadora de emoção e o artista interfaceado pela máquina que ele opera (ou quem opera quem, afinal?) não são questões inconscientes, mas parecem integrar esse imenso, ambicioso e instigante projeto artístico do Grupo De Pernas Pro Ar.

4 HIGHWAY AND BYWAYS: MAPEAMENTO DE SENTIDOS PROPOSTO PARA A RELAÇÃO ENTRE O TEATRO DE ANIMAÇÃO E AS TECNOLOGIAS

Neste capítulo, propomos uma análise dos principais aspectos levantados pelos artistas entrevistados e de algumas inter-relações que estes estabelecem entre as tecnologias e as suas criações.

Inicialmente, cumpre esclarecer que os aspectos aqui refletidos compreendem um recorte de uma gama muito mais ampla de inter-relações estabelecidas pelos artistas entre as duas temáticas centrais, quais sejam o Teatro de Animação e as Tecnologias. Por mais que tenhamos tentado considerar como marco a etapa do processo criativo relativo à criação de bonecos, formas animadas, dispositivos e mecanismos reinventados para suprir às demandas dos criadores, os artistas elencaram sempre sentidos plurais e muito ampliados com relação à nossa questão inicial. São muitos os desvios da rodovia principal, o que nos reporta novamente à imagem de Paul Klee em *Highway and byways*.

Utilizei como critério os mais recorrentes e, especialmente, como esses elementos são também refletidos por pesquisadores dentro e fora do campo específico da arte e do Teatro de Animação.

4.1 Distinção entre “técnica” e “tecnologia” no Teatro de Animação

Entre artistas de Teatro de Animação, o aspecto técnico de sua arte é sempre bastante privilegiado e engloba muitas áreas: técnicas de construção, de manipulação, de encenação, etc. Este corpus técnico da arte do Teatro de Animação é, inclusive, uma chave comumente utilizada em diversas propostas de classificação das vertentes e tipos que constituem o seu gigante universo de práticas.

Tal conceito, a “técnica”, está sempre referenciada quando se fala sobre os usos e sentidos de tecnologias nos processos de criação em Teatro de Animação e a distinção entre ambas foi uma questão direta ou indiretamente abordada nas entrevistas.

É importante fazer aqui uma melhor distinção entre a ideia de “técnica” e de “tecnologia”, apesar de ambos os conceitos estarem intrinsecamente relacionados.

Entendemos tecnologia como um conceito mais ampliado, que envolvem as técnicas, mas não só, distinção esta colocada por exemplo pelo artista Tayhú Wieser (2019), do grupo De Pernas Pro Ar, quando afirma que “a técnica pode ser qualquer coisa” e que “pra ter tecnologia vai ter que estudar a técnica, pra mim é muito direto isso (...) Vem na origem da

palavra, tecnologia vai ser o estudo da técnica, como consegue aprofundar na técnica”.

Segundo Santaella (2003, p. 152) a técnica pode ser definida como “um saber fazer, referindo-se a habilidades, a uma bateria de procedimentos que se criam, se aprendem, se desenvolvem”. Já no que se refere ao conceito de tecnologia, assevera que:

Enquanto a técnica é um saber fazer, cuja natureza intelectual se caracteriza por habilidades que são introjetadas por um indivíduo, a tecnologia inclui a técnica, mas avança além dela. Há tecnologia onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina for capaz de encarnar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca de habilidades específicas. (SANTAELLA, 2008, p. 152-153).

As tecnologias envolvem movimento sobre si mesmo, no sentido de gerar conhecimento e estabelecer formas de relações entre os sujeitos e entre estes e o mundo.

Neste sentido, a ideia de tecnologia está diretamente associada à noção de dispositivo. O conceito de tecnologia na contemporaneidade, muito atrelado à nossa relação com o computador, pressupõe a criação e o uso de dispositivos, mecanismos ou aparelhos que, em alguma medida, dão corpo a um saber ou uma habilidade humana. Enquanto a técnica pressupõe um prolongamento ou o aperfeiçoamento do humano, a tecnologia pressupõe o humano na relação com dispositivos que materializam uma habilidade ou conhecimento humano.

Vilém Flusser, em obra emblemática e de rara poesia, intitulada “Filosofia da Caixa Preta” chama tais dispositivos de “aparelhos” (1983, p. 5). Para ele, o “aparelho” é um “brinquedo que simula um tipo de pensamento”. O “brinquedo”, por sua vez, é um “objeto para jogar”, traduzindo o elemento da relação do dispositivo com o humano. E que tem uma relação com a ideia de jogo, de interação e de brincadeira.

Alexandre Fávero (Cia. Lumbra) destaca, em conformidade com o pensamento de Vilém Flusser, o sentido da tecnologia como “meios para brincar”, para realizar descobertas e que o artista de Teatro de Animação na sua relação com a tecnologia é um “brincador” ou um “brincante”, onde a observação e a curiosidade são decisivos para os processos de criação.

Aqui quero me reportar então mais uma vez às máquinas e traquitanas criadas pelo Grupo De Pernas Pro Ar em seu projeto “A Última Invenção” (2019). Cada máquina encarna não somente uma habilidade, mas também um pensamento humano, previamente incorporado ao dispositivo através de programação computacional ou mecanismos analógicos. O vestido coreografa uma dança no espaço, os pés marcam o ritmo no sapateado. Uma vez acionadas, as máquinas encantam pela estranheza de se descolar da mão e pensamento humanos e fazer, por si, mesmo que ficcionalmente, movimentos e sons encorpados de significados.

A habilidade do olho humano de regular e manipular a passagem da luz está incorporado aos dispositivos da Cia. Lumbra para o seu teatro de sombras. Nos capacetes artesanais para filmagem em primeira pessoa desenvolvido pelo Grupo Fuzuê Teatro de Animação para a criação de vídeos para o espetáculo “COMA” a visão e a captação da imagem são amplificadas e colocadas em direções não usuais para o ser humano: costas, laterais e alto da cabeça, “olhando” (filmando) o céu.

A ideia de tecnologia implica, portanto, para além da técnica, na criação e no uso relacional de dispositivos que concretizam um pensamento ou habilidade humana.

4.2 Relação com o objeto animado

Aqui quero destacar em especial os processos de construção de bonecos, máscaras, objetos, silhuetas e formas animadas variadas tão presente no cotidiano dos artistas de Teatro de Animação e indissociável de seus processos de criação.

Dois elementos, a meu ver, se relacionam diretamente ao campo tecnológico:

O primeiro, diz respeito à pesquisa e busca constante de novos materiais e técnicas de construção, o que introduz o artista no conhecimento de campos artísticos e científicos muitas vezes aparentemente distante de sua prática principal. Iremos abordar isso melhor no próximo tópico.

No geral, o artista está aberto e entregue a todas as possibilidades de utilização e aproveitamento de materiais e processos em suas obras, dos considerados mais tradicionais e analógicos aos mais atuais, inovadores e *high tech*.

Paulo Balardim comenta:

Nos aspectos relativos à plástica e engenharia construtiva dos objetos animados, a elaboração dos mecanismos de animação incorporou novos materiais produzidos pela indústria bem como novas tecnologias de ferramental, aliando-os aos processos tradicionais de confecção. Nas últimas décadas, vemos mais frequentemente o uso de computadores, joysticks, micromotores e servos mecânicos e elétricos em cena, com o fim de operacionalizar e animar objetos, o que pode resultar tanto numa maior percepção de autonomia do objeto quanto em novos meios de integração com o corpo do ator, como no caso de animatrônicos. (BALARDIM, 2015, p. 170).

A segunda questão se refere aos processos de adaptação e resolução de problemas com objetos e mecanismos já criados, a fim de que este corresponda ao projeto de encenação do artista. Consideramos este um processo dinâmico em que o artista bonequeiro se vê constantemente desafiado pela materialidade de suas criações, buscando aportes de ordem técnica, de conhecimentos afins e suportes tecnológicos criativos para a resolução de problemas

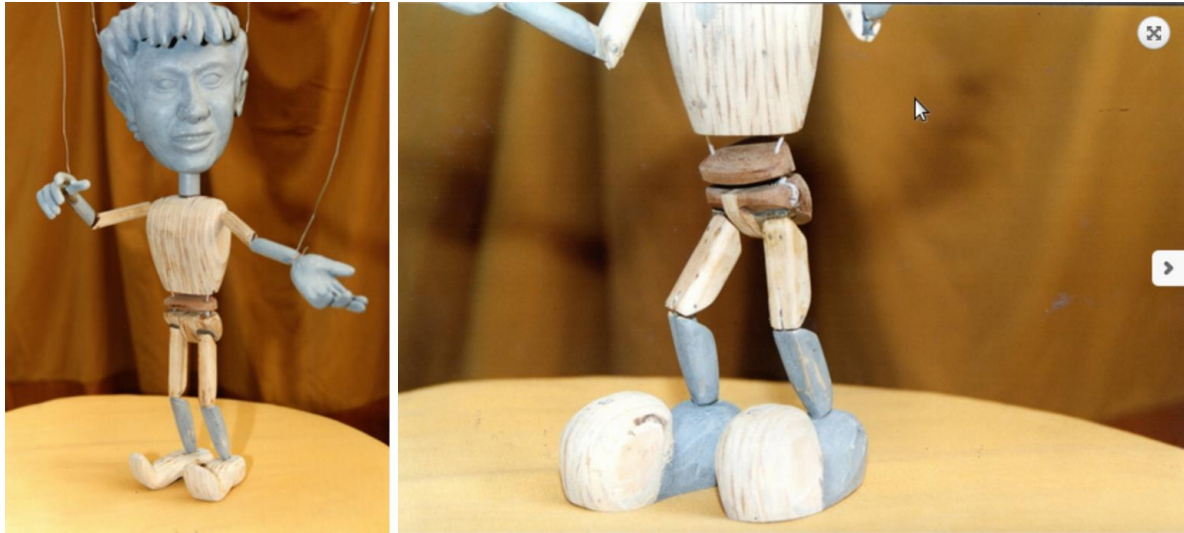
de construção ou de arranjo cenográfico, dentre outros, que desafiam a aproximação entre o projeto e a sua concretização.

Lembro-me de uma questão colocada para o diretor da Cia. Caixa do Elefante, Mario de Ballentti, sobre a forma curiosa das marionetes do espetáculo “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo”, cujas cabeças me pareciam desproporcional ao restante do corpo, implicando num aparente problema de distribuição de pesos e gravidade que dificultaria a manipulação em cena.

Vale a pena conferir, pela sua voz, essa busca incessante de soluções de ordem técnica e tecnológica, que representa uma realidade bastante comum na vida de um artista de Teatro de Animação:

(...) o Paulo tinha feito duas marionetes. Quando a gente voltou de viagem, o Paulo resolveu dar uma apressada no projeto e se atacou a fazer a marionete da princesa e do cavaleiro, e aí ele fez uma marionete muito elegante, uma marionete pequenininha assim, e a marionete não caminhava porque ela não tinha peso, a cintura era muito fina (...) E eu tinha ideia de que fizesse uma marionete que tivesse a cabeça grande e fosse vista à distância. Eu queria que os bonecos do espetáculo fossem pra 500 pessoas, teatros maiores, né. Aí ficou esse impasse, as marionetes não deram certo, aí o projeto ficou mais um tempo adiado. (...) Aí que surgiu a questão dos fios. Ai eu disse: “hi, vai dar problema com os fios porque não vai ter como virar a cabeça”. Aí entendi porque que a marionete tinha as proporções humanas, né; por causa da questão da largura dos ombros, senão o boneco não consegue virar a cabeça. A gente teve que botar em cada um, uma extensão (...) A princesa, acho que tem chumbo nos pés porque senão não consegue caminhar, ela é muito pequenininha, assim, quadril muito pequenininho. Isso foi um desafio assim, eu acho que a dificuldade maior que eu tive até agora é descobrir qual é a linguagem da marionete, qual é a linguagem, qual é a dramaturgia da marionete em cena. O que ela, além de caminhar, além de mexer bracinho, o que tu consegue fazer com esses movimentos tão pendulares que tem e que dependem muito da gravidade. (BALLENTTI, 2018).

Figura 37 - Detalhe da construção de marionete em “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” da Cia. Caixa do Elefante Teatro de Bonecos (2003)



Disponível em: http://caixadoelefante.com.br/espetaculo/gallery_list/13#prettyPhoto. Acesso em 02 de junho de 2019.

Esse caminho de fazer, testar, observar, se frustrar, começar de novo e buscar soluções dentro e fora do campo artístico próprio do Teatro de Animação é o resumo da narrativa de Mario de Ballentti, que perdura até que uma resposta adequada ao seu problema seja encontrada. Entra aqui uma outra questão importante, que é o da reinvenção desses processos pelo seu uso, sobre os quais desejo me debruçar.

Entendo que os processos criativos dos grupos pesquisados, na perspectiva das tecnologias, são o que estou chamando de “usos reinventivos”. Pierre Lévy faz uma interessante reflexão sobre o conceito de “uso”, no qual nos apoiamos:

O que é o uso? O prolongamento do caminho já traçado pelas interpretações precedentes; ou, pelo contrário, a construção de novos agenciamentos de sentido. Não há uso sem torção semântica inventiva, quer ela seja minúscula ou essencial. (...) Criação e uso são, na verdade, dimensões complementares de uma mesma operação elementar de conexão, com seus efeitos de reinterpretação e construção de novos significados. (LÉVY, 1993, p. 35).

Não existe a possibilidade de uso de uma técnica, um processo, um conhecimento, uma solução, etc, sem a perspectiva de uma reinvenção. Uso e reinvenção estão intrinsecamente ligados, seja quando se apropria do preexistente, seja quando coloca em marcha criações próprias.

Ou seja:

a) Mesmo que os artistas criem mecanismos e dispositivos originais motivados pelas demandas surgidas no processo de criação, estes bebem de acúmulos de saberes e experiências

anteriores e preexistentes, que o artista já possui ou vai buscar. Mas que em alguma medida os antecedem (FÁVERO, 2018);

b) Não existe possibilidade de uso sem a reinvenção do mesmo. O uso, como já destacado por Lévy, é por sua natureza “reinventivo”, pois o artista nesse processo sempre o encorpa e o atualiza a partir de suas referências. Logo, esse uso passa a ter, além de suas características anteriores, um “agregado” incorporado pelo artista no momento de sua operação.

Cada vez que uma solução é encontrada ou adaptada, ela acaba por gerar um elemento novo, uma nova conexão, uma outra relação com os materiais e processos, e vai cotidianamente oxigenando e fecundando a arte do Teatro de Animação em todo mundo e ao longo do tempo.

4.3 Relação com outros campos artísticos e científicos

Já afirmamos a intensa participação de outras artes e campos científicos na conformação da cena do Teatro de Animação na atualidade, que reverbera nas falas dos artistas entrevistados, sobre que outros campos esses identificam nas suas práticas. Tal realidade tem uma relação muito direta sobre o entendimento dos artistas sobre o sentido de “tecnologias”, sempre associando seu conceito ao domínio ou a incursão em campos de conhecimentos diversos que dão sustentação ao seu trabalho.

Recorrentemente colocam que “tecnologia” é algo além e complexo, no sentido de compreender um campo polissêmico de saberes e de utilização de aportes artísticos e científicos algumas vezes muito diretamente relacionados ao Teatro de Animação (como a Mecânica, a Física e as Artes Plásticas), outras vezes aparentemente distantes (como a Nanotecnologia, a Política e a Antropologia).

Segundo Caried Astles:

Eu acho que é absolutamente fundamental destacar a natureza essencialmente interdisciplinar do teatro de formas animadas. Esta é uma forma que se cruza com muitas outras áreas, e, portanto, pesquisadores e praticantes devem ser estimulados a trabalhar nas fronteiras; é interessante romper as fronteiras tradicionais entre as ciências e as artes afetivas; pesquisas que colaboram com a Medicina, as Neurociências, a Física, o Planejamento Urbano, a Microbiologia, os estudos sobre as florestas tropicais, e assim por diante, como um meio para gerar novos conhecimentos, são instigantes e mantêm um olhar no futuro. O teatro de formas animadas, que existe no encontro entre ciência e arte, tem o potencial de ser um veículo fundamental para estudos emergentes e interessantes que poderiam nos permitir compreender o mundo natural. Além disso, o uso deste teatro para desenvolver novas linguagens dentro das artes, das Humanidades e das Ciências Sociais pode levar a novos entendimentos significativos. (ASTLES, 2016, p. 63)

Podemos afirmar que o trabalho do artista de Teatro de Animação é de fato esse lugar de fronteira, de intersecção entre ciência e arte. Essa exigência, de se colocar nas fronteiras, é da própria metodologia de criação ou da ordem da temática ou do problema que o artista deseja abordar e que poderá aproximá-lo de campos aparentemente muito distantes do que seria uma especificidade do Teatro de Animação em si. Tal exigência, complexa por sinal, é assumida pelo artista bonequeiro como parte indissociável da arte que estuda e pratica.

Paulo Balardim observa:

Dessa forma, percebemos que as obras artísticas contemporâneas, destacadamente aquelas que envolvem o teatro de animação, exigem do artista o conhecimento das especificidades de sua arte tanto quanto podem exigir o domínio de interfaces possíveis com outros campos. Os avanços científicos na área da biotecnologia, da nanotecnologia, da robótica e da medicina molecular, entre outros, nos fazem repensar a natureza humana e a interação desta com seu habitat. O corpo artificial, artificializado, não mais o orgânico, passa a ser uma forte referência para a pesquisa cênica e as descobertas sobre os processos psicofísicos do funcionamento do corpo e sobre a manifestação da vida incitam novas criações artísticas. De fato, não há como negar que essas descobertas e transformações de paradigmas afetam toda a concepção de uma arte na qual a vida, sua representação e projeção no objeto inanimado constituem material de estudo. (BALARDIM, 2015, p. 175).

Esses atravessamentos instigam a pensar não apenas sobre a natureza conceitual e formal do Teatro de Animação na contemporaneidade, sempre movediças, mas também sobre quem é o artista que o pratica, assunto do próximo tópico.

4.4 Perfil do artista de Teatro de Animação pelo viés tecnológico

Interfaceado e atravessado por diversos e muitas vezes improváveis campos artísticos e científicos, o artista criador do Teatro de Animação também tem seu perfil estabelecido em um território de fronteiras. Este lugar não está constituído como uma crise de sua identidade, mas como um lugar em que se reconhece e se sente absolutamente à vontade.

Falando sobre essa interdisciplinaridade de campos exercida dentro de sua companhia, a Cia. Lumbra, Alexandre Fávero afirma que:

O potencial da linguagem [do Teatro de Sombras] se renovava justamente por essa apropriação de outras memórias que a gente tem da nossa vida, dos nossos ofícios, de referências artísticas, e que isso aí poderia ser sempre uma efervescência pra construção de uma dramaturgia ou de um estilo visual, e é isso que eu tenho tentado buscar nas encenações que eu faço hoje. (FÁVERO, 2018).

O artista do Teatro de Animação se forma e se afirma não só como criador e encenador,

mas também como um pesquisador prático e, algumas vezes, inclusive, sistematizando e elaborando conceitos e teorias que alicerçam tais práticas, a exemplo da própria Cia. Lumbra; ainda como um inventor e, numa visão mais metafísica de seu trabalho, como um alquimista e um bruxo que cria, transforma e anima a matéria.

Luís Miguel Barbosa da Costa Leite reitera esse caráter multifuncional do artista de Teatro de Animação:

Por seu lado, o bonecreiro⁵⁷ ou marionetista é um artista e é o resultado de uma combinação única de várias artes e ofícios, como as de escultor, modelador, pintor, electricista, carpinteiro, actor, escritor, produtor, designer e inventor. Ele pode assumir todas estas tarefas ou, simplesmente, um conjunto de algumas que sejam necessárias ao espectáculo. (LEITE, 2007, p. 16).

Trata-se, pois, de um artista muito bem relacionado entre os palcos de encenação, os ateliês de construção e os laboratórios onde inventa, testa e aprimora suas práticas, estando especialmente estes dois últimos confundidos em um só espaço e processo.

4.5 Recepção e tecnologia (relações com o espectador).

Todos os sentidos dados pelos artistas entrevistados sobre as tecnologias em suas criações – Cia. Caixa do Elefante, Cia. Lumbra, De Pernas Pro Ar e o relato sobre o projeto “COMA” de minha companhia Grupo Fuzuê Teatro de Animação – demonstram estarem influenciadas por um destinatário certo: o espectador.

Mesmo perscrutando objetivos distintos com relação ao seu público, cada companhia estabelece um projeto de relação que vai influenciar suas escolhas tecnológicas e seu ferramental de trabalho e encenação. Em alguma medida, o conceito de tecnologias está diretamente relacionado à criação, adaptação e manejo de conhecimentos arte-científicos, mecanismos e dispositivos que geram no espectador “um estado de suspensão” (Cia. Caixa do Elefante), “uma experiência, uma vivência” (Cia. Lumbra), “uma memória, uma surpresa” (Grupo De Pernas Pro Ar) ou uma “reflexão” sobre o tema do projeto (Grupo Fuzuê Teatro de Animação).

O fato é que a relação que se deseja com o espectador vai nortear todo o projeto de criação de cada uma das companhias, definindo não só as suas escolhas, mas também um

⁵⁷ Luís Miguel Barbosa da Costa Leite (Luis Griff), mestre e doutor em multimídias, é natural de Porto, Portugal. Optamos em manter a citação no idioma de origem.

processo de contínuo aperfeiçoamento ou “calibragem” da cena, como colocado na entrevista por Fabiana Bigarella da Cia. Lumbra, a partir do espectador. Também vai despertar, nos criadores, a curiosidade em levantar e aprofundar conhecimento sobre o espectador, sobre seu interesse pelo espetáculo, sobre como manter esse interesse ativo e até mesmo sobre aspectos comportamentais, anatômicos e fisiológicos desse espectador, tal como o conhecimento do olho humano no processo de apreensão da sombra e da luz, referenciado pela Cia. Lumbra.

Talvez essa busca em conhecer o espectador seja porque os artistas do Teatro de Animação carreguem a consciência de que é, no fim e ao cabo, na cabeça do espectador que os bonecos e objetos ganham de fato “ânima”, vida autônoma. Não era outra a posição da pesquisadora brasileira e militante do Teatro de Animação Magda Modesto (1925-2011)⁵⁸: “Os títeres são seres inertes que, através da interpretação do ator, tem no espectador, ao atribuir-lhe vida autônoma, o seu verdadeiro criador”.

Mesmo não sendo objeto direto deste estudo a recepção nos trabalhos e companhias pesquisadas, cabe apenas denotar que esse é um tópico que em larga medida pauta e delimita o alcance emprestado por estas na sua compreensão de usos das tecnologias. Estas serão buscadas, utilizadas, adaptadas e validadas em função do projeto de relação que cada trabalho deseja estabelecer com o público.

4.6 Relação entre propostas inovadoras e tradicionais

Questão que iremos aprofundar no próximo capítulo, os entrevistados afirmaram diversas vezes, de forma expressa ou sugerida, a não vinculação do conceito de tecnologias apenas ao uso das novas mídias, da presença do computador em cena e de campos diretamente ligados ao *high tech*, como a robótica, a eletrônica e os avançados recursos de iluminação.

As tecnologias sempre atravessaram a história do Teatro de Animação, estando presentes em vertentes e propostas majoritariamente ligadas às tradições. Os processos de construção, criação e adaptação de mecanismos são vivos e estão presentes dos *animatronics* mais modernos aos recursos do Mamulengo mais tradicional.

⁵⁸ Autodidata, Magda Modesto dedicou seus 86 anos de existência ao engrandecimento do teatro de animação, nas suas mais variadas correntes e técnicas. A pesquisadora foi fundamental no esforço coletivo para que esta expressão artística ocupasse um lugar de respeito, dentro e fora do Brasil, e fosse reconhecida como expressão da cultura Brasileira. Foi orientadora e amiga da primeira doutora brasileira em artes cênicas de Teatro de Animação, pela USP, Ana Maria Amaral. Militou pela causa do teatro de bonecos com Alvaro Apocalypse, Carmosina Araújo, Maria Mazetti, Virgínia Valli, Nini Beltrame, Cacá Sena, entre inúmeros outros artistas e educadores de arte. Fonte: <http://www.funarte.gov.br/evento/magda-modesto-1926-%E2%80%93-2011-uma-vida-para-o-teatro-de-animacao/>. Acesso em 02 de junho de 2019.

Catin Nardi nos faz uma importante observação nesse sentido:

O movimento físico no teatro de bonecos e formas animadas, a mecânica de bonecos, formas ou objetos se veem transformados e provocam no espectador emoções e percepções que dependem de sua cultura. Isso inclui sensações, sensibilidades, afetações, localizações e polifonias que chegam ao espectador a partir de diversos estímulos e variadas intensidades. A imagem se transforma e incorpora telas digitais que interagem com o ator manipulador; aparelhos de robótica provocam efeitos sonoros, movimentos e impactam o espectador, participante ativo do espetáculo; tudo se recria, e o “teatro de formas animadas” vai se distanciando cada vez mais do “teatro de bonecos”. A utilização da imagem do boneco antropomorfo abre espaço para novas formas visuais. Contudo, haverá sempre um boneco ou um objeto sendo animado capaz de emocionar o espectador. O mundo cibernético estimula o desenvolvimento de projetos valendo-se de novas tecnologias, utilizando programas que podem desenhar, colorir, testar imagens e movimentos, provocar e instigar o pensamento. No entanto, as formas de atuação tradicional continuam existindo e dialogando com as novas formas de criação. Sempre haverá um ator/atriz, um boneco e um espectador, mesmo que tendências contemporâneas prescindam do drama, do conflito, da narrativa. Há espaço para todas as formas de criação e expressão. (NARDI, 2014, p. 159).

Quando estamos tratando dos sentidos de tecnologias e suas inter-relações com o Teatro de Animação é importante também romper com alguns paradigmas. Um deles é a ideia de que as tradições estão estáticas e paradas em termos tecnológicos e que não seguem, de forma viva e dinâmica, a se atualizarem e a se reinventarem, muitas vezes premidas pela necessidade econômica de manutenção de seus trabalhos ou de manter viva a própria tradição, o que implica se aproximarem de técnicas e processos apressadamente tidos como novos e modernos.

Novamente citando como exemplo os Mamulengos, ainda que estes conservem vivos sua fisionomia e estética, os processos de sua construção são constantemente atualizados para além do entalhe em mulungu: pedaços de tubos plásticos, modelagem em papel machê, aproveitamento de materiais reciclados de variados tipos invadem sua constituição, permitindo tanto a agilidade de sua criação para colocá-los em cena, como a possibilidade de dispô-los em escala para a venda, cujo retorno financeiro é fundamental para complemento de renda dos mestres mamulengueiros e a própria manutenção de seu trabalho.

Cariad Astles questiona em que medida a oposição entre tradição e inovação é clara e “útil” e faz uma deferência sobre a relação com o aprimoramento tecnológico:

(...) assim, a operação da tradição não é um simples ato de repetição de forma; sociedade, política, economia e significado cultural estão profundamente conectados. A realização do teatro de animação tradicional, além disso, oferece grande flexibilidade e riqueza além da própria forma: a capacidade de improvisar e responder às circunstâncias atuais, o conteúdo de eventos políticos, o uso da tecnologia, enfim as autodefinidas qualidades inovadoras da própria tradição. (ASTLES, 2018, p. 51).

Contextos culturais e econômicos locais não podem ser ignorados como um fator que alavanca o diálogo entre tradição e inovação em termos tecnológicos, em prol de da própria sobrevivência das próprias tradições.

4.7 Tecnologia como metáfora na cena do Teatro de Animação

Por fim, refletimos sobre um sentido cada vez mais presente nos trabalhos e projetos de criação da atualidade: a tecnologia e sua relação com o ser humano e sua percepção de mundo como uma estética e uma temática dos próprios trabalhos.

O grupo De Pernas Pro Ar apresenta seu trabalho referenciando numa simbiose entre o homem e a máquina, radicalizado em seu projeto “A Última Invenção”. E a problematiza. O projeto COMA do Grupo Fuzuê Teatro de Animação reflete, através da cena, o tema do Pós-Humano, especialmente o novo estatuto do corpo através de sua imbricação com as tecnologias e que desloca a nossa percepção de tempo, espaço e real, questionando o próprio sentido de realidade. Nesse aspecto, o Teatro de Animação, especificamente o Teatro de Bonecos, é solicitado pelo grupo como uma metáfora para a imbricação do orgânico e do inorgânico, do humano e do maquínico, dos limites entre o real e o irreal, da vida e da morte.

Cada vez mais as tecnologias contemporâneas e seus problemas são colocadas como tema e como uma poética na criação de trabalhos no Teatro de Animação.

Além dos trabalhos acima citados, de companhias entrevistadas na pesquisa, muitos outros apostam nas tecnologias como poética e temática. Por exemplo, o espetáculo “Une tache sur l’aile du papillon”⁵⁹ dirigido por Sylvie Baillon, que integra bonecos, tecnologia 3D e marionetagem digital para falar de um tema delicado – os conflitos de guerra – e questiona, a partir da própria cena, quais são estes limites: entre o humano e o inumano, o real e o virtual, o analógico e o digital.

O espetáculo denuncia o estado permanente de guerra através de um dispositivo único que combina técnicas antigas às mais contemporâneas, onde um boneco funciona como tela para projeção de realidade aumentada, criando uma sensação de confusão no espectador. A peça, ambientada em um quarto de hospital, narra a história de uma criança psicótica que tem um relacionamento amigável com sua alucinação: um soldado de guerra. Um médico tenta identificar seu problema. De repente, o prédio desmorona e o acesso ao quarto da criança é bloqueado.

⁵⁹ Sobre o processo de criação do espetáculo, ver: <https://letasdesable-cpv.org/creation/ches-panses-vertes/une-tache-sur-laile-du-papillon/>

A partir de texto de Alain Cofino Gomez, a diretora Sylvie Baillon confronta os espectadores com a confusão diante das representações virtuais que se mesclam com imagens reais.

Figura 38 - "Une tache sur l'aile du papillon" (Sylvie Baillon)



Fonte: <http://www.lejardinparallele.fr/une-tache-sur-laile-du-papillon>. Acesso em 02 de junho de 2019.

Figura 39 - "Une tache sur l'aile du papillon" (Sylvie Baillon)



Fonte: <https://letasdesable-cpv.org/creation/ches-panses-vertes/une-tache-sur-laile-du-papillon/>. Acesso em 02 de junho de 2019.

A própria escolha do ferramental tecnológico acaba por se constituir numa estética que dá ao trabalho significados para além da narrativa central. Esse é certamente um sentido importante enveredado pelas artes das cenas em geral, não só pelo Teatro de Animação, na atualidade: das tecnologias como uma poética, num movimento sobre si mesmas, como recurso sensorial e como uma questão a ser refletida.

5 NOVOS PARADIGMAS DA “INTERFACE”: UM CAMINHO PARA PENSAR A RELAÇÃO ENTRE O TEATRO DE ANIMAÇÃO E AS TECNOLOGIAS

As tecnologias não estão apartadas do contexto social em que são geradas, adaptadas e reinventadas. Pelo contrário, essas constituem intrinsecamente a organização social e os valores políticos, econômicos, sociais e culturais da sociedade a partir da qual seus sentidos são analisados.

Os aparatos e arranjos tecnológicos integram essa macroestrutura social que Paula Sibilia (2002) vai chamar de “matriz sociotécnica” e que não apenas a integram: ajudam a criá-la e estão constantemente reproduzindo-a e a reinventando. Sibilia reitera que:

(...) o que interessa aqui não são os meros dispositivos tecnológicos mas toda uma “matriz sociotécnica” da qual eles fazem parte, que as máquinas ajudam a criar e que não cessa jamais de produzi-las. Existem agenciamentos coletivos, usos e apropriações das tecnologias por parte dos sujeitos que, por sua vez, também vivenciam seus efeitos em seus próprios corpos e subjetividades. Os aparelhos e ferramentas exprimem as formas sociais que os produzem e lhes dão sentido, formando redes, teias de pensamento, matrizes sociais, econômicas, políticas, que permeiam o corpo social inteiro e estão inextricavelmente ligadas às novas tecnologias. (SIBILIA, 2002, p. 11).

Por outro lado, os inventores e desenvolvedores de tecnologias, especialmente na atualidade, não são movidos pelo desejo puro de geração de mecanismos complexos e herméticos, por uma virtuosidade tecnológica, mas pelos agenciamentos sociais que esta gera. Por trás do desenvolvimento tecnológico, existem projetos políticos claros ou pulverizados, muitas vezes ligados ao interesse do mercado. Pierre Lévy esclarece que:

Contrariamente ao que geralmente pensamos, os agenciadores de inovações técnicas não estão interessados apenas nas engrenagens complicadas das coisas. São antes de tudo movidos pela visão de novos agenciamentos na coletividade mista formada pelos homens, seus artefatos e as diversas potências cósmicas que os afetam. Os engenheiros, agenciadores e visionários que ligam seu destino a determinada técnica são movidos por verdadeiros projetos políticos, contanto que se admita que a cidade contemporânea seja povoada por máquinas, por microrganismos, por forças naturais, por equipamentos de silício e de cimento tanto quanto por humanos. (LÉVY, 1993, p.33).

Paula Sibilia, em seu instigante estudo intitulado “O Homem Pós-Orgânico” identifica duas correntes em trânsito para interpretar a relação da sociedade ocidental com as tecnologias:

as correntes de origem “prometéica”⁶⁰ e as de origem “fáustica”⁶¹:

Em oposição à tradição prometéica, que **pensa a tecnologia como a possibilidade de estender e potencializar gradativamente as capacidades do corpo** (sem aspirar ao infinito, guardando certo respeito pelo que é humanamente possível e pelo que ainda pertence ao território divino), a corrente fáustica enxerga na tecnociência a **possibilidade de transcender a condição humana**. Assim, valendo-se da nova alquimia tecnocientífica, o “homem pós-biológico” teria condições de superar as limitações impostas pela sua organicidade, tanto em nível espacial quanto temporal. Adequadamente definido como “fáustico”, tal projeto é extremamente ambicioso: valendo-se dos sortilégios digitais, ele contempla a abolição das distâncias geográficas, das doenças, do envelhecimento e da própria morte. (SIBILIA, 2002, p. 13).
Grifo nosso.

Sendo o teatro também reflexo da sociedade que o cria e produz, as tecnologias mantiveram uma relação muito estreita com as artes da cena, perpassando toda a sua história, em qualquer contexto em que seja contada. O teatro integra a matriz sociotécnica de uma dada sociedade em uma dada época, e mantém características “prometéicas” e “fáusticas” na sua relação com as tecnologias: potencializar as possibilidades do humano e/ou transcendê-lo.

As profundas transformações ainda em curso na cena do Teatro de Animação na atualidade não estão desvinculadas de todo o processo de mudanças que as artes da cena passaram e vem passando desde a década de 1970, como já problematizado por autores como Hans-Thies Lehmann, Josette Féral, Erika Fischer-Lichte, Patrice Pavis e tantos outros pesquisadores que, ao analisar tais transformações, conformam o surgimento de uma cena renovada, ou mesmo de um novo teatro (pós-dramático, performativo, etc.), com todas as

⁶⁰ Refere-se a Prometeu: Filho do titã Jápeto e da oceânide Clímene, de Têmis/Gaia, ou também de Ásia, é mencionado amiúde em Hesíodo com o patronímico de Ἰαπετιονίδης. Pai de Deucalião, sugere-lhe que construa uma arca para salvar-se do dilúvio. As fontes mais arcaicas do mito atribuem-lhe o engano de Mecona, o roubo do fogo e o consequente castigo que consistia em ser acorrentado no Cáucaso com uma águia que lhe devorava o fígado. Segundo uma tradição mais tardia, ele formou os homens com água e com terra. Fonte: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/409973/mod_resource/content/2/demgol_pt.pdf. Acesso em 02 de junho de 2019.

⁶¹ Refere-se a Fausto: protagonista de uma popular lenda alemã de um pacto com o demônio, baseada no médico, mago e alquimista alemão Dr. Johannes Georg Faust (1480-1540). O nome Fausto tem sido usado como base de diversos textos literários, o mais famoso deles a peça teatral de Goethe, que foi produzida em duas partes, escrita e reescrita ao longo de quase sessenta anos. A primeira parte - mais famosa - foi publicada em 1806 e a segunda, em 1832 - às vésperas da morte do autor. Considerado símbolo cultural da modernidade, *Fausto* é um poema de proporções épicas que relata a tragédia do Doutor Fausto, homem das ciências que, desiludido com o conhecimento de seu tempo, faz um pacto com o demônio Mefistófeles, que o enche com a energia satânica insufladora da paixão pela técnica e pelo progresso. No afã de superar os conhecimentos de sua época, Fausto evoca espíritos e, por fim, *Mefistófeles*, o demônio (palavra que significaria, etimologicamente, *inimigo da luz*) - com o qual negocia viver por anos sem envelhecer. Durante este tempo, conforme o contrato assinado com seu próprio sangue, serviria, o diabo, a Fausto, em troca da sua alma. Entregue aos prazeres durante este tempo, é, finalmente, ao término deles, levado para o Inferno. Tendo, porém, encontrado o amor de Margarida, dela tenta obter a salvação, mas foi inevitável o destino a que se comprometera. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fausto>. Acesso em 02 de junho de 2019.

dificuldades e limites de uma construção que dê conta desta diversidade de pensamento e de práticas. Tratam-se de abordagens heterogêneas, marcadas pelo esforço de um delineamento e compreensão da cena contemporânea⁶². O Teatro de Animação também se transforma, sensível a estas mudanças de concepções da cena em geral e, dentro destas, insere-se a relação com as tecnologias.

Paulo Balardim observa:

Em nosso milênio, ao verificarmos o uso das novas tecnologias cada vez mais frequente nas práticas artísticas que se utilizam da animação, intuimos que possa existir uma nova maneira de refletir sobre as especificidades do teatro de animação, bem como de apreender e utilizar os recursos cênicos que ele nos propõe, pois, sabemos que cada tecnologia desenvolvida modifica algumas dimensões da nossa inter-relação com o mundo, da percepção da realidade, da interação com o tempo e com o espaço. Nessa ótica, a investigação do espaço virtual pelo artista pode redimensionar a arte e as relações de significância que o corpo humano, dentro da obra artística, suscitariam. (BALARDIM, 2015, p. 169).

Neste capítulo, apresentamos, mesmo que brevemente, algumas linhas sobre estas inter-relações: primeiro entre as artes da cena com as tecnologias, no intuito de reforçarmos a proximidade do Teatro de Animação com este contexto geral e, a seguir, vamos buscar no conceito de “interface”, hoje apropriado especialmente pela Ciência da Computação, o elemento que articula os diversos sentidos propostos para a relação entre o Teatro de Animação e as tecnologias.

5.1 Arte, cena e tecnologia

Alexandre Fávero (Cia. Lumbra) destacou, em um de nossos encontros, que a tecnologia é “algo que antecede a obra” e conseqüentemente está imbricado nessa desde o passado mais longínquo. Para Mario de Ballenti (Cia. Caixa do Elefante Teatro de Bonecos) e os membros do De Pernas Pro Ar, as tecnologias dizem respeito à própria relação com o espectador, no

⁶² Segundo Sílvia Fernandes (2011): “Nas áreas da teoria e da história do teatro, aparecem especialmente nos ensaios de Bernard Dort, Patrice Pavis, Erika Fischer-Lichte, Jean-Pierre Sarrazac, Marvin Carlson e Josette Féral; em relação à abordagem específica da corporeidade, são freqüentes nos estudos de Eli Rozik, Susan Leigh Foster e Virginie Magnat; na área dos estudos culturais recebem atenção especial de Joachim Fiebach; nos trabalhos ligados à ciência cognitiva são analisados por Malgorzata Sugiera; nos estudos culturais sobre a performance são esmiuçadas por Richard Schechner, Judith Butler, Freddie Rokem e Janelle Reinelt, ensaístas que promovem a migração da noção de teatralidade para a de performatividade. Também é recidivo o uso dos termos nas análises da cena pós-moderna e do teatro pós-dramático, empreendidas por Johannes Birringer, Timothy Murray e Hans-Thies Lehmann, comendo uma cartografia expandida de pontos de vista que demarcam os principais focos de reflexão crítica sobre o tema”. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/revteatro/article/viewFile/5391/3860>. Acesso em 02 de junho de 2019.

sentido de que estas correspondem a um instrumental para a geração do efeito ou do encantamento que mantém e sustenta esta linguagem. Por fim, o atual trabalho de criação do Grupo Fuzuê Teatro de Animação, intitulado COMA, realizado de forma colaborativa e com minha orientação, reflete questões atuais da relação entre arte, corpo e tecnologia, ao buscar na linguagem do Teatro de Animação, especialmente na relação entre o humano e o inanimado, o mote para pensar a instigante questão do Pós-Humano. Em alguma medida, esse também é o caminho percorrido pelo De Pernas Pro Ar na composição de sua estética da máquina.

Entendemos que todos estes horizontes da relação entre o Teatro de Animação e as tecnologias bebem de um processo histórico, uma vez que a relação entre arte e técnica, cena e tecnologia sempre se imbricaram de forma estreita no passado, sendo que hoje é uma realidade presente e cotidiana hoje que aponta para um futuro inquietante.

O teatro tem, historicamente, uma relação muito direta e profunda com as tecnologias, em todos os tempos. Assim como a História da Arte em geral, as tecnologias também poderiam ser um vetor para a organização de uma História do Teatro. Como pensar o teatro, a dança, o circo, a performance – as artes da cena – sem as contribuições da engenharia, de ciências aplicadas como a física, a química, as máquinas, os mecanismos, a iluminação, as tecnologias de som? Como imaginar o Teatro de Animação, em específico, fora destas convergências?

Na atualidade, este encontro entre cena e tecnologia ganha mais entradas e questionamentos com a introdução do computador, esta “mídia das mídias” SANTAELLA, 2009), no espaço privilegiado da encenação, bem como a participação de robôs, projeções e interações entre corpos e mídias diversas em tempo real.

As novas mídias são uma realidade cotidiana da arte teatral contemporânea e estas podem ser compreendidas como “as formas de produção, acesso, distribuição e comunicação mediadas por computadores” (PINZON, 2012, p. 73).

Ana Maria Amaral (2007, p. 33), ao refletir sobre o boneco no contexto das mídias e das tecnologias modernas, assevera que as tecnologias trouxeram para a arte “incríveis vantagens, acompanhadas de iguais desvantagens”:

A luz elétrica, por exemplo, nos proporcionou uma nova maneira de ver as coisas, nos deu uma perspectiva diferente dos objetos: profundidade, sombras, imagens novas e bizarras. Nos tornou mais sensíveis às coisas em si. E quanto aos objetos, graças aos avanços da indústria, esses proliferaram e invadiram-nos de tal forma que são, hoje, parte fundamental de nossa existência, comparsas dos nossos dramas ou comédias diárias. A tecnologia industrial invadiu e modificou nosso cotidiano. Impossível não perceber o que as coisas e objetos, diariamente, nos gritam em termos de formas, cores, funções. A luz, ao mesmo tempo que amplia a cena, ressalta detalhes antes não perceptíveis. Mas ao mesmo tempo que a luz aproxima, ela também coloca uma distância entre o palco e o público.

O som faz calar muitas vozes, substituindo textos, antes muito longos, para fazer da música parte integrante da dramaturgia. E os microfones, aproximando os personagens, mudou muitas das características dos espetáculos tradicionais. O som gravado e a facilidade de se transportar os cada vez mais miniaturizados aparelhos afastaram a música ao vivo dos espetáculos populares (AMARAL, 2007, p. 33-34).

É notório que as inovações em iluminação, som e engenharia proporcionadas pela moderna tecnologia modificaram profundamente as artes da cena e sua relação com o público, provocando aproximações e distanciamentos de todas as ordens e provendo o espetáculo de múltiplas camadas sensoriais.

Tais transformações se aprofundam e se afunilam de uma forma ainda mais consequente com o entranhamento das artes tecnológicas digitais, do computador e das novas mídias no processo de criação, fruição e recepção cênica.

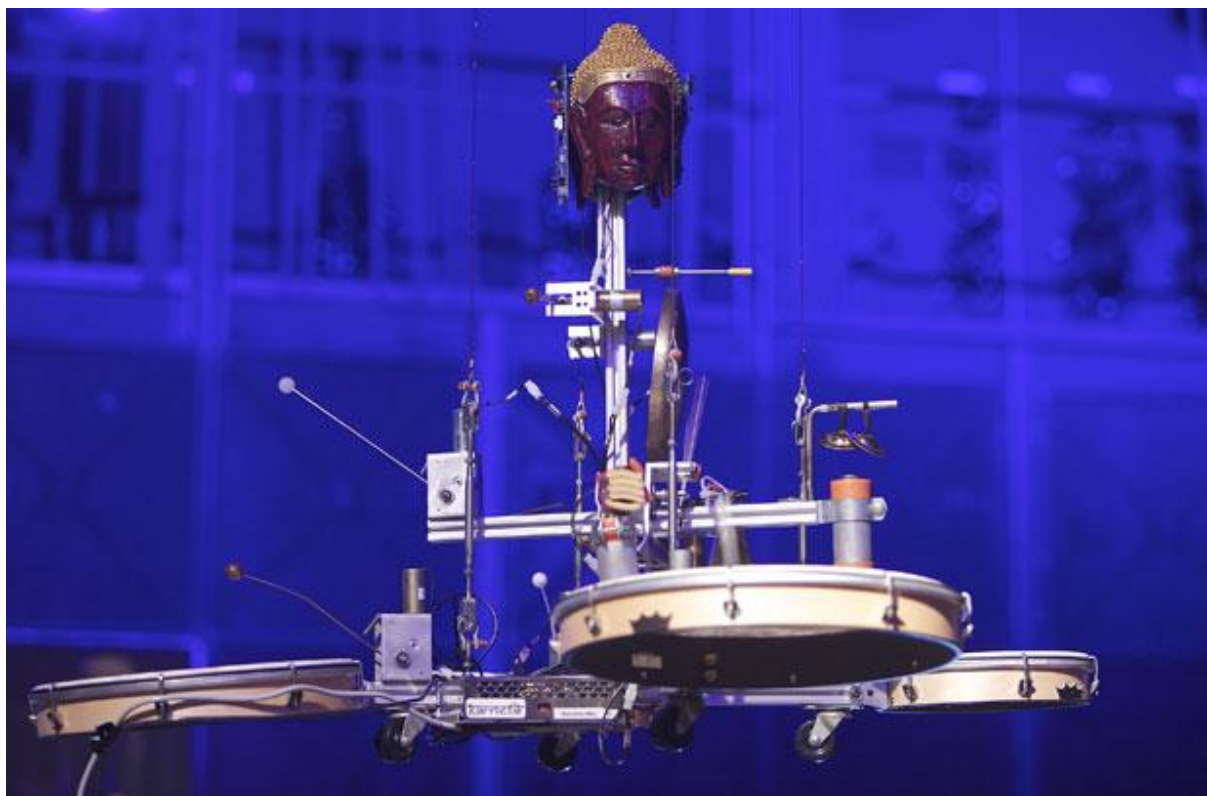
Este adentramento das diferentes mídias⁶³ – analógicas e digitais – no espaço da cena transformou o teatro em um território intermedial por excelência, onde estas estabelecem relações, interferem, geram deslocamentos, e tem seu sentido alterado pelos elementos do palco. No entanto, o teatro não se tornou uma arte multimídia e aberta à participação de outros elementos apenas na atualidade. Conforme a Prof^a Marta Isaacsson, “o teatro é uma arte mista, convocando significantes de naturezas diversas, componentes visuais, sonoros, textuais, orgânicos, materiais, dentre outros. A singularidade da natureza do teatro é ser plural” (ISAACSSON, 2012, p. 84).

A discussão sobre a presença das tecnologias no teatro, na dança, na performance, etc. devem transcender qualquer discurso no âmbito apenas de vantagens ou desvantagens, de potências ou de limites. A capilaridade das tecnologias nos processos de criação cênica é uma realidade dada e posta na contemporaneidade, com a qual teremos que lidar e nos relacionar. E ainda há muito por vir!

Para pensarmos sobre isso de forma mais ampla, gostaria de trazer alguns exemplos fora do contexto do Teatro de Animação, nas áreas de teatro, música, circo e cinema que problematizam, pela sua forma e/ou conteúdo, a relação entre arte e tecnologias.

⁶³ A palavra “mídia” vem da palavra latina “media” e pode ser entendida como aquilo que está no meio, ou que se localiza entre dois elementos, ou ainda como interfaces que põem em contato duas margens. Neste sentido, a mídia é uma fronteira. A mídia analógica é aquela que mantém algum traço em comum com o seu objeto; logo, mantém uma “analogia” direta entre as características do objeto e a forma como estas podem ser manipuladas. Por exemplo, uma música registrada em uma fita magnética está em modo analógico, pois a fita guarda os registros dos sons de modo direto. Já a música em modo “digital” está armazenada em códigos numéricos, a relação é indireta, pois precisa ser decodificada em ondas sonoras para ser percebida pelo ouvido humano, podendo ser manipuladas de muitas formas (PINZON, 2012, p. 71-72).

Figura 40 - Robô do KarmetiK Machine Orchestra, em atuação (2011)



Fonte: <http://www.karmetik.com/artist/machine-orchestra>. Acesso em 16 de junho de 2019.

Em 2011, um grupo chamado “KarmetiK Machine Orchestra” reuniu robôs e músicos humanos para apresentações nos Estados Unidos, contando com a participação de artistas, técnicos e engenheiros das mais diversas especialidades ligados ao “California Institute of the Arts (CalArts)”⁶⁴. Esta suntuosa “orquestra” colocou em discussão quais os limites entre a carne e a máquina, ou da presença entre humanos e robôs em cena integrados a um único projeto artístico.

Em 2016, viajando pela cidade de Hamelin (Alemanha) assisti a um espetáculo “teatral” intitulado “Das mechanische Rattenfänger-Theater” no museu da cidade⁶⁵, sobre a famosa lenda do Flautista de Hamelin, que não contou com a participação de atores de carne e osso. O espetáculo se desdobrou através de máquinas e robôs, sem deixar de emocionar, comunicar e interagir. Serão os robôs o fim da arte do ator e o alvorecer de um “teatro de máquinas”?

Uma das maiores estrelas da música pop do Japão também prescinde de carne e osso. Hatsune Miku é uma boneca holográfica 3D extremamente realista, criada pela empresa Crypton Future Media. Seus vídeos na internet⁶⁶ mostram milhares de pessoas se divertindo,

⁶⁴ Sobre o projeto, ver: <http://www.karmetik.com/artist/machine-orchestra>

⁶⁵ Sobre o museu: <http://www.museum-hameln.de>

⁶⁶ Assista uma performance de Hatsune Miku: <https://www.youtube.com/watch?v=jhl5afLEKdo>

cantando e pulando em um show que conta inclusive com uma banda de músicos reais tocando ao vivo para a “popstar”. Suas performances no palco são apoteóticas, vibrantes e interativas com o público presente.

Figura 41 - Hatsune Miku em um de seus concertos



Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/musica/6411-conheca-hatsune-miku-a-cantora-holografica-do-futuro-.htm>. Acesso em 16 de junho de 2019.

Tal sistema de interação em tempo real com hologramas passou a ser explorado em muitas outras situações, como os projetos que trouxeram de volta da morte para os palcos os cantores Cazuzá⁶⁷ (2013) e Michael Jackson (2014)⁶⁸ em apresentações públicas tão estranhas quanto interessantes.

O circo também não passa ao largo de incríveis transformações pelo seu contato com as tecnologias, especialmente as novas mídias. Um exemplo fascinante é um projeto do circo alemão Roncalli⁶⁹. Desde 1990 o Roncalli progressivamente foi abandonando as performances com animais vivos, como resposta à questão dos maus tratos cada vez mais denunciada e rejeitada pelos espectadores do circo contemporâneo. Em 2018 estreou um trabalho fascinante com a substituição dos animais por fantásticos hologramas tridimensionais. O show renovou

⁶⁷ Sobre o projeto GVT Music Live: Cazuzá, ver: <https://gizmodo.uol.com.br/cazuzá-holografia/>

⁶⁸ Sobre a performance e sua criação, ver: <https://mjbeats.com.br/os-bastidores-do-holograma-de-michael-jackson-ac09f2189343>

⁶⁹ Sobre o Roncalli: <https://www.roncalli.de>

são só seu repertório, mas deu novo vigor às suas bilheterias, tendo chamado a atenção do mundo inteiro.

Figura 42 - Holograma de elefante no centro do picadeiro do circo alemão Roncalli



Fonte: <http://conexaoplaneta.com.br/blog/circo-alemao-faz-espetaculo-fascinante-ao-substituir-animais-reais-por-hologramas/>. Acesso em 16 de junho de 2019.

As inteligências artificiais cada vez mais invadem nossos computadores, celulares, tablets e nossas casas, potencializando-se como uma “presença” viva. No filme “Ela”⁷⁰, essa situação é levada também a estranhas consequências: um escritor solitário desenvolve uma relação de amor especial com o novo sistema operacional do seu computador, semelhante ao Siri do IOS ou Cortana da Microsoft. Surpreendentemente, ele acaba se apaixonando pela voz deste programa, uma entidade intuitiva e sensível, chamada Samantha. O drama abordado no filme “Ela” parece está cada vez mais próximo do real, de um preenchimento da solidão do homem contemporâneo pelas inteligências de silício.

Não apenas nas artes, como nos exemplos citados acima, as tecnologias caminham atualmente para a elaboração de novos corpos, vozes e presenças, referenciadas no humano ou fundidas a este. Em tempos de constituição de um novo corpo pela relação com as tecnologias,

⁷⁰ Sobre o filme “Ela” (Her): <https://pt.wikipedia.org/wiki/Her>

um corpo pós-orgânico (SIBILIA, 2002) ou biocibernético (SANTAELLA, 2008), qual o lugar e o estatuto do artista quando este se encontra com as mídias tecnológicas confundidas com sua própria carne? Qual as implicações desta realidade para o presente e o futuro do teatro? Quanto de humano restará nos palcos? São questões que nos instigam a pensar.

Tais inquietações não me fazem pensar em um futuro pessimista, distópico ou apocalíptico para as artes das cenas. Imagino uma realidade em que as poéticas tecnológicas redesenharão e ampliarão o próprio sentido e alcance das artes da cena. E que este é um caminho sem volta!

Fechamos esse tópico com uma questão levantada por Pierre Lévy (2010) sobre a relação da tecnologia com a vida como um “impacto”, muitas vezes com uma conotação negativa.

Certamente “impactado” é o sentimento que muitas vezes nos vem à cabeça quando tomamos conhecimento ou temos a oportunidade de fruir obras de arte que colocam em questão os limites do humano, como nas obras citadas anteriormente. No entanto, essa imbricação das tecnologias com a criação e a fruição artística é um dado inequívoco da realidade atual, sobre o qual o artista de uma maneira ou de outra terá que lidar. Esta é a perspectiva sobre a qual se debruça o Grupo Fuzuê Teatro de Animação na elaboração do espetáculo “COMA”, das tecnologias como uma realidade imaginada e constantemente reinterpretada pelo ser humano, como uma interface com o mundo.

Para Lévy (2010, p. 21), “não somente as técnicas são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas durante seu uso pelos homens, como também é o próprio uso intensivo de ferramentas que constitui a humanidade enquanto tal (junto com linguagem e as instituições sociais complexas)”.

Sem menosprezar as inquietudes que sua profunda capilaridade causa na vida contemporânea, as tecnologias são caminhos para reinventarmos e imaginarmos o novo “possível” das artes. Cumpre-nos o desafio de encontrar um “caminho do meio”. Portanto, nem tecnofobia, nem tecnofilia.

Nessa perspectiva, as Novas Tecnologias compreendem um acervo ferramental de outras possibilidades de rompimento das fronteiras do Teatro de Animação e que, se por um lado abrem novas possibilidades criativas, por outro lado reacende a discussão sobre os limites conceituais e formais dessa arte.

5.2 A Interface como conceito articulador dos sentidos de tecnologias na cena do Teatro de Animação: um face a face, uma fronteira.

Pensar o uso de tecnologias no Teatro de Animação contemporâneo, ou seja, no fazer teatral da atualidade, nos provoca a pensar quais as relações que se estabelecem de forma específica entre estes dois campos.

O Teatro de Animação é, desde a sua origem, uma arte mista, híbrida entre a cena, a inventividade e a experimentação. Está no corpus desta arte seus acúmulos de técnicas de construção, de manipulação, de elaboração dramaturgica. São estes acúmulos técnicos da tradição, em diálogo com as novas mídias, a pesquisa de novos materiais e a busca por novos sentidos para a relação ator/animador – boneco/animado – espectador que norteiam os usos das tecnologias no Teatro de Animação.

Assim, tais usos das tecnologias aqui não se tratam de contraposições e binarismos, mas de um diálogo constante entre: tradição e inovação, analógico e digital, corpo e máquina, manipulação e acoplamento. E entre todos com todos. Por esta razão, pensamos a relação entre o Teatro de Animação e as tecnologias a partir da ideia de “interfaces” plurais.

São muitos e abrangentes os sentidos para esta palavra – INTERFACE – no âmbito das artes e das tecnologias e, de suas múltiplas concepções, é possível extrair algumas ideias que formam a nossa posição.

No âmbito das Ciências da Computação, segundo Luís Miguel Barbosa da Costa Leite:

[...] uma interface é a fronteira que define a forma de comunicação entre duas entidades. Ela pode ser entendida como uma abstracção que estabelece a forma de comunicação entre duas entidades. Ela pode ser entendida como uma abstracção que estabelece a forma de interação com o mundo exterior. Uma interface também pode promover um serviço de tradução para entidades que não falam a mesma linguagem, como no caso de humanos e computadores. O conceito de interface é utilizado em diferentes áreas da computação, essencialmente para o estudo das interações homem-máquina e máquina-máquina (Costa Leite, 2007, p. 59).

Interface pode ser compreendido, inicialmente, como colocar “face a face”, em diálogo, em relação, dois ou mais conceitos e mundos distintos para que gerem entre si possibilidades de interação e de novos sentidos, seja por associação, complementação ou mesmo contraposição. É o lugar ou o ponto onde duas realidades se encontram e se colocam em contato. A interface é uma fronteira: Fronteira onde dois dispositivos se encontram, ou entre uma pessoa e um dispositivo se encontram, ou onde duas pessoas se encontram mediadas por um dispositivo, sendo aí o próprio dispositivo confundido com a interface.

Mais amplamente, trata-se de um elemento que proporciona uma ligação física (no campo da matéria) ou lógica (no campo das ideias) entre dois sistemas ou partes de um sistema que não poderiam ser conectados diretamente, gerando a criação de uma área fronteira onde elementos diversos interagem.

A qualidade da interface dependerá dos elementos que se encontram na sua fronteira e de sua capacidade de gerar as trocas entre eles. Corroborando com as ideias acima, Santaella nos assevera a respeito das interfaces:

Interfaces de boa qualidade permitem cruzamentos inconsúteis entre os dois mundos, facilitando assim o desaparecimento da diferença entre eles e, conseqüentemente, alterando o tipo de ligação entre os dois. Interfaces são zonas fronteiriças sensíveis de negociação entre o humano e o maquínico, assim como o pivô de um novo conjunto emergente de relações homem-máquina (SANTAELLA, 2003, p. 92).

Para Poster (1995, p. 20-21), interface pode também ser entendida como uma “membrana”, dividindo e ao mesmo tempo conectando dois mundos, que estão ao mesmo tempo alheios e interdependentes um do outro.

Face a face, zona fronteira, ponto de encontros, membrana.

Propomos o conceito de “interface” como uma metáfora para reunir os diversos sentidos emprestados pelas companhias pesquisadas para os usos tecnológicos, uma vez que todos são relevantes e, ao mesmo tempo, insuficientes para dar conta da complexa cadeia de relações que se estabelecem entre os processos criativos em Teatro de Animação e as tecnologias. Mas antes, a que se presta uma metáfora?

Para Luís Miguel Barbosa da Costa Leite,

A metáfora faz parte do processo de tradução de signos recorrendo à operação de substituição, é o emprego de um termo que substitui um outro que lhe é assimilado. O conceito de metáfora como agente de substituição de termos similares têm sido muito discutido. Para a Retórica clássica, a metáfora é descrita em termos de desvio, ou deslocamento do sentido literal para o sentido figurado. Muitas vezes, este desvio é atribuído à função de denominação, permitindo identificar uma coisa (ou ideia) através de uma palavra emprestada, ou uma palavra “estranha. O segredo de elaborar boas metáforas depende da **capacidade de ponderar sobre semelhanças. O simples facto de compreender uma metáfora é suficiente para a considerar como válida.** (LEITE, 2007, p. 59). **Grifo nosso.**

A metáfora, enquanto figura de linguagem, usa uma palavra ou uma expressão em um sentido que não é muito comum, revelando uma relação de semelhança entre dois ou mais

termos. Propomos a ideia metafórica de INTERFACE como o arranjo que nos permita reunir agora os diversos sentidos propostos pelos artistas e companhias pesquisados sobre o uso de tecnologias no processo de criação no Teatro de Animação em um único desenho.

Nesse arranjo, cada sentido é uma janela de significação ao mesmo tempo limitado e aberto, permitindo se complementar com outros e formando, no seu conjunto, os diferentes aspectos dessa inter-relação entre o Teatro de Animação e sua perspectiva tecnológica. Com isso, queremos propor a compreensão dessa inter-relação entre os usos tecnológicos e o Teatro de Animação como uma zona de fronteira onde encontros acontecem, lugar da face a face, onde transversalidades geram o novo, superando os binarismos opositivos.

Tentemos visualizar esse arranjo, então.

No quadro a seguir, enumeramos os principais sentidos elencando pelas companhias investigadas ou os mais recorrentes em suas falas e acervos de trabalho. Importante destacar que muitos destes sentidos se encontram sob outras denominações de forma transversal a todas elas:

Figura 43 - Teatro de Animação e sentidos da relação com as tecnologias

Teatro de Animação e sentidos da relação com as tecnologias				
	Processo de Criação	Conceito de Tecnologia	Objeto Animado	Espectador
“O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” Cia. Caixa do Elefante Teatro de Bonecos	Tradição em diálogo com inovação Problema X Criatividade	Conhecimento e participação de áreas específicas, afins e transbordantes Altera a percepção do mundo (suspensão) Uso “reinventivo” Ampliado	Animação X Manipulação	Suspensão da realidade Efeito e surpresa
“Sacy – A Lenda da Meia-Noite” Cia. Lumbrá	Transformação da matéria Tradição em diálogo com inovação	Anterior à obra Conhecimento e participação de áreas específicas, afins e transbordantes Ampliado Uso “reinventivo”	Literal e real* Metafórico**	Vivência e Imersão Indicador de calibragem e aperfeiçoamento da cena Objeto de reflexão e pesquisa

<p>“COMA” Grupo Fuzuê Teatro de Animação</p>	<p>Pesquisa arte científica</p>	<p>Abarca o analógico e digital Alteração do humano Ampliado Uso “reinventivo”</p>	<p>Metafórico Acoplamento</p>	<p>Reflexão de um problema</p>
<p>“A Última Invenção” De Pernas Pro Ar</p>	<p>Trajeto entre o projeto inicial e a obra concretizada</p>	<p>Conhecimento e participação de áreas específicas, afins e transbordantes Diferente de técnica Absorção do humano Uso “reinventivo”</p>	<p>“Ressignificância” Simbiose homem-máquina</p>	<p>Acolhimento O escondido X O revelado</p>

* Uso das tecnologias como ferramental.

** Uso das tecnologias como tema e poética

Fonte: Elaborado pelo autor.

Ainda sob a perspectiva de “arranjar” esses diversos sentidos a partir da metáfora da interface, proponho um segundo desenho, inspirado num exemplo específico e concreto, num dispositivo informático de uso cotidiano, bastante comum em nossas casas e escritórios e que nos ajuda a visualizar estas inter-relações: um *hub* ou concentrador USB.

Um concentrador USB ou *hub* USB é um dispositivo que expande uma porta USB em várias outras, disponibilizando mais portas para a conexão de outros dispositivos. Hubs estão frequentemente disponíveis em equipamentos como computadores, teclados, monitores e impressoras.

Figura 44 - HUB USB: esse pequeno dispositivo, comum em nossas casas e escritórios, permite conectar e interagir com outras interfaces



Foto: Leandro Silva.

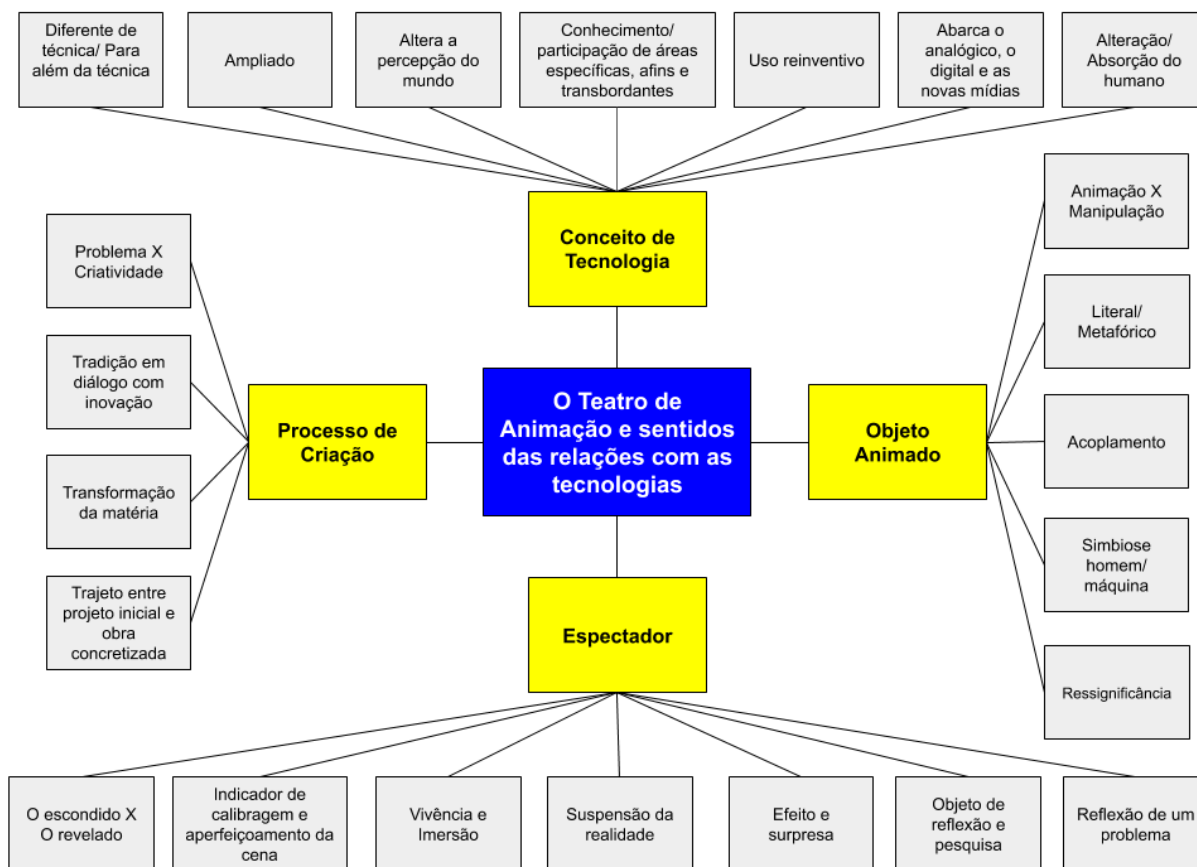
Hubs são interfaces informáticas cujos sentidos também se expandem metaforicamente para outros campos da vida: das conexões de voos em aeroporto a aplicações nas neurociências e no empreendedorismo empresarial. De forma ampliada, *hub* seria a parte central de uma atividade, região ou rede onde seus diversos pontos de contato se encontram e interagem. Voltamos ao signo da fronteira e da membrana. Não por acaso o termo “hub” é utilizado para se referir a diferentes coisas que integram, conectam, distribuem.

Inspirado no *hub* como interface, metaforicamente, apresentamos uma nova possibilidade de arranjo dos diversos sentidos dados pelos artistas e companhias pesquisadas para os usos das tecnologias em seus trabalhos.

A inter-relação entre o Teatro de Animação e as tecnologias encontra-se na zona central e só pode ser compreendida pelo conjunto de sentidos que convergem para esta.

Visualizemos então:

Figura 45 - INTERFACES: O Teatro de Animação e sentidos das relações com as tecnologias.



Fonte: Elaborado pelo autor.

É na perspectiva desse arranjo de interfaces, de sentidos limitados, mas que se complementam e dialogam entre si, que compreendemos a relação entre o Teatro de Animação contemporâneo e as tecnologias, ao mesmo tempo em que reconhecemos sua presença nas práticas do passado, que alicerçam a tradição desta arte, superando qualquer visão ou discurso de oposição ou binarismos que trata o atual como uma “evolução”, negação ou mero acúmulo do passado.

A tradição se refuncionaliza no contemporâneo e práticas inovadoras tem nas tradições uma base, um ponto de apoio seguro para alçar seus voos. Essa complexidade que constitui o “contemporâneo” no Teatro de Animação e com o qual os usos tecnológicos guardam íntimas relações serão abordadas no próximo tópico.

5.3 Tecnologia como encontro das tradições e inovações no Teatro de Animação: Do que somos contemporâneos, afinal?

Chegando já ao termo de nossas reflexões, o presente trabalho propôs um olhar sobre a

prática do Teatro de Animação dito “contemporâneo”, no sentido de compreender na atualidade suas características e práticas, com ênfase nos usos tecnológicos na elaboração da cena e no estabelecimento da relação entre ator/animador, objeto animado e espectador, bem como na busca de um sentido próprio de “tecnologias” para o campo específico do Teatro de Animação, que se estabelece como uma interface: uma zona de fronteira onde ideias e possibilidades variadas, potentes e ao mesmo tempo limitadas, se colocam em diálogo. A unidade dessa compreensão se dá conseqüentemente, no nosso entender, na visão de um mosaico.

Uma questão bastante colocada e afirmada pelos artistas e companhias pesquisadas, seja nas entrevistas, seja em outros encontros informais sobre a pesquisa foi a não associação direta e imediata das tecnologias às ideias de “modernidade” e “contemporaneidade”, nem qualquer interpretação de suas ideias e posições durante as entrevistas como uma contraposição do uso das tecnologias com as tradições que são tão caras ao Teatro de Animação.

Esta é uma questão que me parece sempre presente em qualquer encontro, fórum e congresso de Teatro de Animação, seja ele formal ou informal, de cunho acadêmico ou artístico. Cada artista entrevistado para nosso trabalho, de alguma maneira e em alguma medida, esboçou essa preocupação e fez questão de firmar sua posição de diálogo entre inovação e tradição como a constituição do “contemporâneo” no Teatro de Animação, o que nos instiga a traçar algumas linhas sobre isso.

Com relação ao Teatro de Animação, trazemos inicialmente para esse campo as perguntas propostas por Giorgio Agamben (2009, p. 57) em seu magistral ensaio: Afinal, “de quem e do que somos contemporâneos? E, antes de tudo, o que significa ser contemporâneo?”

Sem a pretensão de esgotar o assunto, o que me parece impossível dentro dos objetivos e estrutura deste trabalho, propomos **três movimentos** para refletir sobre o que é “contemporâneo” no Teatro de Animação:

- a) Um olhar para o presente;
- b) Reconhecer no atual as assinaturas do arcaico, aqui entendido como as origens das coisas, as motivações primeiras;
- c) O que se desloca do atual ou o que se adere a ele por uma dissociação ou um anacronismo.

Primeiro movimento: Contemporâneo aqui é, inicialmente, um olhar para o presente, para as práticas, conceitos e formas com que o Teatro de Animação se manifesta na sua diversidade atualmente. Algo bastante nítido de enxergar quando apreciamos um grande festival de Teatro de Animação, a exemplo do *World Puppet Festival*, do *Festival Mondial des*

*Théâtres de Marionnettes*⁷¹ em Charleville-Mézières (França) e, no Brasil, dos emblemáticos Festival Internacional de Canela⁷² e Sesi Bonecos do Mundo⁷³. Nos apoiamos em Mario Piragibe para pensar este contexto inicial do que chamamos de “contemporâneo” como um olhar para o presente.

Tem sido cada vez mais comum encontrar quem identifique como “contemporâneas” manifestações artísticas que se posicionam mais à vanguarda da prática geral, e que de certo modo propõem-se a apontar para um provável futuro da arte. Ainda que possamos aceitar eventualmente deturpações da semântica em favor de um título interessante, é fundamental concentrarmo-nos no fato de que a ideia de contemporaneidade refere-se ao compartilhamento de determinado recorte no tempo, e de que quando falamos de teatro contemporâneo, estamos de fato falando do teatro que está acontecendo no momento presente. O teatro que é contemporâneo a nós (o de bonecos, inclusive) é tão-somente aquele que podemos presenciar, já que acontece em nossa época. Isto equivale a dizer que um espetáculo da companhia Stuffed Puppets, de Neville Tranter, é contemporânea a uma brincadeira de Mamulengo feita por Zé de Vina. Uma apresentação de Bunraku tradicional compartilha seu tempo com quaisquer das releituras desconstruídas do tradicional japonês feitas pela companhia Don Doro. Se há algo que podemos afirmar a respeito do teatro de animação contemporâneo sem tanto medo de errar é que este é composto por todas as manifestações consideradas como tal que são (que podem ser) apresentadas e assistidas a partir do recorte histórico de onde escrevo essas palavras (PIRAGIBE, 2007, p. 192-193).

O que estabelecemos como “contemporâneo” neste trabalho, ao analisar a relação do Teatro de Animação com as tecnologias, é um olhar sobre o presente, que não exclui manifestações tradicionais, nem coloca em oposição o passado e o presente, a tradição e a inovação.

Cariad Astles questiona a utilidade desta aparente oposição entre a tradição e a inovação nas discussões entre encenadores e pesquisadores sobre o que seria o “contemporâneo” dentro do campo do Teatro de Animação, atentando para a necessidade de se buscar aproximações e não distanciamentos entre este binômio, que na verdade não existe.

Tenho dúvidas se essa divisão entre tradição e inovação é tão clara. Recentemente, eu me detive em conferências e reuniões de teatro de animação pela atenção que é dada às oposições binárias. Pergunto-me se essas divisões são realmente úteis. Aqui estamos discutindo a relação entre duas aparentes oposições: tradição e inovação. Em outra conferência recentemente, notei a atenção dada à definição das diferenças entre o teatro de animação oriental e ocidental. Talvez, em vez disso, pudéssemos olhar para os pontos de encontro e semelhanças. O teatro de animação tradicional já não é inovador? *Punch* e *Judy* é inovador? Sim! É tradicional? Sim! O mesmo acontece com as marionetes sicilianas *Pupi* e com *Wayang*, de diferentes regiões geográficas.

⁷¹ Sobre o Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes, ver: <http://www.festival-marionnette.com/fr/>

⁷² Sobre o Festival Internacional de Canela, ver: <http://bonecoscanela.com.br/>

⁷³ Sobre o Sesi Bonecos do Mundo, ver: <https://www.sesibonecos.com.br/>

Praticantes de formas tradicionais precisam inovar para sobreviver. A natureza da tradição é que, apesar das ligações estreitas com o ritual, religião e linhagem, geralmente responde às narrativas econômicas, culturais e políticas da contemporaneidade. Nosso desejo, no entanto, de identificar a diferença é natural (ASTLES, 2018, p. 50).

Figura 46 - O tradicional Teatro de Mamulengos “Riso do Povo” do Mestre Zé de Vina (à esq.) e o inovador trabalho da La Fontana Formas Animadas, com o espetáculo “Peregrinação (à dir.)



. Fonte: <http://www.encontroteca.com.br/grupo/119/mestre-z%C3%A9-de-vina> | <https://www.lafontana.pt/espectaculo.asp?id=27>. Acesso em 16 de junho de 2019.

A superação deste binarismo opositivo e aparente entre inovação e tradição tem relação direta com a própria ideia de “interface”, sobre a qual nos debruçamos anteriormente, no sentido de colocar “dois ou mais em diálogo” e isso inclui a tradição e a inovação no âmbito da construção da cena no Teatro de Animação, que não se colocam em estado de oposição. Vincula-se também ao próprio transbordamento das inúmeras práticas do Teatro de Animação, impossível de caber em sistemas fechados de classificação, e que estão todas vivas e presentes no mundo.

Segundo movimento: o contemporâneo implica em reconhecer os fundamentos, os acúmulos, os saberes e os fazeres que servem de base para qualquer inovação. Relembramos a fala insistente de Fávero (Cia. Lumbrá) de que criar significa reformular a partir das tradições. Nesse sentido, seria também perceber no atual a presença do arcaico, das origens, dos fundamentos. Agamben nos interpela:

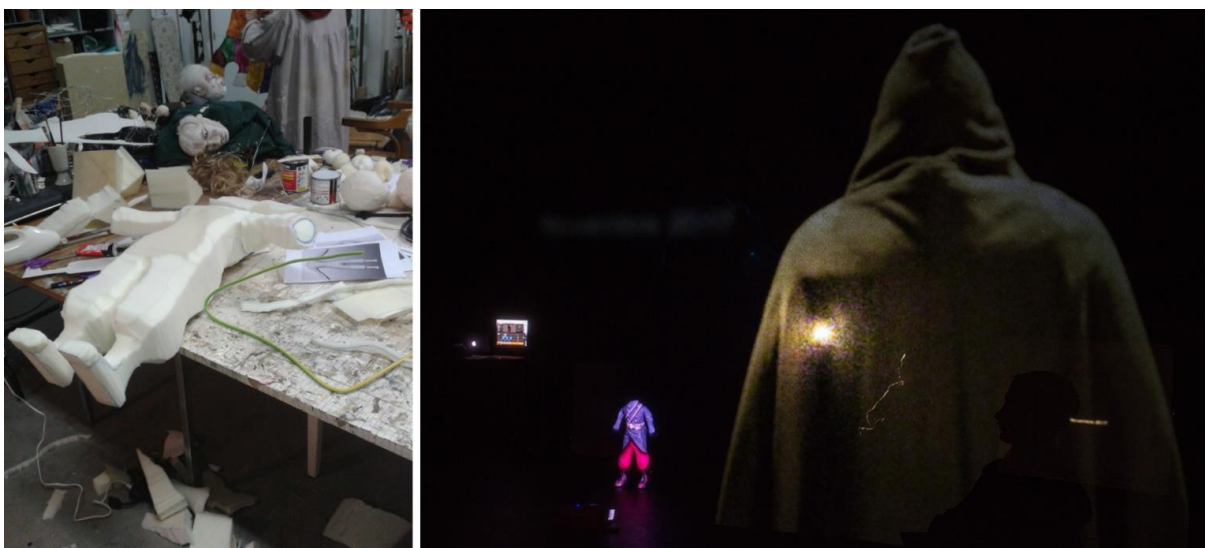
De fato, a contemporaneidade se escreve no presente assinalando-o antes de tudo como arcaico, e somente quem percebe no mais moderno e recente os índices e as assinaturas do arcaico pode dele ser contemporâneo. Arcaico significa: próximo da *arké*, isto é, da origem. Mas a origem não está situada apenas num passado cronológico: ela é contemporânea ao devir histórico e não cessa de operar neste, como o embrião continua a agir nos tecidos do organismo maduro e a criança na vida psíquica do adulto. A distância - e, ao mesmo tempo, a proximidade - que define a contemporaneidade tem o seu fundamento nessa proximidade com a origem, que em nenhum ponto pulsa com mais força do que no presente. (AGAMBEN, 2009, P. 69).

Relembro mais uma vez, como exemplo, um outro aspecto do trabalho “Une tache sur

l'aile du papillon” da Companhia Ches Panses Vertes, dirigido pela pesquisadora e diretora Sylvie Baillon e já citado anteriormente.

Mesmo apostando fortemente em tecnologias 3D e dispositivos de ponta de video mapping e realidade aumentada, é sobre um boneco desenhado e construído segundo os princípios mais tradicionais do Teatro de Animação que tais tecnologias são projetadas. Os artistas vão beber nas fontes originárias da construção e animação de bonecos para compô-lo enquanto uma tela ou ecrã de imagens digitais. O resultado final não nega sua assinatura com o arcaico (com o originário).

Figura 47 - Processo de criação de “Une tache sur l’aile du papillon” (Companhia Ches Panses Vertes/ Sylvie Baillon)



Fonte: <https://letasdesable-cpv.org/creation/ches-panses-vertes/une-tache-sur-laile-du-papillon/>. Acesso em 16 de junho de 2019.

O terceiro movimento, também proposto por Agamben, é pensar o “contemporâneo” como o que se desloca do atual ou que se adere à ele por uma dissociação ou um anacronismo. Agamben reflete que contemporâneo é tudo que se mantém em certa medida inatual, por não corresponder perfeitamente ao seu próprio tempo, gerando um sentimento de deslocamento, anacronismo e estranheza.

Que outra impressão nos causa alguns espetáculos de Teatro de Animação senão a desse estranhamento, dessa desconexão, seja nos trabalhos altamente “tecnologizados” pelas novas mídias, seja no mais tradicional boneco de luva que, quando posto ao lado daqueles, representa a própria quebra, a negação ou a refuncionalização do *high tech*.

Agamben afirma que contemporâneo se refere a uma relação com seu próprio tempo, num duplo movimento de nele permanecer (atual) e dele se descolar (inatual). É estar presente

no seu tempo e, ao mesmo tempo, enxergar-se para fora dele:

A contemporaneidade, portanto, é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias; mais precisamente, essa é a relação com o tempo que a este adere através de uma dissociação e um anacronismo. Aqueles que coincidem muito plenamente com a época, que em todos os aspectos a esta aderem perfeitamente, não são contemporâneos porque, exatamente por isso, não conseguem vê-la, não podem manter fixo o olhar sobre ele. (AGAMBEN, 2009, P. 59).

O contemporâneo no Teatro de Animação não significa o nascimento de um novo teatro, mas de um teatro transformado e em diálogo com a tradição do passado, que permanece viva e presente e que mantém sobre ele sua inscrição. Ainda conforme Astles (2018), a tradição é um portal de entrada para a inovação e um encontra-se profundamente imbricado no outro. O contemporâneo no Teatro de Animação é o que está vivo no presente, dentro e ao mesmo tempo, fora dele.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

ou... **“bah, como é que esse monte de troço se transformou naquele universo todo?”**
(Têmis Nicolaidis)

A realização desse trabalho muito me atentou para os imensos desafios da pesquisa em Teatro de Animação, não só no Brasil, mas no mundo. Há muitas coisas borbulhando, mas ainda há muito o que se afirmar sobre a peculiaridade e o reconhecimento da pesquisa acadêmica e não acadêmica nesse campo. Cariad Astles nos alerta que:

Apesar desta proliferação de atividades e a consequente validação do *status* da pesquisa sobre esta arte (muitas vezes, vista anteriormente como um pobre desdobramento da pesquisa em teatro), este campo continua a ser um nicho relativamente pequeno dentro dos estudos acadêmicos. O conhecimento acerca do poder do teatro de formas animadas e seus múltiplos formatos fora deste nicho continua a ser limitado. Isto significa que, para viabilizar o melhor tipo de pesquisa, que não só forneça *insights* sobre as práticas do passado, mas também ofereça inovadoras formas de pensar sobre o trabalho atual e futuro, a comunicação dentro e fora do mundo do teatro de formas animadas e o compartilhamento de informações e recursos são fundamentais. (ASTLES, 2016, p.62)

Dentre os tantos elementos que me interessava investigar sobre a cena do Teatro de Animação, dito contemporâneo, como pesquisador e artista, sempre me instigou pensar como as tecnologias (do passado, do presente e as que apontam para um futuro ao mesmo tempo promissor e inquietante), aquele “monte de troços”, contribuem para construir um universo de encantamento, estranhamento ou de suspensão do espectador; que mantém o Teatro de Animação como uma linguagem constantemente revigorada e fresca.

O suspiro da sombrista Têmis Nicolaidis, da Cia. Teatro Lumbra, durante a entrevista coletiva que realizamos, representa meu interesse e admiração por esta arte e seus artistas, e pela sua capacidade infinita de ir dos (des)troços ao encantatório.

Quando reflito sobre os sentidos que estes artistas dão ao uso das tecnologias nos seus processos de criação e proponho a ideia da “interface” como um articulador de mundos ou de características aparentemente tão distantes, ou que se complementam, também me parece ter a ver com a própria arte do Teatro de Animação, na sua vocação de operar nas fronteiras das artes e das ciências, conectando muitas vezes o improvável.

Cariad Astles nos lembra essa natureza interfaceada do Teatro de Animação:

O teatro de bonecos é uma forma de arte teatral radical que tem uma capacidade única de trabalhar através das fronteiras; de conectar o incomum,

o inusitado, o peculiar e o popular [mainstream]⁷⁴; de tornar possíveis discussões sobre metafísica, neurociências, emoções, anatomia e mecânica; tradição, patrimônio cultural, política, narrativa, infância e alfabetização; música e religião; e praticamente qualquer campo que você possa imaginar. Trata-se de uma fusão particular do material e do imaterial; da presença física assombrada por fantasmas do passado e do futuro; da existência viva em um mundo imediato e de múltiplas vozes comunitárias cantando canções coletivas de culturas e memórias compartilhadas. (ASTLES, 2016, p. 57)

Não nos parece, afinal, tão surpreendente o modo como os artistas articulam a cena do Teatro de Animação com as tecnologias, conectando tudo e estabelecendo pontos de contatos muitas vezes tão inusitados e transbordantes. Conectar mundos, muitas vezes distantes e inóspitos, está na natureza do Teatro de Animação e reverbera na prática e pensamento de seus criadores.

Dessa afirmação do Teatro de Animação como um lugar das interfaces – dos encontros, dos diálogos e das fronteiras, da membrana que separa e ao mesmo tempo mantém o contato e a osmose – este trabalho busca afirmar e sustentar alguns pontos de vistas sobre a relação entre o Teatro de Animação e as tecnologias:

a) Primeiro, as tecnologias sempre foram o caminho de inventividade que articularam a tradição e a inovação no Teatro de Animação. Conforme Caried Astles (2018), a tradição sempre funcionou como um portal para a inovação. É a partir da tradição que encontramos bases, suportes e apoios para extrapolar os seus próprios limites.

E os usos tecnológicos no contexto da criação em Teatro de Animação se situam dentro desta particularidade, de ser um meio de constante alargamento de fronteiras e limites nesta arte.

As transformações pelas quais passam o Teatro de Animação nas últimas décadas não se encontram desvinculadas das transformações instauradas pelas tecnologias nas artes em geral e nas artes da cena em específico. Os criadores do Teatro de Animação são, ao mesmo tempo, colaboradores e beneficiários das imensas possibilidades e inquietações geradas pelos aportes tecnológicos e sua imbricação no teatro. Nesta direção, é importante considerar o perfil do artista bonequeiro como um agente e um sujeito aberto a estas possibilidades, uma vez que sempre foi um artista multidisciplinar e transdisciplinar, multifacetado entre o palco, o atelier e o laboratório de criação e muito bem relacionado com outros campos artísticos (como escultura, pintura, dança, cinema, etc) e científicos (como engenharia, eletrônica, física, química,

⁷⁴ Aqui entendido como o convencional ou a corrente dominante. “A corrente dominante ou convencional, também conhecida pelo anglicismo *mainstream*, é a corrente de pensamento mais comum ou generalizada no contexto de determinada cultura. A corrente dominante inclui toda a cultura popular e cultura de massa, as quais são difundidas pelos meios de comunicação de massa”. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Corrente_dominante

matemática, etc).

b) Segundo, trazer à baila um questionamento sobre o próprio sentido de “contemporâneo” na cena do Teatro de Animação que se faz na atualidade.

A superação do binarismo opositivo e aparente entre inovação e tradição tem relação direta com a própria ideia de “interface”, no sentido de colocar “dois ou mais em diálogo”. Logo, estas duas ideias não se colocam em estado de oposição, mas se vinculam também à própria ideia de transbordamento das inúmeras práticas do Teatro de Animação, que estão todas vivas e presentes no mundo. Pensar as tecnologias no Teatro de Animação como um diálogo, uma via de mão dupla capaz de conter a tradição e inovação, analógico e digital, corpo e máquina, manipulação e acoplamento, e tantas outras possibilidades.

Para Alexandre Fávero (2019), “não devemos associar tecnologia com modernidade, em se tratando do Teatro de Animação”, pois “a forma como você trabalha a matéria é uma tecnologia” e, neste sentido, enquanto uma arte constituída pela mediação da matéria animada entre o artista e o espectador, as tecnologias sempre permearam, em alguma medida, a história do Teatro de Animação.

c) Pelos diálogos com artistas criadores, pesquisa de acervos e minha própria experiência como artista bonequeiro, apresentamos a ideia de tecnologia(s) como um conceito plural, polissêmico, porém basilar para a estruturação da cena no Teatro de Animação. Seja como um entendimento sistêmico como “o trabalho sobre a matéria, que antecede a obra” e conecta diversos campos do conhecimento científico, filosófico e artístico (Cia. Teatro Lumbra); seja como um instrumental que mantém vivo o efeito mágico e de suspensão da cena (Cia. Caixa do Elefante; Grupo De Pernas Pro Ar), seja como metáfora para o próprio tema da arte e do artista imbricado com as poéticas tecnológicas (Grupo Fuzuê Teatro de Animação), é fato que o Teatro de Animação sempre se estruturou sobre uma base material e tecnológica. Há um pensamento e um arranjo técnico-científico que estrutura da cena do boneco de luva mais tradicional à programação digital que dá vida aos *animatronics*.

As tecnologias, a partir dos “usos inventivos” que os artistas bonequeiros fazem delas no seu cotidiano de criação são, ora caminhos solucionadores de demandas, ora estruturas de pensamento que questionam a relação com o objeto animado, com o espectador e com o próprio ator animador, pondo em questão os limites da percepção, do que é real, do que é ficcional, atual ou virtual.

No entanto, aqui também fazendo eco à opinião de artistas com quem nos mantivemos em diálogo na pesquisa e em ambientes informais de encontros e festivais, imbricar e exacerbar a cena com aparatos tecnológicos de ponta, especialmente os relacionados às novas mídias, não

é nem de longe garantia de um resultado envolvente e encantador. É preciso pensar de que forma e quais tecnologias efetivamente contribuem para tornar pleno o fascínio pelo boneco, pelo objeto animado.

Patrice Freytag nos chama a atenção sobre isso, quando observa que:

A introdução de novas tecnologias no universo teatral empurra os criadores a se questionarem sobre suas práticas artísticas, e os marionetistas não são poupados. Ainda nos falta domá-las e fazê-las evoluir em uma direção que exige uma necessária mestiçagem entre a frieza tecnológica e a poética da arte da marionete, uma arte que soube atravessar os séculos preservando seu poder evocador do destino humano. (FREYTAG, 2016, p. 102).

Finalizamos pensando que as tecnologias, em suas variadas formas de relação com o Teatro de Animação tem esse duplo objetivo: trazer à tona e fazer operar, girar e dançar essa poética do boneco/objeto, essa energia que lhe é intrínseca e, ao mesmo tempo, suscitar outros desdobramentos, novos alcances e improváveis modos de percepção e fruição de sua eterna magia.

E dessa forma, fazer emergir e potencializar sua natureza e, ao mesmo tempo, colocar em discussão suas próprias fronteiras formais e conceituais.

REFERENCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? E outros ensaios**. Chapecó, SC: Argos, 2009.

AMARAL, Ana Maria. **O ator e seus duplos: máscaras, bonecos, objetos**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002.

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de animação: da teoria à prática**. 3ª ed. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2007.

ASTLES, Cariad. Pesquisa sobre teatro de formas animadas: entre mundos. In: **Móin - Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, ano 12, v. 16, 2016.

ASTLES, Cariad. Tradição e Inovação: provocações. In: **Urdimento**. Florianópolis: UDESC, v.2, n.32, p. 48-55, setembro 2018.

ASTLES, Cariad. “Corpos” alternativos de bonecos. In: **MÓIN-MOIN: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, ano 04, v. 05, p. 51-61 2008.

BALARDIM, Paulo. Teatro de Bonecos ou Teatro de Animação? In: **Urdimento**. Florianópolis: UDESC, v.2, n.25, p.165–175, Dezembro 2015.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

BELTRAME, Valmor. O Trabalho do Ator-Bonequeiro. In: **Revista NUPEART - Núcleo Pedagógico de Educação e Arte**. V.2, n.2, set. 2003. Florianópolis: UDESC, 2003.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas - magia e técnica, arte e política**. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BERMAN, Marshall. **Tudo que sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade**. São

Paulo: Companhia da Letras, 2007.

CARREIRA, André et al (Org.). **Metodologia da pesquisa em artes cênicas**. Rio de Janeiro: 7 Letras, ABRACE, 2006.

CARVALHO, Ana Maria Bulhões. **Longe é um lugar que não existe: discussão de portas abertas entre (novo) teatro e (novas) tecnologias**. Moringa - Artes do Espetáculo, João Pessoa, v. 02, n.1, 2011. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/index.php/moringa/article/view/9985>. Acesso em 11 de abril de 2018.

CEBULSKI, Márcia Cristina. **Teatro de formas animadas**. Guarapuava: Ed. da Unicentro, 2013.

CHOLET, Philippe. Conclusões e encerramento: Síntese e reflexões sobre os dias de trabalho. **3º Pro-Vocação - Encontro Internacional de Formação em Teatro de Animação**. Florianópolis, SC. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ijzISUrEYlQ> Acesso em 16 de junho de 2019.

CINTRA, Wagner. Considerações acerca do Teatro Visual e da Dramaturgia da Visualidade. In: **MÓIN-MOIN: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, ano 10, v. 12, p. 95-109, 2014.

CRAIG, Gordon. **A Arte do Teatro**. Lisboa: Arcádia, 1963.

GARCIA, Carolina; BALLENTTI, Mario; BALARDIM, Paulo. **Caixa do Elefante: Teatro de bonecos - 25 anos**. Coordenado por Carolina Garcia, Mario de Ballenti e Paulo Balardim. Porto Alegre: Clemente, 2016.

FALEIRO, José Ronaldo. Marionetes & teatro contemporâneo. In: **MÓIN-MOIN: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, ano 3, v. 4, p. 46-62, 2007.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FREYTAG, Patrice. O Castelet Eletrônico, um espaço tecnológico a serviço da marionete. In: **Móin - Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, ano 12, v. 16, 2016.

FÉRAL, Josette. A teatralidade: em busca da especificidade da linguagem teatral. In: **Teatro, teoría y práctica: más allá de las fronteras**. Buenos Aires, Gallerna, p. 87-105, 2004.

FÉRAL, Josette. Por uma poética da performatividade: o teatro performativo. In: **Sala Preta**, nº 8, São Paulo, p. 197-210, 2008.

HARAWAY, Donna. A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist feminism in the late twentieth century. In: **Simians, cyborgs and woman: The reinvention of nature**, New York, Routledge, [1985] 1991.

HOUDART, Dominique. Manifesto por um teatro de marionete e de figura. In: **Móin - Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, ano 3, v. 4, 2007.

JURKOWSKI, Henryk. **Métamorphoses**. Tradução: Eliane Lisboa, Gisele Lamb e Kátia Arruda. Florianópolis: UDESC, 2000. Tradução feita para fins didáticos.

KLEIST, Heinrich von. **Sobre o Teatro de Marionetes**. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1997. Tradução: Pedro Süssekind.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010. Tradução: Carlos Irineu da Costa

MASSA, Clóvis. Redefinições nos estudos de Recepção/Relação Teatral. In: **Sala Preta**, Brasil, v. 8, p. 49-54, nov. 2008. ISSN 2238-3867. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57350/60332>>.

MINAYO, M. C. S.; MINAYO-GOMÉZ, C. Difíceis e possíveis relações entre métodos quantitativos e qualitativos nos estudos de problemas de saúde. In: GOLDENBERG, P.;

MARSIGLIA, R. M. G.; GOMES, M. H. A. (Orgs.). **O clássico e o novo: tendências, objetos e abordagens em ciências sociais e saúde**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2003.

MORETTI, Maria de Fátima de Souza. **A teatralidade do objeto na cena contemporânea** – Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Literatura – UFSC. Florianópolis – SC, 2011.

GERHARDT, Tatiana Engel; TOLFO Silveira, Denise (org.). **Métodos de pesquisa**. Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

NARDI, Canti. Visualidades: construção de bonecos e objetos para teatro, das tradições às linguagens contemporâneas. In: **MÓIN-MOIN: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, ano 10, v. 12, p. 144-160, 2014.

NOGUÈS, Joëlle. Transfiguração dos corpos. Os corpos pensantes. In: **MÓIN-MOIN: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, ano 13, v. 17, p. 15-29, 2017.

PAVIS, Patrice. **A Encenação contemporânea: origens, tendências, perspectivas**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PEREIRA, Antonia (org.), ISAACSSON, Marta, TORRES, Walter Lima. **Cena, Corpo e dramaturgia: entre tradição e contemporaneidade**. Rio de Janeiro: Pão e Rosas, 2012.

PEROSA SOLDERA, Natália. **O processo de composição da cena a partir da noção de intermedialidade**. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre, 2015.

PICON-VALLIN, Béatrice. Meyerhold e as marionetes. In: **Móin - Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, ano 3, v. 4, 2007.

PIRAGIBE, Mario. O Teatro de Animação e a pesquisa acadêmica: um apanhado de

apontamentos, desafios e dúvidas. In: **Móin - Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, ano 12, v. 16, 2016.

PIRAGIBE, Mario. Reflexões sobre o teatro de animação na contemporaneidade. In: **Móin - Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul : SCAR/UEDESC, ano 3, v. 4, 2007. p. 189-204.

POSTER, Mark. **The mode of information. Post-structuralism and social context**. Chicago, University of Chicago Press, 1990.

PROSCHAN, Frank. **The Semiotic Study of Puppets, Masks and Performing Objects**. Semiotica, vol. 47, 1983.

RAMOS, Luiz Fernando. **Territórios e fronteiras da teatralidade contemporânea**. In: **MÓIN-MOIN: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Teatro de Formas Animadas e suas Relações com as Outras Artes. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, ano 04, v. 05, 2008. p. 36-50.

SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (Orgs.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: EDUC, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e comunicação: sintoma da cultura**. São Paulo: Paullus, 2004.

_____. **A relevância da arte-ciência na contemporaneidade**. In: RAMOS, Luiz F. (org.). *Arte e ciência: abismo de rosas*. São Paulo: Abrace, 2012.

_____. **Culturas e artes do pós-humano**. 3. ed. São Paulo: Paullus, 2008.

_____. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paullus, 2004.

SANTOS, Laymert Garcia dos. Humano, pós-humano, transumano - implicações da desconstrução da natureza humana. In: NOVAES, Adauto (Org). **Mutações: ensaios sobre as novas configurações do mundo**. São Paulo: Sesc/Agir, 2008.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SOUZA, Alex de. *Corpos que se encontram: reflexões a partir do corpo do animador à vista do público*. In: *MÓIN-MOIN: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*. *Corpos no Teatro de Formas Animadas*. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, ano 13, v. 17, p. 88-106, 2017.

TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano** / organização e tradução Tomaz Tadeu – 2. ed. – Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2009. – (Mimo). Títulos originais: *A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century* / Donna Haraway; *You are cyborg – The cyborg ancestry* / Hari Kunzru.

TONEZZI, José; SCHULZE, Guilherme. **Cena, Tecnologia e Inovação: desafios para a formação e a pesquisa em artes do espetáculo**. Moringa - Artes do Espetáculo, João Pessoa, v.2, n.1, 2011. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/index>>. Acesso em 17 de agosto de 2018.

ENTREVISTAS

BALLENTTI, Mario. **Entrevista 1, individual, concedida no âmbito de pesquisa de mestrado acadêmico**. Entrevistador: Leandro Alves da Silva. 03 arquivos. MP3 (131 min). Porto Alegre, RS, 2018. Entrevista encontra-se transcrita no Apêndice B desta dissertação.

CIA. TEATRO LUMBRA (Alexandre Fávero, Fabiana Bigarella, Têmis Nicolaidés). **Entrevista coletiva concedida no âmbito de pesquisa de mestrado acadêmico**. Entrevistador: Leandro Alves da Silva. 01 arquivo. MP3 (89 min.). Dois Irmãos, RS, 2018. Entrevista encontra-se transcrita no Apêndice C desta dissertação.

GRUPO DE PERNAS PRO AR (Raquel Durigon, Luciano Wieser, Thayú Wieser). **Entrevista coletiva concedida no âmbito de pesquisa de mestrado acadêmico**. Entrevistador: Leandro Alves da Silva. 01 arquivo. MP3 (78 min.). Canoas, RS, 2019. Entrevista encontra-se transcrita no Apêndice D desta dissertação.

MARCHESSANO, Marco Pereira. **Depoimento concedido no âmbito de pesquisa de mestrado acadêmico**. Via e-mail. Canoas, RS, 2019. Depoimento encontra-se transcrita no Apêndice E desta dissertação.

FILME

ELA (HER). Direção Spike Jonze. Produção: Megan Ellison, Spike Jonze, Vincent Landay. Companhia produtora: Annapurna Pictures. Distribuição Warner Bros. Pictures (Estados Unidos). Lançamento: 13 de outubro de 2013 (Festival de Cinema de Nova Iorque). (126 min).

SITES

<http://caixadoelefante.com.br/>

<http://www.clubedasombra.com.br/>

<https://fuzueteatrodeanimacao.wordpress.com/>

<http://www.depernasproar.com.br/>

<https://www.unima.org/>

<https://abtbcentrounimabrasil.wordpress.com/>

<https://letasdesable-cpv.org/>

<https://www.lafontana.pt/>

<https://www.sesibonecos.com.br/>

<https://www.ufrgs.br/ppgac/>

<https://www.udesc.br/ceart/home>

<https://teatrodeanimacao.wordpress.com/>

https://www.youtube.com/channel/UCMSj-qN4RCICVYf_IP2zP8Q

ANEXOS

ANEXO I – Ficha técnica do espetáculo “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” (2003), da Cia. Caixa do Elefante

ANEXO II – Ficha Técnica de “Sacy Pererê - A Lenda da Meia Noite”, da Cia. Lumbra.

ANEXO III – Ficha Técnica de “A Salamanca do Jarau”, da Cia Lumbra

ANEXO IV – Ficha técnica de “Bolha Luminosa”, da Cia. Lumbra

ANEXO V – Ficha técnica do espetáculo “Fuzuê no Sertão Encantado”, do Grupo Fuzuê Teatro de Animação

ANEXO VI – Ficha técnica do espetáculo “Devaneios” (2016) do Grupo Fuzuê Teatro de Animação

ANEXO VII – Ficha Técnica do espetáculo “COMA” (2018 - em processo de criação), do Grupo Fuzuê Teatro de Animação

ANEXO VIII – Ficha técnica do espetáculo “Automákina” do Grupo De Pernas Pro Ar.

ANEXO I – Ficha técnica do espetáculo “O Cavaleiro da Mão-de-Fogo” (2003), da Cia. Caixa do Elefante

Texto e letras das músicas: Mário Pirata (livre adaptação da obra homônima de Javier Villafañe)

Direção, roteiro e cenografia: Mário de Ballentti

Músicas originais e arranjos: Celau Moreyra

Desenhos dos bonecos e silhuetas de sombras: Paulo Balardim

Atores: Fernando Dal’Osto, Mário de Ballentti, Paulo Balardim, Rafael Dal’Osto e Juliano Rossi

Intérpretes das canções: Luiz Carlos Magalhães e Marisa Rotenberg

Vozes do coro nas canções: Álvaro Vilaverde, Andréia Cavalheiro, Celau Moreyra, Fernando Dal’Osto, Gisele de Santi, Jah Mai, Karine Cunha, Mário de Ballentti, Marisa Rotemberg, Marjorie Jonsson, Paulo Balardim e Rafael Dal’Osto

Músicos: Jaime Freiburger (trompetes), Maurício Marques (violão) Marcelo Piraino (clarinete e saxofone) e Celau Moreyra (violoncelos e teclados)

Vozes dos personagens: Fernando Dal’Osto, Luiz Carlos Magalhães, Mário de Ballentti, Mário Pirata, Marisa Rotenberg, Paulo Balardim e Rafael Dal’Osto

Estúdio de gravação: Via Brasil

Engenharia de som: Felipe Pagnossin e Márcio Espinosa

Figurino dos atores e bonecos: Margarida Rache

Esculturas em isopor: Elias Chidia, Juarez Jr., Pery Rodrigues e Peter Rodriguez

Construção das marionetes: Mário de Ballentti, Paulo Balardim e Rafael Dal’Osto

Pintura de arte dos bonecos: Mário de Ballentti

Pintura de arte dos cenários: Bibi Thedy, Carla Magalhães, Margarida Rache e Nani Carvalho

Papelagem: Carla Magalhães, Fernando Dal’Osto, Luciano Correia, Luiz Nobre, Rafael Dal’Osto e Rodrigo Vaz

Projeto das maquinarias: Rudinei Morales

Serralheria: Jairo Miller e Vanderlei Morales

Engenharia eletrônica: Paulo Cica Lopes

Assistência de iluminação: Jô Fontana

Operação de luz: Bathista Freire e Jô Fontana

Operação de som: José Derly Rodrigues

Contrarregragem (Teatro do Jockey e Caixa Cultural): Carolina Garcia

Programação visual: Nik

Fotos de cena: Myra Gonçalves

Captação de imagem: Accord Cinema & Televisão

Financiamento: Fumproarte e EnCena Brasil – MinC

Prêmios: Melhor Espetáculo, Melhor Produção, Melhor Iluminação e Melhor Trilha Sonora e Troféu RBS Cultura.

ANEXO II - Ficha Técnica de “Sacy Pererê - A Lenda da Meia Noite”, da Cia. Lumbra.

Direção geral, dramaturgia, atuação, iluminação e operação de luz: Alexandre Fávero

Atuação e operação de luz: Roger Lisboa, Têmis Nicolaidis

Stand by: Flávio Silveira

Pesquisa, cenografia, desenho de silhuetas e fotografia: Alexandre Fávero

Letras e trilha sonora: Gustavo Finkler

Assistência e técnica de palco: Fabiana Bigarella

Assessoria cênica: Camilo de Lélis, Fabiana Bigarella, Flávio Silveira

Cenotécnica e logística: Flávio Silveira

Website: Roger Lisboa

Eletrotécnica: Paulo Sicca Lopes - Cláudio Escouto

Produção: Clube da Sombra Criações e Produções Artísticas Ltda

Realização: Cia Teatro Lumbra

ANEXO III - Ficha Técnica de “A Salamanca do Jarau”, da Cia Lumbra

Autor de “A Salamanca do Jarau – Lenda do Sul”: João Simões Lopes Neto (1865 – 1916)

Cia Teatro Lumbra/ Direção Geral: Alexandre Fávero

Atuação, Manipulação e Operação de Luz: Alexandre Fávero, Flávio Silveira, Roger Lisboa, Têmis Nicolaidis

Assistência de Pesquisa e Direção: Fabiana Bigarella

Equipe de Criação/ Pesquisa, Concepção, Adaptação e Roteiro, Direção de Arte, Cenografia e Iluminação: Alexandre Fávero

Direção Musical, Trilha Sonora e Arranjos: Bebeto Alves

Criação e Confeção de Figurinos: Lígia Riggo e Clube da Sombra

Locuções: Bebeto Alves, Jorge Herrmann, Marisa Rotenberg

Cenotécnica: Flávio Silveira, Alexandre Fávero e Roger Lisboa

Videografismo e Website: Roger Lisboa

Material Gráfico e Arte Final: Roger Lisboa e Clube da Sombra

Funarte - Prêmio Myriam Muniz/ Realização: Velvet Produções, Carta Zero Produtora de Arte, Clube da Sombra Criações e Produções Artísticas

Produção Executiva: Janice Martins

Assessoria Técnica/ Consultoria e assessoria cênica: Camilo de Lélis

Consultoria e Assessoria a projetos e editais: Janice Martins

Consultoria Jurídica: Beatriz V. Weinberger

Consultoria e Assessoria de Pesquisa: Camilo de Lélis, Carlos Francisco Sica Diniz, Colmar Duarte, Mogar Xavier

Edição Gráfica: Roger Lisboa

Contrarregragem: Flávio Silveira e Roger Motchy

Preparação Corporal e Assessoria Coreográfica: Luciane Panisson

Assessoria de Imprensa: Grace Luzzi

Operação de Som: Fabiana Bigarella

Engenharia Eletrotécnica: Paulo Sicca Lopes

Exposição Documental: Velvet Produções

Produção Cultural: Janice Martins e Fernando Nemoto

Produtora Associada: Carta Zero Produtora de Arte

Fotografia: Roger Lisboa, Fabiana Bigarella e Alexandre Fávero

Realização: Cia Teatro Lumbra de Animação e Clube da Sombra Criações e Produções Artísticas LTDA.

ANEXO IV – Ficha técnica de “Bolha Luminosa”, da Cia. Lumbra

Direção, concepção, arte, roteiro, cenografia e iluminação: Alexandre Fávero

Sombristas: Alexandre Fávero, Roger Lisboa, Fabiana Bigarella, Têmis Nicolaidés

Assessoria de direção, produção executiva e mediação interativa: Fabiana Bigarella

Edição de trilha sonora pesquisada: Clube da Sombra e Roger Lisboa

Assessoria Cênica: Fabiana Bigarella, Flávio Silveira, Beto Lisboa

Eletrotécnica: Paulo Sicca Lopes e Cláudio Escouto

Website: Roger Lisboa - Realização e Produção: Cia Teatro Lumbra e Clube da Sombra Ltda

ANEXO V – Ficha técnica do espetáculo “Fuzuê no Sertão Encantado” (2013-2015), do Grupo Fuzuê Teatro de Animação

Concepção, Criação de Mamulengos e Direção Artística: Leandro Silva

Manipulação de Bonecos: Leandro Silva, Diane Barros, Fábio Schuch e Júlia Santos

Figurinos e Adereços: Marion Santos e Vera Oliveira

Direção Musical: Richard Kümmel Lipke

Música: Richard Kümmel Lipke, Marion Santos, Roberta Darkiewicz

Fotografia e Vídeo: Núcleo de Audiovisual | Ponto de Cultura Quilombo do Sopapo

Direção Artística: Leandro Silva

Apoio Produção Executiva: Leandro Silva Teatro de Bonecos e Projetos Culturais MEI

Realização: Grupo Fuzuê Teatro de Animação | Núcleo de Teatro de Bonecos do Ponto de Cultura Quilombo do Sopapo. Página do espetáculo: <https://fuzueencantado.wordpress.com>

ANEXO VI – Ficha técnica do espetáculo “Devaneios” (2016) do Grupo Fuzuê Teatro de Animação

Concepção, Pesquisa e Direção Geral: Leandro Silva

Enredo, bonecos, objetos e formas animadas, iluminação e cenografia: Criação coletiva do Grupo Fuzuê Teatro de Animação

Elenco: Leandro Silva, Diane Barros, Fábio Schuch, Roberta Darkiewicz, Richard Kümmel Lipke e Marion Santos

Figurino: Marion Santos

Trilha Sonora: Richard Kümmel Lipke

Vídeo e Fotografia: Cristalizar Vídeo Produção (CVP)

Apoio Técnico: Oscar Luz

Ateliê de Criação: Núcleo de Teatro de Animação do Ponto de Cultura Quilombo do Sopapo/ Guayí

Apoio: Casa de Cultura Mario Quintana

Financiamento: SEDAC FAC – Pró-Cultura RS

Página do espetáculo: <https://devaneiosblog.wordpress.com>

ANEXO VII – Ficha Técnica do espetáculo “COMA” (2018 - em processo de criação), do Grupo Fuzuê Teatro de Animação

Concepção: Leandro Silva e Marco Marchessano

Dramaturgia: Criação coletiva do Grupo Fuzuê Teatro de Animação

Direção artística: Leandro Silva

Atores: Marco Marchessano e participação de Lizandra Ayello

Direção Musical: Richard Kummel Lipke

Figurinos e acessórios: Marion Santos e Julia Santos

Assessoria em Tecnologias Livres e Operação de Projeções: Oscar Luz

Iluminação, Som e Operação de Mapping: José Renato Lopes.

Página do espetáculo (em processo): www.espetaculocoma.wordpress.com

ANEXO VIII – Ficha técnica do espetáculo “Automákina” do Grupo De Pernas Pro Ar.

Direção: Jackson Zambelli

Autores: Luciano Wieser e Jackson Zambelli

Atuação: Luciano Wieser

Bonecos, Cenografia e Instrumentos Musicais: Luciano Wieser

Figurinos e Maquiagem: Raquel Durigon

Música Original: Jackson Zambelli, Claudio Veiga e Sergio Olivé

Técnica de Som: Txai Wieser e Tayhú Wieser

Equipe Técnica: Raquel Durigon, Txai Wieser, Tayhú Wieser, Denisson Gargione e Jonatan Ortiz

Produção e Realização: Grupo de Teatro De Pernas Pro Ar.

APÊNDICES

APENDICE A – GLOSSÁRIO DE TERMOS UTILIZADOS NO CONTEXTO DESTE TRABALHO

APENDICE B – Entrevista com Mario de Ballenti, fundador e diretor da Cia. Caixa do Elefante Teatro de Bonecos, concedida em Porto Alegre - RS, no dia 15 de agosto de 2018.

APENDICE C – Entrevista coletiva com a Cia. Lumbra/ Clube da Sombra, concedida em Dois Irmãos - RS, no dia 15 de setembro de 2018.

APENDICE D – Entrevista coletiva concedida pelo Grupo de Pernas Pro Ar, em Canoas-RS, no dia 08 de maio de 2019.

APENDICE E – Depoimento do ator Marco Marchessano, em Canoas – RS e concedido em 01 de julho de 2019.

APÊNDICE A – GLOSSÁRIO DE TERMOS UTILIZADOS NO CONTEXTO DESTES TRABALHOS

ACOPLAMENTO: No geral, componente responsável por realizar as ligações dos eixos de uma máquina. Conexão ou interação entre dois sistemas.

AGENCIAMENTO: Em sentido filosófico, é a capacidade de um agente intervir no mundo. Intermediação. Negociação.

ANALÓGICO: Análogo, que significa igual, da mesma forma. A mídia analógica mantém algum traço em comum com o seu objeto; logo, mantém uma “analogia” direta entre as características do objeto e a forma como estas podem ser manipuladas. Por exemplo, uma música registrada em uma fita magnética está em modo analógico, pois a fita guarda os registros dos sons de modo direto.

ÂNIMA: Vida. O sopro vital. A alma. No Teatro de Animação, infundir a idéia ou a ilusão de vida (autonomia ficcional) ao objeto inanimado. “Ao receber a energia do ator, através de movimentos, cria-se na matéria a ilusão de vida, e, aparentemente, passa-se a ter a impressão de ter ela adquirido vontade própria, raciocínio”. (AMARAL, 2007, p. 21)

ANIMATRÔNICOS: A grosso modo, um animatrônico é um robô que parece estar vivo. São dispositivos robóticos desenvolvidos com o objetivo de reproduzir algum ser vivo, seja ele real ou não (por exemplo: humanos, dinossauros, personagens fantásticos, etc). O que os difere propriamente de um do robô é que a animação do animatrônico é realizada em tempo real, enquanto que os movimentos do robô podem ser programados e não necessitam da presença do operador para serem realizados⁷⁵. Inicialmente desenvolvidos para utilização em cinema e televisão, hoje também ocupam a cena teatral.

APARELHO: Máquina, instrumento, conjunto de órgãos que possuem a mesma função. Instrumento ou conjunto de peças organizadas para um determinado fim. “Brinquedo que simula um tipo de pensamento” (FLUSSER, 1985, p. 5).

⁷⁵ Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Animatrônica>

BRINQUEDO: Brincadeira ou jogo; passatempo, distração. Objeto com que as crianças brincam. Objeto destinado a divertir uma criança. “objeto para jogar” (FLUSSER, 1985, p. 5).

CORTANA (MICROSOFT): Assistente virtual inteligente do sistema operacional Windows 10 disponível em base opt-in. O seu nome vem da Cortana, personagem de inteligência artificial da série Halo, com Jen Taylor, dubladora da personagem, regressando a sua voz no/na assistente pessoal⁷⁶.

DIGITAL: Conjunto de dispositivos de transmissão, processamento ou armazenamento de sinais digitais que usam valores discretos (descontínuos). Nas mídias digitais o suporte físico praticamente desaparece, e os dados são convertidos em sequências numéricas ou de dígitos - por isso uso do termo digital. Dessa forma, os sons, imagens, textos, são na realidade sequências de números, o que permite o compartilhamento, armazenamento e conversão de dados. No sentido mais amplo, mídia digital pode ser definida como o conjunto de veículos e aparelhos de comunicação baseados em tecnologia digital, permitindo a distribuição ou comunicação digital das obras intelectuais escritas, sonoras ou visuais.

DISPOSITIVO: Do latim dispositus (“disposto”). De sentido muito amplo, no trabalho se refere estritamente a um aparelho ou mecanismo que desenvolve determinadas ações. O seu nome está relacionado com um artifício que está disposto a cumprir com o objetivo do utilizador.

EXPERIÊNCIA DE QUASE-MORTE (EQM)⁷⁷: Conjunto de visões e sensações frequentemente associadas a situações de morte iminente, sendo as mais divulgadas a projeção da consciência (também chamada de "projeção astral", "experiência fora do corpo", "desdobramento espiritual", "emancipação da alma", etc.), a "sensação de serenidade" e a "experiência do túnel". Esses fenômenos são normalmente relatados após o indivíduo ter sido pronunciado clinicamente morto ou muito perto da morte, daí a denominação "EQM". O termo "experiência de quase morte" (em francês, "*expérience de mort imminente*"), foi proposto pelo psicólogo e epistemólogo francês Victor Egger em 1896 em "*Le moi des mourants*" como resultado das discussões no final século XIX entre filósofos e psicólogos, relativamente às histórias de escaladores sobre a revisão panorâmica da vida durante quedas. O interesse popular

⁷⁶ Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Cortana

⁷⁷ Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Experi%C3%Aancia_de_quase-morte

pelas EQMs se iniciou devido principalmente ao trabalho do psiquiatra e parapsicólogo norte-americano Raymond Moody em seu *best seller* *Vida Depois da Vida*, de 1975.

FERRAMENTAL: Conjunto de ferramentas necessárias a uma profissão ou a um trabalho.

HIBRIDISMO OU HIBRIDIZAÇÃO: Mixagem. Ir além dos limites de uma linguagem e/ou cultura e/ou sociedade. “Refere-se a processos culturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existem em forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (CANCLINI, 2003, p. 2). “Mesclas em que não se combinam somente elementos étnicos ou religiosos, mas que se interconectam com produtos das tecnologias avançadas e processos sociais modernos e pós-modernos” (CANCLINI, 2003, p. 7).

HOLOGRAMA: Imagem tridimensional obtida a partir da projeção da luz sobre figuras bidimensionais. Essas "fotografias em três dimensões" são formadas através do processo da holografia, que funciona devido a propriedade ondulatória da luz.

HUB (OU CONCENTRADOR): Processo pelo qual se transmite ou difunde determinada informação, tendo, como principal característica, que a mesma informação está sendo enviada para muitos receptores ao mesmo tempo. Termo utilizado em rádio, telecomunicações, em informática, dentre outros campos.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: (Artificial Intelligence - A.I., em inglês) é um ramo de pesquisa da Ciência da Computação que se ocupa em desenvolver mecanismos e dispositivos tecnológicos que possam simular o raciocínio humano, ou seja, a inteligência que é característica dos seres humanos. O objetivo central das pesquisas relacionadas à inteligência artificial baseia-se na ideia de fazer com que os computadores possam "pensar" exatamente como os humanos, criando análises, raciocinando, compreendendo e obtendo respostas para diferentes situações⁷⁸.

INTER-RELAÇÃO: Junção de inter-, que vem do latim *inter*, que significa “entre”; e relação, que também vem do latim *relatus*, particípio passado de *referre*, que quer dizer “levar consigo, apresentar, relacionar”. Descreve uma relação mútua ou recíproca entre dois ou mais elementos,

⁷⁸ Fonte: <https://www.significados.com.br/inteligencia-artificial/>

isto é, é uma relação bilateral ou multilateral estabelecida entre duas ou mais coisas. Pode determinar situações em que há ou expressa-se certa correspondência, quando comparado com outra coisa.

INTERTEXTUALIDADE: Superposição de um texto literário a outro. Influência de um texto sobre outro que o toma como modelo ou ponto de partida, e que gera a atualização do texto citado. A intertextualidade pode apresentar funções diferentes, as quais dependem muito dos textos/contextos em que ela é inserida, ou seja, dependendo da situação.

JOYSTICK: Dispositivo de entrada, utilizado em jogos de computador ou vídeo, dotado de uma alavanca capaz de controlar o movimento de um cursor na tela, e de um ou mais botões capazes de comandar certas ações, ao serem pressionados.

MARIONETE: Boneco de fio. Boneco (pessoa, animal ou objeto animizado) movido por meio de cordéis ou fios manipulados por pessoa oculta (ou não) atrás de uma tela, em um palco em miniatura.

MECANISMO: Conjunto de elementos rígidos, móveis uns relativamente a outros, unidos entre si mediante diferentes tipos de junções chamadas pares cinemáticos, cujo propósito é a transmissão e/ou transformação de movimentos e forças. Por extensão, conjunto de elementos que concorrem para a atividade de uma estrutura orgânica ou mecânica.

MECATRÔNICA: Ramo multidisciplinar da engenharia voltado ao projeto de sistemas eletromecânicos automatizados, controlados por computador. É uma espécie de "futuro das engenharias". Inicialmente, o curso tem disciplinas como: Cálculo, Física, Mecânica e Elétrica básica. Na parte específica, são introduzidas disciplinas que incluem: circuitos elétricos, eletrônica, controle de sistemas e automação industrial. Como várias disciplinas do curso envolvem aspectos práticos e experimentais, elas naturalmente incluem aulas em laboratórios específicos⁷⁹.

MULUNGU: Madeira típica da região Nordeste, tradicionalmente utilizada para talhar bonecos ligados ao Teatro Popular de Bonecos do Nordeste, em suas variadas manifestações

⁷⁹ Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mecatr%C3%B4nica>

(Mamulengo, Babau, Cassimiro Coco, João Redondo).

MÍDIA: Suporte de difusão da informação que constitui um meio intermediário de expressão capaz de transmitir mensagens. Meio. *Medium*.

NANOTECNOLOGIA: Tecnologia que trabalha em escala nanométrica, aplicada frequentemente à produção de circuitos e dispositivos eletrônicos com as dimensões de átomos ou moléculas. Pode ser utilizada em diferentes áreas como, a medicina, eletrônica, ciência da computação, física, química, biologia e engenharia dos materiais.

NEUROSTÉTICA ou NEUROESTÉTICA: Estudo dos fundamentos neurológicos da contemplação e criação artística. Busca, por meio da neurociência, explicar como as experiências estéticas são processadas no cérebro dos espectadores e, também, o que ocorre na cabeça do artista quando ele cria uma obra⁸⁰.

NOVAS MÍDIAS: Termo amplo que normalmente se refere à soma de novas tecnologias e métodos de comunicação para se diferenciar dos canais de comunicação tradicionais como TV, radiodifusão, imprensa, etc. Teriam sua origem na transformação do computador, que passou de uma máquina que apenas computava dados para uma “mídia dinâmica pessoal”. O computador teria passado por um processo de “mídiatização”, que o permitia remediar tecnologias anteriores⁸¹.

NOVAS TECNOLOGIAS: Ou Novas Tecnologias de Informação e Comunicação. Tecnologias e métodos para comunicar surgidas no contexto da Revolução Informacional, "Revolução Telemática" ou Terceira Revolução Industrial, desenvolvidas gradativamente desde a segunda metade da década de 1970 e, principalmente, nos anos 1990. A imensa maioria delas caracteriza-se por agilizar, horizontalizar e tornar menos palpável (fisicamente manipulável) o conteúdo da comunicação, por meio da digitalização e da comunicação em redes (mediada ou não por computadores) para a captação, transmissão e distribuição das informações

⁸⁰ Fonte: https://www.nexojornal.com.br/expresso/2017/10/10/O-efeito-da-arte-no-cérebro-segundo-o-estudo-da-neuroestética?utm_source=socialbttn&utm_medium=article_share&utm_campaign=self?utm_source=socialbttn&utm_medium=article_share&utm_campaign=self

⁸¹ Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Novas_m%C3%ADdias

(texto, imagem estática, vídeo e som)⁸².

PÓS-HUMANO: “Novo estatuto do corpo humano como fruto de sua crescente ramificação em variados sistemas de extensões tecnológicas” (SANTAELLA, 2003, p. 181). Corpo Biocibernético (SANTAELLA). Corpo Pós-Orgânico (SIBILIA).

REFUNCIONALIZAÇÃO: Que volta a funcionar novamente, em momento posterior, mesmo que sob outras perspectivas.

ROBÔ: Máquina, autômato de aspecto humano, capaz de se movimentar e de agir. é um dispositivo, ou grupo de dispositivos, eletromecânicos capazes de realizar trabalhos de maneira autônoma ou pré-programada.

SIRI (IOS): Aplicativo inteligente que auxilia o usuário a realizar tarefas em um aparelho por meio do recurso de voz. Trata-se de um aplicativo no estilo assistente pessoal utilizando processamento de linguagem natural para responder perguntas, executar tarefas e outras atividades. Por possuir uma tecnologia mais refinada, a Siri não necessita que o usuário diga palavras predeterminadas ou comandos específicos, já que a assistente consegue compreender frases de forma precisa⁸³.

TECNOLOGIA: Termo que envolve o conhecimento técnico e científico e a aplicação deste conhecimento através de sua transformação no uso de ferramentas, processos e materiais criados e utilizados a partir de tal conhecimento.

TECNOCIÊNCIA: Campo interdisciplinar de estudos de ciência e tecnologia para designar o contexto social e tecnológico da ciência. Caracteriza-se por uma íntima ligação entre ciência e tecnologia e a desconfiguração de seus limites

TRANSMUTAÇÃO: Ato ou efeito de transmutar(-se); transmutação, transmudamento. Para a alquimia, transmutação é a conversão de um elemento químico em outro. Este conceito é

⁸² Fonte:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Novas_tecnologias_de_informa%C3%A7%C3%A3o_e_comunica%C3%A7%C3%A3o

⁸³ Fonte: <https://canaltech.com.br/produtos/O-que-e-Siri/>

também aplicado com características próprias na genética e na física nuclear.

TRANSUMANO: Refere-se ao “transumanismo”, movimento intelectual que visa transformar a condição humana através do desenvolvimento de tecnologias amplamente disponíveis para aumentar consideravelmente as capacidades intelectuais, físicas e psicológicas humanas⁸⁴.

TÉCNICA: Conjunto de métodos e processos próprios de uma arte, ciência ou profissão. Por extensão, maneira de agir, método particular de fazer alguma coisa; habilidade, destreza na feitura ou realização de algo⁸⁵.

⁸⁴ Fonte: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832012000400013

⁸⁵ Fonte: <https://www.dicio.com.br/tecnicas/>

APENDICE B - ENTREVISTA COM MARIO DE BALLENTTI, FUNDADOR E DIRETOR DA CIA. CAIXA DO ELEFANTE TEATRO DE BONECOS, CONCEDIDA EM PORTO ALEGRE - RS, NO DIA 15 DE AGOSTO DE 2018.

[...]

Leandro – Eu quero entrar no Cavaleiro, então só quero te perguntar: a Carrocinha vai estreiar em '96, né? E ela fica ai quantos anos?

Mario – Quase 20.

Leandro – Eu tinha pensando em te fazer uma pergunta por vez aqui, mas duas perguntas eu queria te fazer juntas, pra conversar sobre o “Cavaleiro da Mão de Fogo”. O “Cavaleiro da Mão de Fogo” estreou em 2003, exatamente o ano do programa que eu tenho, aqui, eu recebi este programa na pastinha quando eu fui fazer residência lá com Lumbra no Vale do Arvoredo.

Mario – Sim, e tem o programa original que eu vou te dar, que é um programa que é um folder de 3 páginas. Que é maior que esse.

Leandro – Então, olha, o que eu quero te perguntar é: como se deu a concepção do espetáculo? E eu queria que tu me falasse o seguinte: nessa concepção com as bases conceptuais da inspiração, eu queria que tu falasse um pouco do desafio ou de onde foi que veio esse mote de querer juntar num espetáculo dois... duas vertentes tão peculiares que é a marionete e sombra. Assim, ao meu ver, parte de pressupostos muito distintos, e vocês tem a ideia de trazer...

Mario – [...]

Leandro – Ah, é?

Mario – Na verdade, o projeto original aprovado pelo Fumproarte era um espetáculo de sombras.

Leandro – Então, originalmente não a proposta da marionete.

Mario – Não, era um espetáculo de sombras que foi aprovado com orçamento no Fumproarte. Depois nós ganhamos a Funarte pra montar o espetáculo, ganhamos mais um prêmio da Funarte.

Leandro – Pra montar o mesmo espetáculo.

Mario - O que aconteceu foi assim: é que nesse meio tempo começou rolar umas viagens pra fora, foi a viagem de ir para [...], foi um desbunde muito grande. Eu acho que foi no ano 2000 que a gente foi com a Carrocinha, dentro da programação oficial, e aí eu vi as marionetes de Praga, eu vi as marionetes europeias, lá do leste europeu, e eu voltei com a ideia fixa de lá, foi difícil convencer o Paulo, né, porque o Paulo estava super a fim de estreiar logo o trabalho e aquele espetáculo não estava estreando nunca né. E aí eu disse: “não, vamos acrescentar, tem

tudo a ver. Porque a gente faz a cena do rei na ilha com as marionetes de fio e a gente constrói um universo sólido, com as marionetes de rio e o universo volátil, com a sombra”. Né? Tinha tudo a ver, assim. Só que claro, né, quando eu fiz a primeira maquete do cenário, era um cenário gigantesco, aí depois eu fiz uma readequação. Porque pra mim, uma altura de 3,50mts, já é uma altura grande pra bonecos, né, que é a referência que eu tenho da Carrocinha, 3,50m tá.

Leandro – Sabe que eu não consigo seguir gravando e fotografar?

Mario – Ah, mas pode fazer depois. E aí eu fiz uma maquete, uma maquete grande, enorme, que caberia num teatro da Ospa, assim, grande, tá, e aí depois eu fiz essa maquete menor. Mas já tinha os mecanismos. Porque, o que aconteceu? Nesse meio tempo eu fui pra Inglaterra fazer o [Moliere], fiquei um mês lá. O Cavaleiro foi um processo que levou 4 anos, foi o processo mais longo do Fumproarte, tanto que depois do Cavaleiro eles estabeleceram uma data limite pros projetos serem concluídos, porque o Balardim ganhou uma bolsa para ir fazer os cursos do Pierre [...], e depois eu fui pra fazer o [Molière], e nesse meio tempo a Funarte também estava na nossa cola, que a gente tinha que dar..., e o processo estava aos poucos. Quando a gente introduziu a parte das sombras foi um desafio muito grande porque a gente não tinha feito nenhum curso de sombra, a gente não sabia essa questão, começamos a pesquisar as lâmpadas primeiro, tanto que no atelier que a gente dividia com Fávero e com Balardim lá no 914, na mesma rua onde morava o Antonio Carlos Sena. A gente chegava até pegar farol de moto, usamos bateria de motocicleta, usamos um monte de coisa para tentar ver quê lâmpada que a gente ia usar pra que não duplicasse a imagem. Que quanto maior o filamento, maior é a duplicação da imagem, tinha que ver como é que ia trabalhar isso.

Leandro – O Fávero nesse período já tinha adentrado no universo do teatro de sombra, ele estava...

Mario – nós estávamos convivendo no mesmo atelier, ele começou nessa mesma época a sondar sombra. Tanto que eu não me lembro se ele acabou estreando primeiro “O Saci Pererê, a Lenda da Meia-noite”, depois, tem que ver na data. Mas foi... só que cada um foi para um lado. Enquanto a gente foi pra pesquisa da figura fixa, a luz num ponto fixo de luz, que era o retroprojetor e todos manipulavam ali, aí se apropriava da linguagem do cinema, tenho que fazer *storyboard*, tudo isso foi feito, corpo aberto, corpo fechado, close, então isso multiplicava a quantidade de figuras, que tinha mais de 120 figuras. O Fávero trabalhava com a luz, as luminárias é que faziam close, mas a gente também trabalhou com luminárias que o Fávero fez, o electricista que trabalhou com ele. Tanto é que o unicórnio que aparece nessas duas telas aqui, a gente usa aquelas luminárias que o Fávero criou com as latas de manteiga Aviação. Que foi um processo que ele desenvolveu, que tem um manete, tem uma espécie de um regulador da

intensidade da luz, ele pega lata de manteiga, a cada duas latas dá um refletor, ele pega, passa spray preto, bota areia fina, a areia gruda e ali bota spray de novo em cima da areia. Então fica uma textura aveludada dentro do refletor que faz com que tire as múltiplas direções da luz.

Leandro – e faz uma imagem precisa.

Mario – Faz um foco único pra frente, né.

Leandro – Antes desse desafio vocês não tinham feito nada da técnica da marionete, nada de técnica de sombra. Eu falo isso tecnicamente, nem em termos de construção, nem manipulação.

Mario – Tenho algumas experiências, teve uma semana ambiental da Prefeitura que nos encomendaram um trabalho, a gente trabalhava com lâmpadas de 150 watts, e a gente fez uma tela bem grande, assim, lá na reitoria, a gente fez uma história assim, que era uma... uma ação global, não sei, sei que era um troço pras escolas e que a gente fez projeções grandes, né, grandes assim, com lâmpadas. Aquilo ali foi: “ah, isso aqui é uma possibilidade”. Mas dessa maneira como foi a do cavaleiro, de começar recortar coisas pequenas, trabalhar com fotolito, isso foi um processo do Cavaleiro. Que primeiro a gente teve que fazer todas as marionetes, construir todas elas, vestir as marionetes, aí então ver as sombras, fotografar elas, ver como é que é o perfil delas, né, e aí então... e pra começar construir elas em movimento na sombra. No storyboard.

Leandro – As silhuetas estão só baseadas na projeção das sombras das próprias marionetes.

Mario – Das próprias marionetes, sim. Delas ou foto, porque tem algumas sequências que os bonecos eram tão pequenos que a gente manipula um fotolito positivo deles. Então tem o João Pança, por exemplo, entrando dentro de um... Tem um boneco caído, que ele é muito pequenininho, então a gente fotografou a sombra dele e fez um positivo, que ela tá no acetato e tá só aquela sombrinha preta. A gente manipula ela assim. Ai rolou uns montes de mecanismos que essa semana eu estava... segura um pouquinho. [...] Surgiu a possibilidade de trabalhar com a companhia Caos, comecei tirar as coisas da... [...] Aqui tem uma parte do acervo, já se perdeu muito, mas vê a quantidade de sombras... Essa mesma, chapa de raio X com spray. O Balardim tem uma habilidade enorme [...] trazia papel pra ele e a ocupação dele era desenhar, então tudo isso aqui, desenhava com uma habilidade só, né. Aqui ó, essa aqui tem movimento, tem um movimento travadinho aqui ô... Esses pítons aí é um píton que a gente faz com nylon, a gente queima o nylon, e aí antes de pegar fogo, a gente apaga ele com um lado do... ô... Tem umas articuladas, tipo essa aqui por exemplo, olha aqui, esse aqui fiz pro comercial da Pánvel, era um comercial de um carroceiro que batia num cavalo.

Leandro - Uma diferença básica talvez...

Mario - ... Aquela cena que o motoqueiro deixa cair os galhos da árvore, ô... Ele vem com a moto dele e ele vai cortando as árvores todas, o castelo da bruxa também. Aqui já começa, vê as variações de tamanho né, esse é o cavaleiro aquele da motocicleta... O que estou achando legal da companhia... olha aqui! Um close da cara do João Pança na escuridão, ô.

Leandro – Vocês só queriam esse olhinho na verdade, né?

Mario – É, quando entra isso aqui, bloqueia tudo, entendeu. Ele entra dentro da boca do dragão, ele entra dentro de uma caverna, só que ele não sabe que ele tá entrando dentro da boca de um dragão. E aí quando ele entra, o próximo plano já é ele no escuro, né. Janela... ô, eles lutando em plano bem aberto, né, mas eu tenho eles fechado também. Aqui já é o cenário em fotolito, tá? Esse aqui é a parte que a gente fez muito... muita coisa em fotolito, porque era muito pequeno, a gente tem esse cenário grande. Ô, aqui a parte do solo da princesa na gaiola quando ela é presa pelo... Isso aqui é um mecanismo, não sei se está funcionando, está sem pilha, que era da moto. Olha aquele peixe que entra dentro do aquário, ô, que engole um cavaleiro, uma piranha come um cavaleiro. A porta do castelo, pra abrir... vários, né...

Leandro – Neste momento da passagem da imagem vocês nunca repetiam, né? a imagem só ia, a silhueta só passava, não havia reaproveitamento.

Mario – Não, por isso que tinha tantas...

Leandro – Você tinha que fazer tantas...

Mario – Tantas porque a gente tinha em cima do retroprojetor, tinha uma área que se chamava o paineleiro, e no paineleiro ficavam todas numeradas, uma vez que elas eram usadas elas iam pro descarte, e não voltava mais, pra evitar confusão, imagina esse monte de coisa aqui, né, então voltava tudo pro descarte. Mais outra... uma princesa caindo... O mecanismo da... aqui tá sem a corrente, mas o mecanismo para abrir a porta do castelo, isto aqui tinha uma corrente que andava aqui. Agora quando pegarem pra... eles vão ter que mexer bastante porque elas descascaram muito porque tinha muito o que fazer, muita figurinha [...]

Leandro – E quais foram os desafios de ordem técnica? Se pudesse elencar pra mim: desafios de ordem técnica e soluções encontradas pra esses desafios. Eu vou citar um que eu só imagino hipoteticamente: O “Cavaleiro da Mão de Fogo”, as cabeças não são muito desproporcional com relação ao corpo? Por exemplo...

Mario – É, eu tinha uma ideia de fazer assim, o Paulo tinha feito duas marionetes, quando a gente voltou de viagem o Paulo resolveu dar uma apressada no projeto e se atacou a fazer a marionete da princesa e do cavaleiro, e aí ele fez uma marionete muito elegante, uma marionete pequenininha assim, e a marionete não caminhava porque ela não tinha peso, a cintura era muito

fina, são as duas marionetes sem perna lá no atelier penduradas. E eu tinha ideia de que fizesse uma marionete que tivesse a cabeça grande e fosse vista à distância. Eu queria que os bonecos do espetáculo fossem pra 500 pessoas, teatros maiores né. Ai ficou esse impasse, as marionetes não deram certo, aí o projeto ficou mais um tempo adiado. Pois cada vez que os dois turrões se bicavam, vinha essa coisa de “tem que ser por aqui”, e aí tinha que refazer, o Paulo não gosta de refazer coisa, e aí a coisa empacava. Ai essa das cabeças foi quando entrou o Rafa, porque aí a gente refez a pesquisa tanto que [...] foi se mandando pro Tancredo Neves, pegou umas caras de revistas, uns rostos assim que fossem bem caricatos, assim, bem marcados e aí usamos para fazer os bonecos. E aí eu passei pros escultores de isopor fazer essas cabeças, entregarem pra nós, a gente fez as papelagens, e aí eu cortei elas e botei a parte de madeira. Ai que surgiu a questão dos fios. Ai eu disse: “ih, vai dar problema com os fios porque não vai ter como virar a cabeça”. Aí entendi porque que a marionete tinha as proporções humanas, né; por causa da questão da largura dos ombros, senão o boneco não consegue virar a cabeça. A gente teve que botar em cada um, uma extensão, [...]

Leandro – Sim, sim, eu lembro que eles têm uma... E pés? Peso? Tem peso pros pés? Não...

Mario – Não, alguns têm. Dependendo da marionete, tem. Por exemplo, o cavaleiro tem umas porcas, uns pedaços de chumbo no tronco pra ajudar a caminhar, né, porque ele não pode ser muito leve.

Leandro – Pra estabelecer essa relação do peso com a gravidade.

Mario – A princesa, acho que tem chumbo nos pés porque senão não consegue caminhar, ela é muito pequenininha, assim, quadril muito pequenininho. Isso foi um desafio assim, eu acho que a dificuldade maior que eu tive até agora é descobrir qual é a linguagem da marionete, qual é a linguagem, qual é a dramaturgia da marionete em cena. O que ela, além de caminhar, além de mexer bracinho, o que tu consegue fazer com esses movimentos tão pendulares que tem e que dependem muito da gravidade.

Leandro – E que por isso talvez tenham repertório reduzido, né.

Mario – Reduzido e pode o espetáculo ficar chato. Já vi espetáculo de marionete europeu, vi em vídeo e é chato. Exceto um que eu acho incrível que é “Strings”, que eu acho que é um polonês, que um que a gente tem como referência, que no caso é uma marionete, conhece uma história meio Shakespeare assim, “Strings”.

Leandro – Não é o filme?

Mario – É, é um filme.

Leandro - Eu conheço, história linda que todo mundo está conectado com fio em algum lugar.

Mario – Aí tu vê um exemplo de uma marionete assim, impressionante, que elas não movem boca, mas conforme a inclinação da cabeça do boneco, tu enxerga um ator.

Leandro – Eu tenho a impressão de que o tempo... o tempo da imagem do boneco, é um tempo distinto da sombra. Por exemplo, o time, o ritmo da imagem, talvez o tempo de leitura não seja a mesma coisa, né. O tempo de eu ler um espetáculo de sombra... não seja o mesmo tempo da leitura de um teatro de marionete porque...

Mario – Outra coisa que a gente entendeu foi isso. Por que os europeus trabalhavam com a voz, ou gravada, ou uma pessoa fazendo a voz nas marionetes separadas. Esse espetáculo que eu assisti [...] que é aquele bonequinho que eu tenho lá, ele era exatamente isso, tinha um cara, um senhor, que era o grande artista da companhia, o cenário era de dois andares, foi outra coisa que me inspirou a fazer o cenário do cavaleiro, foi esse grupo, e foi um estágio bom que eu fiz, estágio na Inglaterra quando eu estava fazendo Moliere. Que era essa maquinaria do palco, cenário se partindo ao meio e se separando. Como não podia fazer isso em tamanho real, com os bonecos posso fazer, entendeu. E essas duas coisas que me inspiraram a fazer essa maquinaria do cenário. E... que estava falando antes?

Leandro – Da tua percepção da voz e do tempo...

Mario – Pra manipular as marionetes, é muito difícil tu manipular e falar. Porque o ritmo da fala é diferente do tempo dos fios. Tu prepara o fio, tu prepara uma embalada do movimento, entendeu, pra que aquele movimento transite dentro de determinada sentença ou dentro de determinada fala, pra que tenha um significado. Então você... o rei vai fazer uma fala que vai se direcionar a todos os cavaleiros que aí estão, tu vai preparar aquele fio pra que ele embale e faça com que o braço faça um movimento horizontal, mas isto tu vai preparar na fala anterior. Como é que uma pessoa vai estar dando texto?

Leandro – Ou seja, a preparação para a mecânica do movimento antecede e eu preciso sincronizar isso inclusive em termos de tempo, quer dizer, se eu entendi, quando eu der essa fala “x” eu tenho que garantir que já fiz os procedimentos de ordem técnica anterior, ou seja tenho que estar sempre antecipando.

Mario – Antecipando ou atrasando.

Leandro – Eu sempre não estou no tempo da fala, quer dizer, não tem relação de simultaneidade entre fala e operação técnica.

Mario – É uma coisa meio ritmo corporal. Na fala humana, olha os meus movimentos dos braços que eu to fazendo, pra explicar determinada coisa.

Leandro – Que inclusive reafirma e reforça

Mario – Reforça, isso aqui eu faço junto com a minha fala, é difícil eu dar um texto e tentar

isolar completamente esses movimentos com marionete na mão. Eu vou falar muito rápido , ou vou falar muito lento pra poder fazer as coisas com marionete, ou se eu falar muito rápido a marionete vai fazer assim (risos). Não vai dar certo, ela é mais lenta, a resposta dos movimentos.

Leandro – E ai, alem de ter que coordenar tudo isso, de repente cai um pano, e os atores agora transitam para uma outra linguagem?

Mario – Não.

Leandro – Como se dava?

Mario – Durante a própria cena das marionetes, a marionete vai atravessar o palco, ela vai cruzar pro outro, há uma troca de mãos, então era impossível quatros atores fazerem todas as marionetes. Isso foi uma coisa que a gente entendeu por que eles faziam gravado e por que era outra pessoa que fazia as vozes e os marionetes se concentravam só na manipulação.

Leandro – então as vozes do “Cavaleiro da Mão de Fogo” são gravadas.

Mario – São gravadas, e são gravadas pelos atores. Só que assim, eu faço o unicórnio, eu faço João Pança, o Balardim fazia os cavaleiros, o Rafa fazia dois, gravou dois, gravou o Godofredo...

Leandro – O Rafael?

Mario – O Ortiz, o Cambará.

Leandro – Vocês são quatro. E quem era a quarta, o quarto ator?

Mario – começou primeiro com eu, Balardim, Rafa e Nando. Aí depois entrou Juliano Rossi, eu sai, ficou o Ju, o Nando, o Rafa... e eu. Teve uma circulação que o Balardim não pode fazer que foi o Sesi. Que essa tem um vídeo documentário da viagem de 21 dias, que é muito, muito legal, muito divertido. Todo mundo viajando num trailer.

Leandro – Eu acho que [...] pra gente uns bastidores de vocês, das viagens e... eu queria que tu pudesse falar pra mim uma questão que me chamou muito a atenção que é a visualidade da cena, não o aspecto técnico mas aquilo que tá no olho, aquilo que chega no olho. O próprio programa fala, eu tentava encontrar uma palavra que pudesse descrever a sensação que eu tinha da transformação das imagens da marionete pra sombra e da sombra pra marionete, e no programa eu acho que tem uma palavra que é muito interessante que é falar de uma transmutação das figuras como sendo efeito visual, assim. Essa visualidade vocês buscaram desde o princípio ou é um aporte conceitual que vocês colocaram depois, foi reforçado depois. Eu queria que tu pudesse falar um pouco do resultado visual do “Cavaleiro da Mão de Fogo”, porque eu vejo que aquele elemento que é dimensional e a figura plana, que conseguiram de forma completamente analógica, talvez se eu submetesse isso pra alguém olhar, e não falar o que tem por trás e tal, poderia

dizer “ah, é uma gravação feita com recursos de computação gráfica”, e vocês conseguem um efeito totalmente analógico nessa transmutação, a imagem é bidimensional e tridimensional, ela transmuta, ela passeia de um aspecto visual pra outro.

Mario – Olha, assim ô. Quando tu vê um espetáculo de sombra oriental, sombra chinesa, tu vê muito linguagem do plano aberto, muito quase um cinema mudo, linguagem de cinema mudo. Tu tem uma tela grande, tu tem o cenário, tem as coisas, tem lá quadros da tartaruga e do avestruz, os personagens são construídos daquele tamanho e se manipulam aquelas figuras, aquelas figuras tem algumas surpresas, alguns mecanismos, e não se muda o quadro. Não tem close, não se apropria da linguagem do cinema. Ela é uma grande pintura, uma grande tela. Quando a gente começou trabalhar a parte da sombra, que a gente botou retroprojektor e começamos a testar o retroprojektor, aí veio parte das dificuldades. O foco, a fonte de luz aparecia na tela, que incomodaria a plateia. Porque o retroprojektor estava aqui, e aí a gente mais baixo, estava projetando as coisas aqui, e a plateia estava aqui e estava enxergando da onde vinha a luz. Porque uma coisa é tu pegar o retroprojektor e projetar numa parede. E outra coisa é projetar atrás de uma tela. Aí tu vê, a lâmpada fica no meio.

Leandro – o foco da lâmpada... Entendi.

Mario – Fica aquele brilho da luz, então tinha que tirar essa história daí. Então, o que aconteceu? O retroprojektor teve que subir a imagem, a fonte da projeção teria que subir. O que foi? Era desmontar o retroprojektor. O retroprojektor, ele tem um braço, onde segura uma lente. A gente teve que tirar aquele braço pra por um tampo maior de manipulação. E aí essa lente em vez de usar aquele espelhozinho pequenininho, foi pra um espelho maior, em cima. Isso a gente descobriu pendurando, comprando espelho de camelô e pendurando com arame lá no galpão da Adriane Mottola, a gente não sabia como é que ia fazer essa transferência. Isso foi um troço de ... fuçando, fuçando, fuçando... “olha só!”. Um espelho de camelô aqui em cima pendurado. E a gente ficou um bom tempo ensaiando com aquele espelho pendurado.

Leandro – A solução não foi eliminar o foco, foi jogar ele pra cima e longe do olho do público, vocês tiveram um plano de iluminação necessário para poder fazer a cena, o foco continuou mas vocês transitaram ele pra fora do campo visual da plateia.

Mario – É, e aí o que aconteceu? Quando fez isso a gente diminuiu a distância pra projetar, porque aí a imagem ficou maior com menos distância. Porque antes para fazer numa tela de 4x4, no mínimo tinha que estar, sei lá, a uns 5 metros de distância, e aí ia ter que ter um palco atrás do palco, um monte de área, entendeu? E assim não, dessa maneira, essa viagem da luz desse ponto daqui, da lente, até o espelho e voltar pra tela, aí já dava uma distância maior e ela chegava maior também. E tinha também uma coisa que tinha que arrumar a distorção da

imagem, que tinha um jeitinho no espelho que tu fazia, mexia nele ali, e aí tu ajeitava pra imagem ficar bem quadradinha. Essa foi outra história. A outra foi a questão dos fundos, que o foco da lente do retroprojektor, ele tinha que ficar mais na figura e menos no fundo. Nos fundos. Então os fundos eles ficam mais dissolvidos assim, então isso também expõe as imperfeições, emendas e fitas, né, de coisas mal pintadas, ou mal recortadas, aquele rolo todo de filme né, que é os fundos, né. E uma coisa que acontece é que a gente fez uma traquitana, né, que tudo pelos fundos passava. Essa traquitana, essas lâminas, durante o ano inteiro que eu fiquei em cartaz no teatro Bourbon, cada dia eu fazia uma nova. Ia mudando, ia mudando. Ia aprendendo a pintar com as tintas, a cada final de semana tinha um fundo novo.

Leandro – Que interessante.

Mario – Então foi legal porque eu trabalhava no tampo de uma mesa de luz que nem de serigrafia, né, e aí eu botava os policarbonatos. Policarbonato foi um material que se deu super bem porque ele aguenta o calor, e pintando com tinta de vitral. Aí a tinta de vitral depois de um tempo ela seca e aí ela aguenta o calor também, seca bem, assim, tem que cuidar se bota muito ela pode coagular e não secar a parte de dentro. E aí eu fazia esses, testava nessa mesa, aí eu fazia mais um corte no filme, no rolo total, e acrescentava mais aquela ali. E aí foi um ano inteiro alterando, alterando, pintando, aprendendo a combinar as cores, entendeu. Que às vezes tem cor que tu olha e tu bota no troço e “ah, não é”. Que tudo tem que ser testado, né, com a luz.

Leandro – Uma coisa é a pintura e outra coisa é ela projetada.

Mario – Projetada né. Às vezes pega tinta de vitral branca, aí tu prova e não é branca, é uma outra coisa ali.

Leandro – Tu conseguiria elencar pra mim que ciências e que outras artes participaram de o “Cavaleiro da Mão de Fogo”, participação de outras artes e quantos processos... Bom isso acabou de falar, física, química..

Mario – A parte de eletrônica, a gente teve que trabalhar com eletrotécnico.

Leandro – O eletrotécnico constituiu a equipe?

Mario – Sim, sim. O eletrotécnico fez a parte de... Ele teve que construir os filtros para que o retroprojektor não interferisse na iluminação do teatro. Isso nos deu uma tensão enorme na estreia. Porque o que ele fez? Ele pegou o retroprojektor, o cooler do retroprojektor tinha que continuar funcionando, a gente tinha que botar a lâmpada do retroprojektor em resistência, pra poder fazer... pra poder aumentar e diminuir a luz. Pra não ficar sempre aquela luz 100%. Poder fazer a luz aparecer, surgir, e não ser um liga – desliga. Pra fazer isso, ele teve que fazer um circuito separado pra fazer um filtro da interferência que essa lâmpada provocava na luz do

teatro. E isso acontece, se tu bota um aparelho, ou se o teatro não tem esse tipo de filtro, bota um aparelho em resistência, liga numa tomada do teatro, ele pode dar... volta e meia os refletores faz assim né.

Leandro – Isso vocês tiveram que solucionar

Mario – Aí ele solucionou. E tu sabe que na noite de estreia estava o diretor do Zaffari, todo o pessoal lá e tal, o pessoal na plateia e a porra do troço me queima? O fuzil do troço, vamos ligar o retro, aquelas coisas de tensão né...nós fomos ligar o retro pra começar o espetáculo e não estava ligando. Nós chamamos o cara assim, na urgência, por telefone. Ay, foi muito, sabe, assim, ter quase diarreia assim, sabe. Prepara todo aquele circo, tem coquetel na entrada, tá o diretor da Companhia Zaffari lá pra ver quem são esses afinal que estão...

Leandro – Meio tudo ou nada assim, porque era afirmar uma... de certa forma era colocar o espetáculo e a caixa do elefante num...

Mario – [...] que eles podiam confiar na gente, pois a gente estava ocupando três lojas do shopping. Isso foi toda uma função, foi no amor que foi feito assim que rolou esse departamento de marketing. A gente já tinha desenvolvidos alguns projetos com o Zaffari, tá? Tipo ocupar o cinema com a Carrocinha. A Caixa do Elefante trabalhou muito nos shoppings, e essa foi uma negociação que foi assim: eu gravei um vídeo com Abelardo pro gerente do Bourbon que estava sentando numa cadeira com a perna enfaixada pra cima porque tinha rompido os ligamentos, então tu imagina assim, um cara de mau humor. Ele era o gerente do shopping e aí eu gravo com Abelardo “vai ter um espetáculo assim, assim e asado, parará, parará, em setembro, no Bourbon”, tinha as imagens que a gente gravou lá no Stravaganza onde foi nosso atelier final né, pra montagem, e aí eu gravei com Abelardo. E aí ele pegava e dizia no final: “E aí, Valdir, o que tu achou?” Cara, o cara virou uma criança. O cara virou uma criança. Aquilo ali foi fundamental, o Abelardo ganhou o cara. O cara assim, anos depois, encontrava ele no supermercado e sempre repetia aquela frase: “e aí, como é que tá o Abelardo?”. Nem queria falar comigo, a história era o Abelardo.

Leandro – Primeiro empresário da Caixa do Elefante poderíamos dizer que foi o Abelardo.

Mario – Inclusive com a “Lâmpada mágica”. “Lâmpada Mágica” quem vendeu pra Cida foi o Abelardo, o cara da AES Sul estava na Redenção.

Leandro – E essa confusão, vocês solucionaram? O espetáculo atrasou? Ele teve que ir lá ou vocês solucionaram?

Mario – Não, ele foi lá. Ele foi lá, a gente pegou ele não sei aonde, que o cara conseguiu ir a tempo, assim.

Leandro – Não atrasou?

Mario – Eu acho que deve ter atrasado o atraso normal, assim, de estreia, porque tinha um coquetel né. Muitos salgadinhos da padaria do Zaffari né, tinha tudo. Cara, nunca ganhei tanto dinheiro em temporada.

Leandro – Vocês ficaram quanto tempo em cartaz?

Mario – Foi um ano inteiro e era o teatro do Abelardo, então o Fávero entrou em cartaz, o Cuidado que Mancha entrou em cartaz, eles conseguiam tudo pra mim.

Leandro – Ficaram um ano... o “Cavaleiro da Mão de Fogo” ficou esse ano inteiro em cartaz?

Mario – Ele fez eu acho que umas três temporadas lá, no meio dessas temporadas eu passei o teatro pro Fávero, passei pro Cuidado que Mancha, né, e a gente fez Sesi Bonecos também. Ele foi até pra Fortaleza, ele foi pra vários lugares, assim.

Leandro – A pergunta que eu fiz assim, pra ti, enquanto artista criador, produtor de...

Mario – A gente estava falando das tecnologias.

Leandro – Ah sim, falei do eletrotécnico.

Mario – Electrotécnico né, no caso a iluminação, o som... que mais a gente usou? Os escultores trabalharam também com a parte de cenografia, que foi uma galera muito boa que trabalhou.

Leandro – Eles fizeram os bonecos também.

Mario – Sim, eles esculpiram as cabeças e esculpiram aqueles... Eu tinha uma enciclopédia de gótico, de arquitetura gótica, que isso aqui é uma imagem que eu distorcia, eu estiquei ela, eu abri ela, mas todos esses detalhes aqui, tudo isso aqui a gente tirou desses livros, dessa enciclopédia de arquitetura gótica. É um livro antigo então ele tem todos os detalhes, gárgulas e coisa, tudo como é feito. Teve uma artista que pintou o cenário, tem quatro anos então tu aí ver papelagem feita no inverno, papelagem feita no verão. A parte interna teve umas... teve duas pintoras que fizeram a pintura do quarto da princesa, elas fizeram a pintura, que era a Elaine, são professoras de arte, assim, que fizeram, pintavam muito essas coisinhas, esses [...] aí eu convidei ela pra fazer o quarto da princesa. Aí o quarto da princesa é todo assim, cama, tudo, uma coisa bonita de ver de perto.

Leandro – A engenharia do palco foi desenho de vocês?

Mario – a engenharia do palco foi uma solução do Rudi, mas inicialmente nós trabalhamos com uma estrutura de madeira aqui, porque o que aconteceu? A gente fez o andaime. Depois os problemas aí apareceram, né. a gente fez o andaime e depois fizemos o... O retroprojektor ficava aqui em cima mas o espelho estava pendurado lá no teto do Stravaganza porque a gente ia ver como que... A trilha sonora, ele estreou usando música romântica. A gente não tinha trilha

sonora do [...]. A gente tinha uma só música do [...] porque não entregou a trilha pronta. Depois quando a gente estreou para as escolas do município pelo Fumproarte, lá no Stravaganza, a gente transformou esse palco num teatro. Foi na época que tinha falecido o Palese, não sei se tu ouviu falar.

Leandro – Não, não ouvi.

Mario – O Henrique Palese era o esposo da Adriane Mottola, um ator acrobata, assim, um cara assim. E ele morreu afogado em Torres, foi uma tragédia, todo mundo ficou chocado. E aí estava aquele espaço lá e ela nos cedeu pra gente continuar o processo do Cavaleiro. Ai como tinha a contrapartida do Fumproarte com as escolas do município, a gente estreou lá. Nós pintamos as paredes de preto, pintamos uma caixa cênica, botamos cadeiras, e aquilo estava funcionando. E todas as cenas eram com música erudita, assim, eram clássicos...

Leandro – Não havia trilha original do espetáculo.

Mario – [...] era uma coisa assim [...] Marisa Rotenberg, porque a voz da princesa não era legal.

Leandro – Como é que é os quilos de estrutura.

Mario – Cara, era bastante coisa. Olha, assim ô, pra ter uma ideia, aqui quatro porrada desses da opus ali, carregador mesmo fortão conseguiram levar essas caixas. Agora me lembro quando a gente foi pra Fortaleza, que era uma galera assim mirradinha, baixinha, pequenina que nem tu assim, era muito assim pequenino carregando. O Moreira que era do Sesi Bonecos, que foi a primeira vez que foi uma produção, que foi a primeira vez que foi fazer teatro de bonecos, nunca tinha visto. Imaginava empanada de mamulengueiro. Agora chegar assim, 8 caixas de 2,00m de comprimento por 1,50m de altura. A caixa das marionetes, a gente abria a porta dela pra entrar dentro pra tirar os bonecos. Os caras ficaram assim: “O que é isso?”. E claro, estilo preso né, porque as marionetes começaram se deteriorar quando saíram do sarcófago, a gente construiu sarcófagos pra eles, eles ficavam exatamente justo dentro do baú, ficava só os fios ou o vergalhão, que alguns tem um vergalhão aqui, e só. E aí dentro do baú eles eram presos por aqueles elásticos, né. então não acontecia nada com eles. Ficavam super inteiros. Teve um acidente que aconteceu comigo em Fortaleza, a tampa de uma caixa com o vento, as lonas pretas do palco bateram na tampa da caixa na hora que eu estava tirando as coisas então a tampa veio e eu “pum” cai do palco. E aí fui pra, imagina assim ô, sexta-feira, Pronto Socorro... não era... sexta-feira, Pronto Socorro em Fortaleza, é uma coisa assim de emergência, sabe, facadas, mortes, crimes, todo tipo de coisa assim.

Leandro – Tu ainda era do elenco?

Mario – Eu era do elenco... Pra fazer tomografia, pra fazer... E ai desisti da tomografia, na verdade assim, entrei lá, não tinha nem lugar pra mim sentar, e eu com aquele galo na cabeça

assim, e o médico disse... ai eu disse “vamos para um hospital particular”. Aí fomos para um particular, chegando no particular o cara fez... (telefone toca)... O Diego... [...]

Leandro – Depois que passa é mais gostosinho de falar dos acidentes de percurso, né.

Mario – Isso foi horrível.

Leandro – A gente está dentro da coisa é desesperador. Tu poderia me elencar, assim, algum acidente de percurso além do que se acidentou. Que outro acidente de percurso de ordem técnica aconteceu durante? Porque eu fiquei aqui imaginando a quantidade de variáveis. Essa estrutura de luz, som gravado, que começou com fita? Já era CD?

Mario – Já era CD.

Leandro – Era CD mas não era um som digital ainda, imagino, começou com CD gravado, que também o CD nos prega peças, uma estrutura de cenário que é muito grande, duas técnicas muito peculiares. Que tipo de problemas de ordem técnica aconteceram nas temporadas? Quais tu acha que foram as mais terríveis?

Mario – A mais terrível foi: a gente parou, nunca precisou parar o espetáculo por um problema. Uma vez faltou luz, porque, claro... ah... três espetáculos: um que faltou luz lá no meio do espetáculo, aí claro, parou o espetáculo mesmo. O outro, a gente chegar no ginásio, no Sesi interior de São Paulo, com um monte de janelas abertas, não tinha como escurecer, simplesmente não houve as cenas de sombras, daí os caras escutaram só o áudio, porque tinha a luz do sol, não tinha como concorrer com o nosso retroprojektor.

Leandro – Vocês desistiram ou seguiram tentando?

Mario – Não, a gente tentou, tentou, botamos lona preta em cima do cenário mas não adianta. A luz que entrava pelos janelões era...

Leandro – Mas eu pergunto, mesmo assim vocês insistiram em atuar ou cancelaram a sombra? Isso que eu queria...

Mario – Não, continuamos fazendo as sombras pra gente não se perder no espetáculo.

Leandro – só pra manter o ritmo...

Mario – Pra manter o ritmo e tal, né. Talvez alguma coisa as crianças vissem mas elas não viram nada porque a luz era muito clara, assim. A pior delas foi quando a gente fez uma apresentação no Sesi Bonecos em Porto Alegre, que o CD começou a pular durante o espetáculo, mas ele não pulava, assim, cenas inteiras, ele pulava falas, ele pulava no meio de falas, pulava palavras. Que era uma coisa... e isso eu nunca consegui pegar a gravação porque eu já tinha contratado uma menina pra gravar o espetáculo e essa menina foi embora pra Austrália e não nos dando a fita. Porque eu queria saber como é que foi, porque nós ficamos assim, nós estávamos fazendo o espetáculo em Porto Alegre, na Redenção, sendo transmitido por telão, aquela... milhares de

peessoas assistindo, entendeu, e começou “tup, tup”, e nós pensando até quando a gente vai conseguir tocar o espetáculo.

Leandro – Isso durou quanto tempo?

Mario – Todo o espetáculo, todo o espetáculo.

Leandro – Todo o espetáculo. Quase 1 hora nessa situação.

Mario – Uma agonia total, total, total. A gente assim terminou e nós “aaf”. E muito frustrado porque estava na nossa cidade, né.

Leandro – Foram as três piores?

Mario – É, lá no Sesi, assim, a gente fez para não perder o cachê, pra cumprir mesmo, mas eu acho que as duas piores foi essa, o dia que queimou o troço e o dia que... o dia de Sesi Bonecos. Eu acho que o CD era uma tecnologia que sempre nos deixava agoniados, porque a gente chegou até comprar um aparelho, que depois ficou obsoleto que era uma espécie de “fita dat”, algo assim.

Leandro – O Cavaleiro chegou a conhecer o som digital? Não, ele foi na mídia analógica do CD?

Mario – É, eu não confiava no computador, não confiava.

Leandro – Já tinha mas tu preferia um CD gravado.

Mario – E depois a gente comprou um aparelho que sumiu, não sei onde é que foi parar, que é um aparelho grande assim que gente comprou em São Paulo, que era uma fita digital, eu não sei se era “date”, tinha um outro nome, é uma fita. Ele passou pelo mercado e me lembro que algumas companhias internacionais que vieram pra cá...

Leandro – É uma espécie de fita digital?

Mario – ele era uma gravação simultânea, era digital e analógico. Ele tinha... era uma fitinha pequenininha. O aparelho era grande, só que ele tinha uma outra forma de [...] utilizava isso quando veio pra cá. Foi num período de transição, a gente não estava usando gravador de rolo, que pra mim sempre foi a tecnologia mais precisa, assim “pausa e play, play e pausa”.

Leandro: A gravação do “Cavaleiro da Mão de Fogo” era contínua? Aperta o play e foi, não tinha divisão em blocos que poderia... não existia isso, ela era uma gravação de 50 minutos corrida.

Mario – A gente até tinha faixas por causa da cena, se caso faltasse luz ou coisa assim, a gente sabia por onde começar, pra onde voltar, não precisava começar do início do espetáculo ou ficar procurando um trecho. Ele tinha as faixas, né.

Leandro – Ah, sim, vocês separaram por faixa.

Mario – Mas era contínuo.

Leandro – Aquela gravação que o público não percebe a passagem da faixa.

Mario – Sim.

Leandro – Bom, eu tenho que fazer uma última pergunta por hoje, porque eu tenho que encaminhar o que tu vai me dar hoje, eu sei que já ganhei esse catálogo que já deveria estar comigo há muito tempo. Mas aí eu anoto no caderno (risos). Assim, pra ti o que é tecnologia? Como é que tu entende essa relação de tecnologia no teatro de animação? A gente viu aí que muitos aparatos, muitas interfaces, muitas mídias, muitas ciências participando de um processo criativo como “Cavaleiro da Mão de Fogo”, por isso eu perguntei antes o que tu elencava de participações de outras linguagens, de outras ciências, ou mesmo de outras artes, porque eu queria chegar nessa questão que é bem a tua visão pessoal mesmo, assim, como é que tu compreende a tecnologia e como é que tu compreende o papel dela na cena do teatro que tu faz?

Mario – Na verdade, assim, como mágico, como nossa arte é uma arte de encantar, encantatória por natureza, o teatro de bonecos sempre procura ver quais são os recursos pra encantar a plateia e levar ela pra um outro, pra um espaço de suspensão, um espaço que não existe, um espaço que você está apresentando um palco vazio e as coisas surgindo do nada, como no caso da Tecelã, né, que a gente constrói um outro palco em cima de um palco onde é que as coisas... Usar truques. Eu tenho um livro de mágica, de truques de mágica. Por isso a minha curiosidade e tem muitos livros de arquitetura cênica italiana que trouxe lá do Bologna assim, fala toda essa evolução do palco cênico, todos esses truques de maquinaria medieval, que até hoje se repetem, seu usam, só que com outras tecnologias mais modernas, as coisas são as mesmas ainda né, aparecer, desaparecer, transformar, espichar, encolher, todas essas coisas, esses subversões da física, das leis da física. E no espetáculo eu sempre utilizei desses recursos como uma brincadeira, como um brinquedo de mágica de salão, assim, e isso sempre, são pontos em que tu... Toda vez que mostra alguma coisa pro espectador que ele não compreende como foi feito, tu pesca ele em atenção, tu potencializa a atenção dele, né, ele abre uma portinha, o inconsciente dele, meio que uma pegadinha no espectador, né. Então eu vejo muito isso, assim, agora, por exemplo, tem uma cena do “Bom pra Cachorro” que é tipo bolo de aniversário de uma atriz, que é o circo teatro né, e é um bolo cheio de velinhas e eu, bah, estava apanhando com as velinhas, ai em Florianópolis eu encontrei o Sérgio Tastaldi que é um bonequeiro, e ele acabou de lançar o livro dele, e a gente se conhece há anos, pelo [...] ele sempre fez bonecos de látex, lá em Florianópolis. E ele é um “véio” já assim, de muitas traquitanas, de inventar muitas coisas, e aí ele me deu de presente o mecanismo das velinhas, ele fez questão de me dar de presente: “Isso aí tu faz com lâmpada de led, faz assim e assim e assado, eu faço pra ti, te mando circuito,

te mando mecanismo, *parará, parará*". E ele fez e me mandou pelo Correios. E eu achei o máximo, assim, a gente trocou os livros, né, e ele ainda me deu de presente o mecanismo. Agora eu tô lá pra instalar no meu bolo, mas elas que realmente acende porque a boneca vai, cantam "parabéns" pra ela, ela assopra e as velas apagam.

Leandro – Ah, que legal. Essa cena é nova?

Mario – No "Bom pra Cachorro". O "Bom pra Cachorro" não tá pronto ainda, os espetáculos... Infelizmente a plateia de Porto Alegre nunca viu um espetáculo final nosso, sempre viu um processo inicial. A gente... Porto Alegre é um laboratório pra tu começar a montar, testar, ajustar, tu nunca vai pro Rio de Janeiro com um espetáculo recém estreado. É que nem Felipe Gaulier fala, nunca vai estrear um espetáculo de clown, um espetáculo de mímica em Paris. Tu vai lá pra periferia, para um lugar bem longe, vai lá ver as tuas convicções, testar tuas convicções e ver se teus experimentos estão dando certo ou não, e tal.

Leandro – Mesmo o Cavaleiro passou por esse processo, como tu diz, estreou... a data de estreia na verdade, se fossemos considerar, foi esse processo de colocar em contato com o público das escolas, que daí vocês já puderam então ir percebendo que algumas coisas funcionavam, outras não, porque tem essa relação com o mercado também, né. Não é que vai oferecer algo ruim ali pra comunidade, mas é que colocando a lógica do mercado, exige uma outra... tu tem que estar com tudo solucionado, né?

Mario – Eu tinha certeza que a gente não ia pegar teatro de Prefeitura, tá? Porque ia ser um... ai ser... eu não queria esse público, entendeu, eu não queria esse espaço. Esse espaço aí ia nos incomodar, a gente só ia se incomodar no teatro. Se hoje já está mais complicado ainda, eu vejo uma acomodação dos técnicos dos teatros, assim, uma preguiça, um troço assim que quando tu chega com um trabalho desses as pessoas dizem: "aí vem problema", entende? Então eu já acho não, tem que ser um espaço nosso, não sei aonde vai ser mas só sei que não vai ser num teatro de prefeitura porque a gente tem que montar esse cenário e ele tem que ficar instalado no lugar.

Leandro – Que é um nó, né, você ir ensaiar, por exemplo, na Casa de Cultura Mario Quintana, tem que ir e voltar com tudo na cabeça.

Mario – Aonde não tem depósito de cenário, imagina subir tudo isso por elevador?

Leandro – Mario, acho que por hoje é isso. Então, assim, procedimentos: eu vou te dar um termo, que tu precisaria... eu super simplifiquei ele porque... pra tu autorizar que eu faça a transcrição. A tua entrevista vai ser dissertada na verdade, no texto, mas a minha ideia é que depois que eu transcrever, vou mandar pra ti.

Mario – Vai transcrever mas tu resume, né.

Leandro – A transcrição não, tu vai receber na íntegra.

APENDICE C – ENTREVISTA COLETIVA COM A CIA. LUMBRA/ CLUBE DA SOMBRA, CONCEDIDA EM DOIS IRMÃOS - RS, NO DIA 15 DE SETEMBRO DE 2018.

Transcrição: Lorena Sanchez

Leandro: A primeira questão que eu queria colocar pra gente dialogar é a respeito da disciplinaridade, interdisciplinaridade e hibridismo na cena da companhia. Ligado a isso, a participação de outras artes na composição do espetáculo. Então de cara, assim, já pensei logo na Têmis. Conheci a Têmis, por exemplo, fazendo projeção pro Richard Serraria no 512, mas já conhecia o trabalho do Catarse então. E eu queria colocar então essa questão, assim: como vocês percebem a participação de outras artes, das outras linguagens, diversas linguagens no processo criativo do Lumbra, e como é que vocês conceituam isso. Ora estou chamando isso de disciplinaridade de artes, ora de uma interdisciplinaridade que é quando ela se conjuga pra gerar o processo, ou ora tô chamando isso de hibridismo, e já tem um conceito mais avançado que é uma ideia de pensar num processo de miscigenação, de quando ela borra as fronteiras e tal. Mas eu já queria colocar essa questão junto com uma que o Fabrício coloca nesse artigo, pra ver se o Lumbra dialoga com isso aqui. Ele coloca assim: “No meu trabalho não há nenhuma pesquisa sobre o teatro interdisciplinar, porque acho que todas as formas teatrais potencialmente o sejam e a história do teatro ensina.” Então ele depois vai falar que na cena dele, por exemplo, ele sempre enxergou a participação de outras artes como parte do processo. E ele questiona quando as pessoas avaliam o trabalho dele de que está se encaminhando para além do teatro de sombras quando ele evoca a participação de outras artes, de outras possibilidades dentro da cena. E aí eu super vejo isso também no processo criativo do Lumbra, olhando o site eu vejo trabalhos com fotografia, trabalhos com vídeo, o ator na cena, que aí pra mim distancia um pouco da linguagem da sombra como algo muito cinematográfico, eu acho que a ideia da sombra corpórea gera uma realidade que afasta, e ele coloca essa provocação de que essa interdisciplinaridade faz parte, não é uma caminhada ao um não-teatro de sombras. Eu fico perguntando: como é que o Lumbra lida com essa questão da interdisciplinaridade, dessa transdisciplinaridade e participação de outras linguagens na composição da cena. Já vou colar com a questão que pra responder isso vocês colocarem também que outras artes são essas.

Lumbra: Acredito que... é eu acho que quando tu vai falar também com o público está bem presente isso.

Fávero: Tu quer falar das tuas impressões para não contaminar teu raciocínio, tu também?

Fabiana: Eu acho que eu prefiro que tu fale, porque acho que tu vai falar da questão dos temas, dessas coisas que a gente já ouviu tu comentar, então é importante tu comentar e a gente já vai introduzindo coisas...

Têmis: é, eu acho, e a gente vai contribuindo. Isso é importante.

Leandro: olha que perigo aqui ali (risos). Lorena não vai entender nada...não vamos dar rubrica, deixa ela (risos).

Fávero: O Fabrizio Montecchi é um cara que eu tive a oportunidade de conversar algumas coisas bem interessantes com ele, inclusive discordar de algumas coisas importantes. Ele teve a oportunidade de ver nosso trabalho e os comentários dele foram muito interessantes sobre o que ele percebeu da nossa cena de teatro de sombras aqui. Desde o início, quando eu tive a primeira experiência com teatro de sombras foi com Mario de Ballenti, com Paulo Balardim e com mais dois colegas que participaram dessa experiência, eu percebia um potencial de transversalidades na cena, como a forma de entender essa linguagem. Não era exatamente isso que o Mario na época buscava, ele sempre foi um cara muito mais tradicional com referências mais europeias, e essa primeira experiência foi interessante pra perceber isso, que não era necessário ser tão rigoroso a um estilo, muito pelo contrário, que o potencial da linguagem se renovava justamente por essa apropriação de outras memórias que a gente tem da nossa vida, dos nossos ofícios, de referências artísticas, e que isso aí poderia ser sempre uma efervescência pra construção de uma dramaturgia ou de um estilo visual, e é isso que eu tenho tentado buscar nas encenações que eu faço hoje. Eu sempre parti do princípio que o teatro de sombras era uma espécie de bisavô do cinema, sabe? Pré-cinema. Então sempre teve esse mito, li a respeito disso, depois eu entendi o teatro de sombras como algo anterior à própria construção da fala, da linguagem falada, que é aquela ideia dos homens das cavernas em volta de uma fogueira e alguém contando de uma peripécia, de uma caçada, e através de seus gestos isso sendo projetado numa parede ao fundo, e as pessoas que estavam ali na roda partilhando da comida, vendo mais a sombra do que o sujeito. Então esse deslocamento do foco de atenção do contador de histórias e do público, e essa construção dessa labareda do fogo e desse movimento das sombras, e desse encantamento. Então me parece que veio daí essa palavra batida que tá sempre associada ao teatro de sombras que é o “encantamento”. Com o tempo eu percebi que no “Saci” a gente se aproxima muito dessa dinâmica cinematográfica, dessa apropriação de uma linguagem rudimentar que dá pra reconhecer na cena como algo de uma linguagem que não pertence ao teatro, mas que dá um ritmo, e um movimento, e uma proposta pra leitura das imagens que é difícil de ter em outras linguagens do teatro de animação, que é muito particular do teatro de

sombras. Mas eu me dei conta depois com o tempo, com bastante tempo, que a gente não fazia um pré-cinema, não fazia um cinema artesanal como alguns citam. Eu me dei conta que meu processo era justamente de encontrar uma forma de animar as imagens, que era idêntico aos precursores do cinema. Não era diferente da motivação que os fotógrafos tinham em animar uma imagem estática. E a gente... eu acredito que a gente faça isso. A gente trabalha com uma composição estática que tem a possibilidade de ganhar movimento. Então a gente não faz cinema, a gente faz animações de imagens que aparentemente poderiam ser estáticas, mas elas... nós estamos aí para animá-las. Então eu acredito que a gente está muito mais perto de uma fotografia que ganha vida, que o mistério desse negócio, que o encantamento disso tudo, que é o papel do sombrista. E aí me vem toda essa questão de que nós somos atravessados por essas artes, que os inventores construíram pra fazer as suas tintas pra pintar as suas telas, pra pintar as paredes das cavernas, pra fixar prata no papel, pra fazer a xilogravura, pra entalhar as suas figuras em couro, nós estamos nesse mesmo lugar desse artesanato. Mudou um pouco a nossa possibilidade de encontrar materiais novos, de estudar pensadores diferentes, ou seja a gente não está tão ligados mais como o Oriente estava à religião ou à política, mas sim uma conexão com as nossas próprias crenças ou descrenças. No caso do “Saci” eu acho que ele vem pra confundir um pouco o que é essa presença da religiosidade, da fé, e reconstruir a possibilidade de ver, por exemplo, a manifestação diabólica na cena, que tem muito a ver com a sombra, e que se aproxima muito da psicologia, da antropologia, de outras esferas do conhecimento, e que ao mesmo tempo dialoga com a ciência e com a possibilidade de utilizar recursos ultrapassados, mas que respondem com determinado efeito que nenhuma outra... nenhum outro equipamento poderia alcançar. E isso tudo envolvido com o lado humano, que é lado do erro, o lado da limitação da gente querer ter um terceiro ou quarto braço pra poder fazer mais coisas, ou de não ter as pernas pra poder se posicionar melhor, ou de ter um cérebro que consiga cortar mais informações em memória pra poder decorar uma coreografia e perceber o espaço, e um olhar que fosse mais, com um ângulo mais aberto, que a gente tivesse um olho de peixe onde a gente pudesse ver muito mais um espaço tridimensional da cena e não tão binocular assim, ou enxergar no escuro, ter uma pupila vertical, ou ter um passo mais leve como um ninja. Então tudo isso aí, todas essas, esses interesses que a cena do teatro de sombra que a gente faz vai pedindo ficam apontando pra essas direções todas. E aí eu vou buscar um pouco de cada coisa disso aí, e aí eu vou estudar um pouco da teoria da invisibilidade dos ninjas, no Japão, que eu brinco com isso dentro de casa com os meus amigos, justamente pra poder encontrar um conforto dentro do espaço na escuridão que me permita transitar com mais facilidade, sem ter tanta separação de uma coisa com a outra, e isso se tornar uma coisa tão orgânica e tão

incrementada dentro da lógica do espetáculo, que te dá possibilidade de fazer coisas que a gente nunca imaginou, que é de pular do palco, que é de fazer com que essa ideia dessa quarta parede apareça e desapareça, que ela fique sólida e ao mesmo tempo ela seja fluída, então isso é que dá possibilidade extrapolar. Quando o Fabrício fala dessa interdisciplinaridade nada mais é do que a gente encontrar novas ferramentas pra extrapolar os limites, e aí a gente abandona essa ideia do teatro tradicional, oriental, mas sempre mantém um pé lá. Então quando a gente coloca, por exemplo, o bambu como suporte pra uma tela, a gente tá conversando com a bananeira onde [dalanis] cravavam as suas figuras pra poder ficar em cena. Então a gente está também dialogando com uma coisa muito ancestral, que nem sempre é preciso se dar conta disso, na verdade a melhor coisa que tem é essa consciência se transformar em uma função dramática, ajudar na narrativa, possibilitar uma experiência mais profunda.

Fabiana: ...que eu acho que é do primitivo né. Eu acho que a gente tem esse... essa percepção também assim, esse entendimento de que com a linguagem de teatro de sombras é permitido tu mergulhar numa coisa muito essencial humana. E aí eu penso que isso ajuda e contribui nessa construção de poder buscar essas referências que fotografia tem, que no cinema tem, que eu acho que a coisa que a gente trabalha muito com a psicologia nesse sentido do arquétipo, dessa referência de consciente coletivo, que tu traz de uma maneira às vezes, pelo menos ou ouço das pessoas, de um jeito muito simples, mas muito potente. E aí me parece que isso tem a ver com esses recursos mais primitivos que se usam. Isso que parece que é ultrapassado que, nossa, como é que tu usa uma lente, como é que tu usa um projetor que causa esse efeito, né. Então eu acho que essa coisa de um resgate tanto de recursos técnicos muito primários, muito básicos, com a proposta dos espetáculos também de provocarem isso nas pessoas, o resgate daquela essência de sentimento né, de primitivo, assim, daquela coisa original que é possível vivenciar nesse tipo de situação.

Têmis: Uma das coisas que eu penso que... assim, a gente começou esse processo do “Saci”, e eu entrando ‘semana passada’ né. Foi muito recente, assim, então foi super intenso e aí vindo essas inflexões dessa proximidade do cinema, que aí tu sempre faz nos treinamentos ali, nos ensaios, de resgatar isso, porque utiliza os princípios, utiliza esse olhar, e de fato sim porque tu tá falando de enquadramento, falando de movimentação, sabe? Se utiliza como se tu tivesse uma câmera, a gente tem uma lanterna agora, então se aproxima, se utiliza dessas ferramentas. E daí uma das coisas que eu fiquei refletindo desse nosso processo do “Saci”, foi a questão de que quando tu tá com uma câmera, tu tá passivo, né? As coisas estão acontecendo ali. Quando tu tá com uma lanterna, tu é o passivo e o ativo ao mesmo tempo, porque tu tá realizando aquilo ali. Então, esse lugar, assim, ele... pra mim, ele... é onde extrapola. Tu te utiliza do cinema, tu

te utiliza das ferramentas do audiovisual, mas também tu tá sendo o ator da cena. Literalmente o foco está contigo. Tu consegue ficar dos dois dois lados, tu tá abrindo a porteira, tu tá colocando o personagem. É isso o cinema pode te trazer mas eu não me lembro de ter visto um filme onde o câmera tivesse filmando e se colocando como ator ao mesmo tempo sabe. Então isso é algo diferente, assim. Então fiquei viajando nessa história. E aí hoje um menino que estava saindo do teatro me perguntou assim: “O Saci, ele saiu daquele projetor ali?”. Porque tinha um projetor pendurado.

Fabiana: Ah, é, no teatro.

Têmis: No teatro, sim. O Saci saiu da frente? Não, tudo aconteceu aqui atrás. Então eu acho que quando se coloca assim no lugar do público ali, e tu vê o teatro de sombras, nessa nossa situação assim que a gente está falando sobre sombras, né, traz muito essa coisa de como que é feito. Eu estou fazendo o paralelo do lugar que eu me encontro, que é o audiovisual né, então assim, quando tu tá vendo um filme tu não pensa como as coisas são feitas. Mas quando tu tá com um público de um teatro desses, tu suscita essa curiosidade, assim. Como isso é feito, sabe? Da onde é que vem? Como é que isso surge, assim.

Fabiana: E eu acho que tem uma coisa aí que tá linkado que é: como se faz? Que é isso, porque no momento que tu consegue baixar a tela, ou seja tu te aproxima, isso também desperta nas pessoas a pergunta: como é que se faz isso? Porque às vezes quando tu tá na outra posição, que tu tem uma telinha e as coisas estão atrás e termina, e tu não tem esse contato, isso também não abre um questionamento; algumas vezes, né, não tô generalizando. Mas eu acho que esse romper, de baixar e tu revelar, tu atravessar as pessoas depois que o espetáculo termina, é um processo também que te traz essa curiosidade, essa possibilidade como um bastidor mesmo, né, os bastidores que tu tá mostrando para as pessoas como é que isso acontece.

Têmis: Sim, eu me lembro da minha primeira experiência, já contei pra vocês que meu primeiro contato com teatro de sombras foi a través da “Salamanca” da Lumbra, foi o primeiro contato que eu acabei fazendo dentro da Lumbra, né. E eu me lembro desse sentimento assim, assistir aquilo e, sabe, não entender muito bem o que estava acontecendo na minha frente, sabe, pra mim aquilo era completamente, assim, fora... sabe? Não sabia o que estava acontecendo, o que eu estava vendo. E aí depois quando acabou e caiu o pano e eu vi aquele monte de troço no palco assim, também não consegui entender como é que aquilo acontecia. Porque se abriu, assim, o universo ali na frente que era completamente diferente àquele que eu estava vendo em cena, e aí me fez questionar assim: “*bah*, como é que esse monte de troço se transformou naquele universo todo?”. Então vai ao encontro disso que a gente está falando, como que é feito, e eu acho que a arte, ela é, ela traz um pouco disso assim, ela te dá a paleta de coisas assim, de

cores, que vão se transformando em várias outras coisas. Então eu acho que no caso do que a gente faz tem muito disso assim, é como se faz, é artesanal e ao mesmo tempo se aproxima muito do tecnológico também, e aí tem isso que tu comentou em um dos ensaios, assim. A diferença pro cinema, pro audiovisual é que tá ali, e aqui no teatro o que a gente faz é que o efeito nunca vai ser a mesma coisa. Né? então como pode estar tão próximo mas tão distante ao mesmo tempo porque é efêmero, vai voltar amanhã e vai ser outra coisa, nunca vai ser a mesma, porque ela lida com essa questão humana, e o audiovisual também lida com a questão humana porque alguém vai estar filmando, mas é outra, é uma memória que ela fica mais, assim, distante, né.

Leandro: Será que essa... eu fico me perguntando assim: qual seria então esse ponto de corte pra gente poder definir o que seria a teatralidade da sombra? Que a diferenciaria de estar, por exemplo, diante da tela de um... sei lá, uma sala de cinema assistindo. O Alexandre fala: “nós estamos ali para animar a cena”. Eu me pergunto: esse ‘*estar ali*’, é nisso que existe a teatralidade do teatro de sombra? Quer dizer, algo que é feito ao vivo, que ganha essas camadas do efeito, que se distingue na... o pano cai e eu vejo troços que eu não associo diretamente, mas é esse ‘*estar ali*’, fazendo acontecer. Eu vi o “Saci” em... tenho quase certeza que foi em 2014, e vi o “Saci” agora novamente. E bom, posso ver o “Saci” amanhã ou depois, depois e depois. Esse ‘*nós estamos ali pra animar a cena*’, faz do “Saci” o acontecimento. Entende? Ele não é a projeção, ele não é o DVD, não é a projeção de um filme, ele é acontecimento. Então será que esse acontecimento é a teatralidade do teatro de sombra? Que vai distingui-lo, por exemplo, de uma sala de cinema, onde certamente eu terei a mesma coisa, inclusive o elemento risco. Agora estou falando mesmo como artista, pois acho que se colocar na cena é se colocar em risco. Eu acho impressionante essa... lidar com o tempo da imagem, lidar com os equipamentos, lidar com a organização, lidar... e eu vejo tudo isso, vejo a cena, eu vejo a imagem, eu vejo, eu sinto a movimentação atrás, na frente do público, então gera um acontecimento. Então, o teatro é acontecimento?

Fávero: Olha, eu acredito que o teatro é uma grande mentira que ela precisa ser muito bem feita pra ela funcionar. Então essa questão do pós dramático, pré dramático, da teatralidade, eu acho que isso é um... é uma... cria uma dificuldade da gente entender o que é o espanto que o teatro pode causar na gente. Ele precisa ser uma experiência, ele tem que ser algo concebido para ter uma potência e um objetivo. Ele não pode ser simplesmente uma experiência aleatória que ele tanto pode dar certo como não dar certo. Isso já é uma outra linha de arte que eu acho que é muito interessante, mas não é... a gente não vai fazer um happening, a gente tem um

compromisso dentro da Companhia Lumbra que é pensar a cena. Então quando tu diz assim: “animação justifica teatralidade” faz com que se ancore esse momento teatral, eu te pergunto o seguinte: o músico que fez a trilha, ele está presente ou não? Aí a gente vai ter que falar sobre presença, e eu acho que isso é interessante, por exemplo, a minha memória infantil é uma coisa que está presente ou é uma coisa que já passou e eu tento trazer ela pra cá de algum jeito, tá magnetizada em algum objeto, um jeito de fazer? Ou aquele cenário que as pessoas viram é uma referência minha ou uma referência delas? A dramaturgia acontece só porque eu estou ali ou grande parte está na cabeça das pessoas? Então eu acho que esses vínculos aí, eles não conseguem alcançar essa resposta. Na verdade todos esses vínculos fazem com que essa coisa funcione, fazem com que a experiência seja boa, potente, fique na memória, as pessoas vão comentar depois, se interessarem ou não, ver como é que isso se dá. Então eu tive muito entusiasmo em fazer teatro de sombras porque eu tive experiências que se tornam muito potentes; inclusive o Fabrício Montecchi é um cara que colaborou muito com esse meu interesse, assim como outros artistas da Europa que eu estava pesquisando outras coisas, esse hibridismo, essas tecnologias. Mas tentando trazer pra ti essas referências de quais são as artes que compõem esse mapeamento que a gente estuda e que se dedica, ir beber nessas fontes, acho que são os mais variados que a gente pode imaginar. Então assim, tem desde o mito da caverna de Platão até grandes designers que estão aí hoje criando produtos e fazendo coisas incríveis. Vai desde essa tecnologia da imagem que se expande, que sai da tela de cinema, ou que entra num ambiente imersivo, até essas gravuras rupestres, essas pinturas nas cavernas. Então é um... tem uma amplitude tão grande dentro da cronologia humana, e aí tem essa coisa do medo do escuro, dessa coisa de sobreviver, deter uma centelha de fogo para poder espantar a fera que pode vir te comer à noite, isso faz parte de nosso negócio. A gente não... na verdade eu acho que isso aí é o mais importante, a gente... a nossa tecnologia ela parte do zero. É do escuro e do silêncio. Quanto mais absoluto for esses dois elementos, mais potência tem a nossa animação, a nossa presença em cena. Porque se eu deixar o público um tempo no escuro em silêncio, ele vai começar ficar nervoso, já existe um conflito nisso, já existe dramaturgia nisso aí. Mas, para o pensamento clássico não. A gente tem que ter um personagem, a gente tem que ter um contexto, a gente tem que ter um antagonista, a gente tem que ter uma situação, tem que ter uma ação, tem que ter uma reação. Então nós partimos da ideia de que grande parte da dramaturgia acontece com o próprio espectador, e isso é uma coisa que tá se falando agora, na dramaturgia do espectador, e a gente já usa isso. Então a nossa... o nosso teatro de sombras, ele sugere coisas de uma forma tão intrincada e com ferramentas tão simples que causam esse espanto. Eu acho que a Companhia Lumbra se destaca não pelo encantamento da poesia que a gente tenta

construir, mas pelo espanto que causa um recurso tão limitado com uma imagem que se aproxima tão fortemente de tudo que a gente tá vendo hoje. Então a gente faz uma coisa muito contemporânea. E o Nini Beltrame, um grande amigo nosso, um entusiasta deste trabalho que a gente pesquisa, ele tem uma pegadinha que é muito interessante que é o questionamento que pergunta quanto tempo dura uma bela imagem no teatro de sombras. Quando ele trouxe essa... esse questionamento...

Leandro: Era o que eu ia perguntar. (risos)

Alexandre: quando ele trouxe esses questionamentos, eu não tinha uma resposta, e até hoje eu brinco com ele que essa resposta não está no tempo da cena, não está na imagem da cena, está justamente em tudo aquilo que não é visto. Então é o tempo que tu pensou, que tu formulou, as vertentes que tu estudou, como é que tu vai engambelar o teu público pra fazer com que essa imagem dure mais tempo. Então assim, quanto menos tu entrega mais expectativa tu causa, quanto mais sugestão tiver mais tu consegue conduzir a expectativa desse público. E o que vem agora? Então a gente vai estudar, por exemplo, Campbell – “O herói de mil fases”, “A jornada do herói”... Isso aí pra gente é fundamental. Hoje os espetáculos que eu dirijo dentro da Companhia Lumbra ou fora, eles tem... quem vai encenar tem a obrigação de entender como é que funciona isso. Porque tu pode desarticular toda a jornada do herói e isso é muito interessante de se fazer porque tu renova de novo a forma de fazer, mas tu tem que entender desses princípios, assim como tu tem que entender as vezes o ofício do sapateiro, do serralheiro, do marceneiro, do designer, do cara que faz o video mapping, do roteirista que hoje trabalha com games, como é que o cara sustenta, como é que reenquadra uma coisa, como é que ele dá essa sensação de quebra de eixo, então tu vai pegar um pouco do cinema, tu vai pegar um pouco da pintura tradicional, vai pegar a fotografia, sabe? Porque que uma fotografia te prende por algum tempo pra observar o que está acontecendo aí? E aí a gente tem pontos que se aproximam, se tocam, então a gente tem a *gestalt* na psicologia, e a gente tem a *gestalt* na leitura da imagem, que são coisas diferentes e são fundamentais pra gente. A gente tem o conceito de sombra na psicologia junguiana e a gente utiliza dentro de nosso conceito de encenação. Então essas coisas estão muito interligadas.

Fabiana – Eu acho que isso é uma coisa forte, porque agora ouvindo e conversando, me trouxe essa referência da sensação que me dá do trabalho que a gente faz pelo que a gente ouve ou o que a gente sente, é que ele é construído e constituído com pequenas mortes e nascimentos o tempo inteiro. De sensações, de emoções, de possibilidades, de caminhar por esse caminho (caminhar por esse caminho é ótimo), de andar por esse lugar que é isso, que é esse conceito de sombra de Young, que aquilo que a gente quer ver, a gente quer sentir mas que a gente não

consegue. A gente precisa iluminar aquela escuridão, assim, então tem um pouco disso nesse movimento de pensar os espetáculos, de pensar as intervenções, que é onde que a gente quebra um pouco desse convencional? Onde é que a gente faz as pessoas “aaaah” respirarem e de repente morrem ali e renascem numa outra ideia, numa outra possibilidade, né? Então acho que isso dá uma costura e dá uma dinâmica também do que a gente busca fazer.

Leandro – Eu quero colar aí, porque eu tenho uma questão que eu queria levantar lá na frente mas acho que ela cabe aqui. Questões que eu pensei enquanto assistia o “Saci”. A primeira vez que eu parei pra pensar em público foi hoje assistindo o “Saci”. Até me perguntei porque que eu não me interessei tanto pelo público quando assisti “Saci” pela primeira vez. Eu imagino que porque estava na semana de teatro de bonecos, eu fui com Fuzuê, era muito classe artística mesmo, muitas pessoas já tinham visto e tal, e teve ali num momento, fiquei bem ali no meio, bem colado da garotada, e me chamou muito a atenção as reações, o superenvolvimento. Eu não tinha essa leitura de que estavam fazendo barulho, aquele “shhh” das professoras pra mim era uma grande besteira, porque na verdade estavam curtindo muito, porque tudo o que se falava era relacionado. Quando eu vi “Saci” lá na casa de cultura, eu não tinha... certamente me chamou a atenção outros elementos, hoje me chamou muito a atenção o elemento do público. Eu anotei aqui: a reação no escuro e quando a luz acende. Então tem um alvoroço, uma cumplicidade que acontece no escuro que é muito interessante, e isso se conecta muito com a ideia do espetáculo, pois que há uma ambiência pra participação. Não sei se todas as apresentações têm esse... mas é muito diferente quando a galera entrou numa meia luz e depois ficou tudo escuro. Parece que um outro código se gerou ali, parece que um outro contrato se fez, de mais permissividade, estou entrando nas partes [besteiras] que são impressões que eu queria... (risos). Entrou um elemento de permissividade que me parecia...

Fávero – pra eles, tu disse?

Leandro – Pra eles. Me parecia o... por isso achei muito interessante, me parecia parte do jogo. As reações, as brincadeiras, as respostas, a conversa paralela, todo tinha diretamente relação com tudo que estava acontecendo ali. Quando a luz volta no final do espetáculo teve um silêncio. Parece que se encerrou o contrato, né. Eu fiquei pensando então da sombra como esse contrato que se estabelece, que há realmente uma mudança, eu senti uma mudança atitudinal desse público quando estava ali no momento do espetáculo. Percebi, eu tenho quase certeza da minha impressão, que teve uma mudança dada durante o espetáculo e quando a luz acende, que algo se desmanchou, que algo, uma cumplicidade, se desfez. Era uma cumplicidade de quem tá na sombra, de quem tá no escuro, uma

permissividade, a professora vai lá assistir no escuro, quem tá assistindo o teatro de sombra, e eu fiquei me perguntando: vocês pensam isso? Pensam essa questão que me parece que sim né, por isso quis colar na tua fala. Nessas discussões lá no programa de pós-graduação teve um momento que se refletiu sobre teatralidade e público. Bom, teatralidade: gostei muito de uma fala de um professor que foi: “Fulano diz que tá aqui, Fulano diz que tá aqui, outro pensador tá aqui, tá acolá” ... e ele disse: “olha o teatro é o que acontece no ‘entre’. Ponto. Entre essas... é algo que se instaura entre todos esses elementos que um diz que é aqui, que é ali. Patrícia Fagundes da Cia. Rústica foi, ela disse: “eu acho que é no ‘entre’”. Ponto. Mas entre o que? O teatro é algo que acontece ‘entre’ todas essas coisas. Ela colocou uma inflexão ao respeito do público, do teatro cada vez buscar, e usou uma referência do Rancière, chamado “O espectador emancipado”, que é repensar a ideia de público como uma massa amorfa assim que vai ao teatro, o público, né. hoje foram lá, como é o nome do...

Lumbra – do teatro? Adriano Schenkel.

Leandro – O público foi lá ... (risos)... [...] vai ficar desse jeito né. Então o público, que é uma massa de pessoas, que vão assistir o “Saci”. Mas a ideia de espectador seria quando essa cena considera uma subjetividade e uma individualidade, considera cada pessoa, e foi realmente a impressão que eu tive quando se instaura ali, quando começa o espetáculo, quando de repente surge ali, cada um quer dar a sua cota de contribuição para o espetáculo, sempre há uma conversa paralela mais relacionada, seja numa reação, seja agarrar na mão do colega, seja te dar uma chave. E aí eu percebi esse lugar e eles não eram naquele momento uma massa de pessoas que chegam para assistir o espetáculo, porque eu vi muitas individualidades, muitas subjetividades, muitas opiniões, muitas brincadeiras, alguns palavrões que dificilmente poderiam ser ditos a luz do dia, embaixo da lâmpada acesa, no ambiente escolar. E aí eu fiquei muito a fim de saber, e aí eu sei que [...] puxão de orelha, que o espectador, o povo de teatro de animação não é, mas me chamou muito a atenção e eu queria saber se vocês pensam conscientemente o público assim. Há essa participação do público ou hoje foi algo realmente excepcional, porque não me pareceu.

Fabiana – Eu acho que a gente tem uma história muito interessante com o Saci, assim, que tem a ver com ela a questão do público, porque quando eu comecei a me envolver com o Saci, com o processo, o Alexandre, né, claro, eu já tinha acompanhado, eu to pensando isso e tal, bom, a gente foi construindo o espetáculo. E aí eu, com a minha experiência de psicóloga de consultório, eu propus assim: “bom, como é que eu posso entrar nisso? Eu quero ficar no meio

do público. Eu quero me colocar entre as pessoas, sem ser percebida como alguém que fazia parte do grupo”. E aí eu... as primeiras apresentações, no primeiro eu acho que um ano, dois anos, que eu não tinha uma função de produção nem de técnica, eu tive a possibilidade, o privilégio, e a companhia tinha isso, de eu estar no meio do público, ouvindo o que as pessoas tinham para dizer do espetáculo, sentindo qual era a vibração e registrando isso pra que a gente pudesse entender que era uma coisa muito nova, que a gente estava fazendo, que a gente estava pensando. Então eu não sei, Leandro, se a consciência era tão clara como isso que tu tá trazendo neste momento, com essa clareza e essa luz que tu tem. Mas eu quando me coloquei nesse lugar e com essa proposta pro Alexandre e pro Flávio que estava naquele momento, era isso, eu tinha um desejo muito grande de sentir, de ouvir o que as pessoas tinham dizer, essa espontaneidade, né. E essa coisa de esse espetáculo, essa seção, ela não é mais uma sessão, ela é uma experiência, é uma vivência de como é que tu percebe, como é tu sente isso. E isso foi de uma riqueza tão grande para o espetáculo e para a companhia teatro Lumbra que eu me lembro que nós fazíamos reuniões, encontros, pra conversar sobre essas percepções né, eu anotava isso...

Leandro – Reverberava depois do processo...

Fabiana – Depois, e o espetáculo teve cenas, pontos, situações, que foram alteradas, ou reconstruídas, ou...

Alexandre – Ou calibradas...

Fabiana – Ou calibradas em função dessa escuta. Tanto essa de eu estar no meio durante, porque é uma coisa, e dessas conversas de final, que elas acontecem desde a primeira apresentação do “Saci” como esse processo de ser uma vivência, de ser uma experiência única. Para as pessoas saírem daquele espaço sabendo assim, sim, essa individualidade, essa subjetividade, é muito importante, e me interessa muito quando tem esse momento da conversa, que eu olho para as pessoas, interessa muito a reação delas, física. As vezes é muito mais interessante que uma pergunta. Ela te mostra uma coisa que te revela o que é que esse espetáculo provoca, né.

Alexandre – A afetação né...

Fabiana – A afetação, e isso acontece no “Saci” e acontece em outros espetáculos, e aí a gente conseguiu fazer a bolha com essa interação com o público também muito com essas questões, que eu não sei se elas são tão conscientes, assim né, Alexandre, tão explicitamente consciente. Mas elas foram se construindo, essa consciência ela existia, de nós termos que estar no meio do público, entende, nós temos que viver o que o público fala.

Têmis – Mas sabe o que me bate, assim, vendo, e aí puxo a coisa a da experiência que tu falou, é muito do que é que é ritual, sabe, aí no teatro, que a gente trabalha, assim. Que quando tu

chega numa sala de teatro, ou num teatro, né, e tá tudo armado e pronto pra receber as pessoas, tu já te mexe, sabe? Já mexe contigo. É diferente tu entrar e ter uma cortina fechada ou tá aberta e o palco vazio, assim, é muito diferente, então a gente já recebe as pessoas dentro de um ambiente que aquilo já de cara ...

Fabiana – Te provoca alguma coisa.

Têmis - ... te provoca alguma coisa. E aí a gente está ali nos bastidores esperando as pessoas entrar e a gente já escuta isso. Então, daí assim a individualidade acho que vem disso, assim: “bah, o que é essa luz, o que é essa caveira ali, o que é esse pano, o que é esses bambus?” ela suscita pra cada um. E aí me vem a coisa do ritual na cabeça porque eu acho que não é assim, simplesmente colocar, dispor as coisas ali no palco e deu. Não, ela vem desde o início de como tudo isso é construído, sabe? E aí eu penso na questão do ensaio, eu penso em como isso foi feito. Eu não participei de nenhum processo criativo, assim, dos espetáculos, mas isso é muito presente no que a Lumbra faz que é onde é que as coisas vão ficar, como é que as coisas vão ser mexidas, como é que a gente vai organizar o descarte das figuras que não são mais usadas, entendeu, qual é o protocolo de receber esse público e qual é o protocolo de conduzir as coisas depois que acaba cada espetáculo, entendeu? Então me parece... me parece não, isso é muito importante na companhia.

Fabiana – Isso é o espetáculo. Pra gente é.

Têmis – E isso é o ritual do início até o final, então a teatralidade que eu vejo tá nisso. E é muito forte.

Leandro – Nesse elemento ritualístico.

Fabiana – exato.

Têmis – Nesse elemento ritualístico, tem tudo a ver com a questão da sombra, né, que faz esse elo direto da ancestralidade pro o que ele faz hoje, que é tão contemporâneo, né, moderno, enfim.

Leandro – [...] (risos) daqui a pouco abre a (minha) sessão de besteiras (risos) [...]

Têmis – Desde o início do processo, até o receber, até o fazer...

Fabiana – Sabe que eu acho que é tão interessante isso que Têmis está falando, e aí eu assim dessa minha postura e do Alexandre, da minha rigidez como produtora, e sou chata, eu sou muito chata. O público tem que entrar com aquela luz, eu não vou deixar aquele público, eu não aceito. E aí o conflito com os festivais, que o público tem que entrar com a luz toda aberta, porque não... entende? E isso, a entrada do público, é o início do espetáculo. É aquela luz que tem que estar, é aquela ambientação, é o estranhamento dele.

Alexandre – Senão eu não faço! (risos)

Leandro – Eu vou me embora daqui! [...] (risos)

Fabiana – ...e as pessoas não entendem. Nós começamos com a cena aberta, tu entende o que é? Eu preciso usar essa linguagem, aquela entrada de público já é o começo de nosso espetáculo. Então eu não posso ficar misturando muita coisa, acendendo e apagando luzes. E tu sabe o que é curioso, Leandro? Isso interfere na postura do público. A gente teve uma situação que aconteceu agora, aqui que foi muito curiosa. O público entrou, né, aí precisou mais umas cadeiras, alguém do teatro foi lá e abriu aquela porta de saída e aí a luz invadiu o teatro...

Alexandre – E aí os morcegos já saíram voando todos!

Fabiana – Antes de começar o espetáculo, todo mundo naquele clima, mas ninguém perguntou assim: “Eu vou abrir essa porta”. E aí de repente tu dá uma murchada, tu vê, entende, que aquilo quebra.

Leandro – Deu uma antecipada naquela...

Fabiana – E o público tem um comportamento diferente.

Alexandre – A luz amarela se perdeu com a entrada da luz branca do dia.

Fabiana – ...e quebrou aquele processo que tu vai preparando as pessoas, né, pupilas e tal, pra que a coisa vá te entregando o processo. Então essa tua percepção do público é isso mesmo, isso é do começo ao fim as pessoas vão ter que, né... a gente deseja que elas vivam uma experiência do começo ao fim do espetáculo. Né, então isso acontece.

Alexandre – Eu queria fazer uma colocação aí dentro essa... não sei se a gente já está encerrando essa parte do público do espetáculo, mas é com relação à dificuldade do meu caso como encenador de lidar com essa... com esse conflito entre o genérico e o indivíduo. Sabe? Essa coisa do público alvo, qual é o nosso público alvo, ou assim, o efeito que tem quando tu percebe a plateia reagindo de um mesmo jeito que tu concebe uma cena para que o público reaja daquele jeito, e as individualidades que tem aí no meio de tudo isso aí, né. Às vezes a gente não sabe de como bateu pra cada um porque eles vão embora e eles levaram esse segredo com eles. Então o bate-papo também é uma forma da gente garantir que a gente vai ficar com alguma coisa desse retorno. Porque senão eles vão e já era. Não tem essa de “mandei um recado, gostei muito”.

Fabiana - É isso que eu ia dizer. Entra no que a gente estava conversando antes do o que a pessoa te diz olho no olho tem grandes chances de ser diferente do que ela te diz pela rede social: “ah teu trabalho é lindo, é maravilhoso”. Ok, quando ela tá na tua frente, acabando, tu tá naquela vivência, naquela vibração ainda, tu tem um jeito de te colocar seja ele qual for o comentário que tu vai fazer, percepção, por isso que eu digo que vai além da fala, né, o comportamento, a atitude corporal, a postura das pessoas também te diz muito isso. Mas tem

essa coisa do ‘estamos olho no olho, estamos vivenciando juntos aquele momento’. Seja para um momento muito bom ou nem tão bom assim.

Têmis – Sabe o que eu me lembrei? Teve uma das sessões que nós estávamos no bate-papo e aí uma pessoa, uma criança falou assim: “por que o Saci tem duas pernas?” A gente tinha se colocado de uma maneira que apareceu as duas pernas do Saci.

Fabiana – Numa cena de corpo.

Têmis – e ai...

Leandro – isso foi anterior ao Saci com uma perna. Aquela história aconteceu...

Têmis – [...] e a gente inventou ali... pode ser o redemoinho, pode ser...

Alexandre – Eu não vi... (risos)

[várias conversas interpostas]

Fabiana – Eu disse: “olha, pode ser antes do diabo ter tirado uma das pernas do Saci”. Eu falei, né, mas assim... tá, ficou, né.

Têmis – Mas sabe o que eu achei interessante aí depois pensando nesse questionamento? É que em nenhum momento eram crianças menores, geralmente as crianças menores elas querem te pegar no contrapé. Em nenhum momento alguém falou assim: “ah mas é ela que estava fazendo aí”.

Leandro – Era o Saci.

Têmis – Era o Saci!

Alexandre – É um negócio que passou, tá numa outra dimensão, e agora acendeu a luz e vamos bater um papo sobre o que aconteceu.

Fabiana – E ninguém ainda chegou e disse assim: “Ela é uma menina e ela tá fazendo o Saci”. Por enquanto não apareceu isso. Porque existe o Saci, eles veem o Saci.

Alexandre – E ai, Leandro, tem uma coisa que pra mim é fundamental, que é assim: dentro da companhia Lumbra o entender o porquê que tu fez desse jeito e não daquele é uma questão de sobrevivência dentro do próprio processo que tu escolheu fazer. A gente escolheu fazer teatro de sombras. Pra gente continuar fazendo um teatro de sombras que vá superando o que a gente já fez, a gente tem que ficar sempre se entendendo cada vez mais pra conseguir ir mais a fundo. Então o “Saci”, ele teve uma coisa que é muito importante pra mim como conceito de criação e eu me coloquei na posição de espectador com 10 anos de idade e fiquei vendo a cena de Porto Alegre, o que é que estava acontecendo na cena do teatro infantil, infantojuvenil do teatro de Porto Alegre. Eu achava tudo muito pasteurizado, romanceado, era tudo umas bobagens, era gente dançando, era muito figurino, era muito cenário, era muito dinheiro gasto em coisas que brilhavam. E na verdade eu não tinha nenhuma experiência importante pra levar pra casa

quando terminava. Então eu conversei com a Fabi nesse processo e disse assim: olha eu vou me inspirar no trem fantasma desses parques de diversões antigos, que é uma grande besteira aquilo ali, os caras montam um túnel pra aquele trezinho e as filas são enormes. As pessoas pagam, sentam naquele trezinho e tomam um susto. Eu disse: é isso aí que vou fazer. Entende? É uma picaretagem, eu vou trazer... e aí veio a ideia de usar “para crianças corajosas”, atrair esse público, provocar eles já no marketing, e esse foi o público que eu construí como conceito, assim, como público alvo. Jovens que se dispõem a ter uma experiência no escuro pra encarar situações inesperadas. E aí a sombra ganha o valor dela enquanto linguagem, porque essa sombra que entra no campo visual pré-determinado e passeia por ali como se fosse uma televisão, e a história acontece ali, isso já não me interessava, então daí veio toda essa questão da distorção da imagem, da sombra enquanto construção de uma imagem, tu vê como é que ela tá se construindo.

Leandro – [...] andamento para além da tela, que eu acho que é uma característica muito forte, uma criança apontou para uma sombra quando os galhos vão pra parede, a sombra, ela transborda.

Alexandre – [...] dar uma olhada para ver o que o cara tá fazendo, se abaixar pra espiar por algum buraco. Então essa questão do mistério é no fazer, é no ver, é no vivenciar, e aí é que eu acho que tem uma amarração muito forte neste espetáculo que é a impressão que a Têmis teve quando cai o pano e ela olha e tem um monte de sucata, de badulaques e continua não entendendo direito como é que é aquele funcionamento da linguagem.

Leandro – Então essa questão... Eu tinha colocado aqui, usei uma palavra de uma atriz amiga, que agora, é só confirmar muitas das questões que eu ia perguntar vocês estão trazendo, então essa ideia de você ter alguns blocos em que essa “entranha” do espetáculo tá exposta, é proposital. Ela usou alguma vez essa palavra pra falar de um espetáculo em que as coisas estavam ali de propósito, e eu achei essa palavra muito interessante, que é revelar um pouco das entranhas, né. Você deixar um corte, usou até mais visceral, que você revela um pouco dos intestinos do espetáculo, e funcionou muito bem porque era assim, à minha esquerda uma galera que um olho na imagem e um olho “algo acontece ali”. Isso tem ver então com esse elemento ‘trem fantasma’, assim, a ideia de eu não ter uma tela inteira, abrir um pouco aqui, abri um pouco ali, tanto é que são coisas bem colocadas: para a esquerda chama muito a atenção uma entranha, o que chamou muito a atenção foi os movimentos de água que estavam à minha esquerda. Muito visíveis, muito... e aí eu fiquei, eu tenho quase certeza que não é por acaso. Claro, eu não imaginei essa ideia, essa sensacional ideia do trem fantasma. [...] (risos) Eu tenho a ideia...

Alexandre – Ai vem a monga, né!

Leandro – **Então é isso, eu queria confirmar então, essa ideia de uma estranha revelada é uma coisa que faz parte dessa ideia de também despertar um tema...**

Alexandre – tem uma coisa que é importante conceituar. Agora há pouco tempo a gente foi pra um festival onde era ‘teatro de entranhas’, e aí já não funciona. Que era um festival especificamente de teatro de sombras onde a tendência era mostrar ao avesso, colocar o público vendo como era feito. Ai tu fica procurando uma justificativa: ‘mas por que está se fazendo desse jeito?’. E aí essa coisa fica solta dentro de um conceito e cria um ruído, e esse ruído se ele não colabora com a narrativa, ele joga contra. Então eu acho que quando a gente fez isso, a gente corria um risco, inclusive a gente teve algumas críticas, porque as pessoas diziam assim: “ah, deu luz no meu olho, me incomodou, por que vocês não botam um pano preto? Uma tapadeira?”. Sabe? Porque a tradição que já era conhecida, a expectativa do público era em função dessa tela onde a gente não vê o que está por detrás. Então veio discussões em festivais onde perguntavam: “ah, vocês não estão quebrando com o encanto? Não estão revelando uma coisa que acaba com o mistério, a magia do teatro de animação?” E a gente dizia: “Não, isso é o que conecta o espectador com a magia do teatro de animação”.

Leandro – **Ou seja, há uma dosimetria do quanto essa estranheza deve aparecer, como por exemplo, vocês apresentaram nesse festival?**

Fabiana – Nós não, os outros espetáculos... [...]

Alexandre – Mas a gente levou uma obra onde tinha um determinado... uma determinada cena onde o sombrista era aparente.

Leandro – Ou seja, não é nem o céu, nem a terra, pelo visto.

Alexandre – É assim, o que o desejo quer com aquilo ali? Como é que tu quer aproximar a experiência para o espectador sobre a linguagem que tu tá fazendo. Então foi muito interessante porque tinha uma pesquisadora importante que veio da Europa participar desse festival e ela questionou isso: “Será que vocês estão fazendo o que vocês escolheram fazer? Será que vocês não estão sentindo uma dificuldade de fazer teatro de sombras e estão começando a ir pra um outro lugar que é um teatro de atores onde as sombras são...”

Leandro – **Um recurso.**

Fabiana – é.

Alexandre – ...um recurso de movimentação cênica?”. Então meu grande questionamento foi assim. Quem é o protagonista desse negócio? Ali nas cenas do Saci, onde o sombrista se revela existe sempre um cuidado muito grande em fazer com que a sombra tenha um protagonismo, mesmo que ela seja uma luz emitida no rosto, a intenção dela é que a escuridão seja enorme.

Então não tem uma cena aberta, não, é um rosto andando, e é um rosto andando na escuridão, então tá presente aí a sombra, mesmo que não haja projeção nenhuma de sombra. Então o conceito, ele se sustenta em cima de uma linguagem quase que subliminar, onde a gente fica jogando o tempo todo com essa visualidade, essa leitura da imagem. E aí é que tá o grande... pra mim tá o grande mistério dessa... do espanto dessa linguagem. É tu conseguir entender a semiótica da sombra.

Têmis – Sabe que pra mim é sempre... foi algo que sempre voltou assim na coisa do ensaios, em todos os espetáculos que eu participei que é isso: ah tá aparecendo, to projetando aqui uma sombra mas tá aparecendo lá naquela outra parede ali do lado o outro cenário que não tem nada a ver com esse que tá em cena, e eu to olhando. Então volta e meia eu trazia: bah, tá aparecendo lá, ou tá aparecendo no teto, né. Ai tu fala pra mim: “mas no negócio tá acontecendo aqui, ô, é aqui que tá acontecendo”. Só que ao mesmo tempo, claro, tu não pode ignorar essas sombras que estão em volta, mas ao mesmo tempo eu acho que isso é uma coisa tão legal, porque tu tem... dá também pro espectador a oportunidade de estar expandindo essa experiência.

Leandro – Aconteceu no espetáculo hoje.

Fabiana – Bate pra ele o olhar e a sensação é o que importa, se ele quer olhar por baixo da tela ver o que ele enxerga, no teto que aparece, numa projeção... Nós não podemos e não queremos ter esse controle.

Alexandre – Esse menino que me agarrou com as pernas, eu achei muito legal porque eu sinto aí muito naquela plateia da frente, onde eu to interagindo, a vontade deles de estarem vivendo aquilo que o personagem tá vivendo. Eles queriam estar ali, subir lá e resolver aquela parada na marra. Então eu acho que essa provocação aí, apesar do espetáculo ter quase 20 anos, ele alcança uma afetação dentro desse universo que a gente tem de tecnologia de ponta acontecendo em todo momento, que é própria do teatro, que é próprio do ritual, que é próprio da ancestralidade do negócio.

Fabiana – É que ele humaniza essa coisa do videogame né, no videogame estou lá tentando ser aquele personagem num lugar para resolver um conflito. E ali naquele momento tu tem por alguns minutos a possibilidade de, no momento que a tela vai pra cima, ser um deles.

Alexandre – O corpo inteiro está no universo expandido.

Fabiana – Expandido, exatamente.

Alexandre – não é só um óculos, não é só um monitor, sabe, tu não tá controlando.

Fabiana – E aí volta de novo essa questão da importância do espaço, de quando tu entra porque naquele momento tu entrou dentro da coisa.

Leandro – a tua praia né...

Fabiana – [...] nós estamos mergulhados, nós entramos nesse jogo, nós entramos nessa tela, e nós somos personagens dessa história, então eu não posso romper isso, não devo porque todo mundo faz o Santiago, que é aquele personagem, aquelas pessoas que estão naquele ambiente é que dão a força pra Santiago fazer o que ele tem que fazer. E para o Saci ter a ousadia de fazer o que ele faz.

Alexandre – E tem uma coisa importante ali que é o seguinte, que eu to tentando passar pra Têmis, ela entender isso, que é o nível de assombração que o espetáculo pode ter. Então esse público que estava hoje contigo ali ele exigia um nível de assombração máximo, que é pra tu poder reter a atenção dele. Então, como é que tu alcança isso aí, como é que tu nivela isso? Tu faz marcas mais pontuadas, tu não pode errar a marca, tu tem que vir assim, no limite do tempo da imagem, da mecânica do espetáculo, e a tua intenção tem que ser muito mais potente. Então tu tem que trabalhar com a potência da luz, com a intenção. Por isso que eu subi na cadeira, porque senão eu não subiria. Se tivesse um público menor, aquilo ali é uma cena que já é muito agressiva, já cria um pânico, já não favorece ao espetáculo.

Fabiana – E ela não é um padrão, a cena de subir em alguma coisa, tem cada espetáculo e cada público te dá a noção...

Alexandre – E cada espaço...

Fabiana - ...espaço.

Alexandre – Sabe? Se o palco é alto tu tem que pular lá pra baixo, é uma outra situação, então, se o espaço é mais intimista tu vai lidar de um jeito, então existe assim uma regulação. Fabrício chama de “dispositivo”; eu não gosto muito dessa palavra, mas ele usa muito a questão do dispositivo, eu já acho que é da intenção mesmo, da tua maldade em levar a sombra pro espectador. Eu acho que é uma questão humana, não é uma questão de um todo, assim, que se manifesta. Apesar de ter essa questão do ritual, da preparação, mas quando a gente vai pra cima do público existe uma dose pra isso.

Leandro – **tem uma questão que é uma questão final pra fechar esse bloco aqui, porque depois eu encerro, vou mandando pra Lorena já, e depois abrir pra uma série de questões assim que nem eu sabia muito bem o que eu estava querendo perguntar lá e aqui já mudou. Mas é assim, eu vou colocar a questão do jeito que tá pensada porque aí vocês podem interpretar como quiser e responder como quiser. Pensar então essa questão do uso das tecnologias no processo criativo da companhia. Qual é a compreensão da Lumbra de tecnologia, e botei entre aspas “de tecnologia” porque vocês trazem a compreensão de vocês mesmos, então: Conceito, uso que delas se faz, como que vocês compreendem? Como que ela articula? Mais do que isso, como é o conceito que vocês dão pra tecnologia a partir**

do processo criativo? Lembro que em nossa primeira conversa cheguei com uma ideia “vamos pensar no espetáculo”, lá no café, e daí tu disse: “ah, talvez seja interessante pensar, porque essa ideia de tecnologia perpassa toda nossa história, todo o nosso processo criativo”. Até aqui, bom, isso que anotei aquele dia. Então, dois elementos interessantes porque aqui com a Lumbra eu to pensando no processo criativo da companhia, o elemento do público, o espectador que por exemplo nas outras conversas com outros artistas e tal, isso não veio, eu permiti isso mas de fato não vinha, talvez porque hoje a nossa entrevista é depois de assistir a apresentação, que faz toda a diferença, e você tá dialogando sobre o espetáculo que já saiu de cartaz, né, de um trabalho que já foi visto no vídeo, então quer dizer, eu me colocava nesse lugar de fala de alguém que tá aqui trazendo essas questões, mas que antes disso viveu com esse público, com esse espectador a experiência também do espetáculo, por isso acho que isso me mudou. Isso me alterou.

Fabiana – Também porque esse espetáculo é um espetáculo que tem 16 anos e continua sendo apresentado ainda, e ele continua sendo apresentado pelo público, não por nós, entende? E eu acho que isso também reforça. É esse retorno desse público que faz com que a gente continue e ele não seja um espetáculo que tá aposentado.

Leandro – Tenho atuado com dois espetáculos que não estão mais em cartaz, então recuperar por vídeo, recuperar pelas falas, recuperar... Então eu me coloco de maneira muito tranquila como pesquisador distanciado e tal, e aí vocês me pegaram de jeito porque realmente muita coisa que eu estava pensando simplesmente deixou de interessar. Isso é muito interessante, me perceber também, como algumas coisas deixaram de interessar e uma porta de algumas questões mal elaboradas mesmo, que me suscitou assim durante o espetáculo, não vou colocar aqui como oficial dessa nossa entrevista, mas que como isso remodela, querer dialogar depois de viver a experiência de estar no teatro assistindo a apresentação, participando da apresentação e depois querer dialogar sobre isso. Isso altera por completo. Vou deixar essa minha fala também, que isso altera por completo eu pesquisar um espetáculo que já não está mais em cartaz a partir de audiovisual, eu percebo um distanciamento. E é muito diferente você dialogar sobre uma experiência que você ainda está de alguma maneira afetado por ela porque você assistiu ela.

Alexandre – E a própria metalinguagem da tecnologia que nós [...] Uma coisa é tu ser mediado pela tecnologia que registra uma obra viva em uma mídia, e outra coisa é tu estar e vivenciar a obra, né. Acho que isso é interessante pra esse teu processo e justifica essa alteração de teu raciocínio sobre essas questões. Pra mim essa questão da tecnologia, ela antecede a obra, ela não tem uma ligação direta com aquilo que é do ‘aqui e agora’ do teatro. Ela é muito anterior,

ela se causa, por exemplo: a gente leva muito em conta o funcionamento do aparelho visual do espectador. A leitura da imagem, ela vai ser boa ou ruim em função da... do nível de escuridão que tu tem. Se tiver muita luz entrando dentro do espaço tu vai ter uma recepção, se ficar bem escuro tu vai ter outra. A gente tem hoje aparelhos pra medir a quantidade de luz mas não para medir a quantidade de escuridão. Então esse antagonismo que a nossa arte deseja, busca, já uma espécie de iniciação tecnológica que a gente tem que ficar inventando. O próprio termo “sombriista” é uma forma de se autoafirmar dentro de uma categoria do teatro de animação. Nós não somos bonequeiros, e nós como sombriistas somos diferentes, do sombriista do Gioco Vita ou do sombriista do Karagöz, que tá lá em Curitiba, ou daquele que tá ali na Argentina, por que? Porque nós buscamos uma polivalência, e a gente não reconhece isso fora da Companhia Lumbra. Talvez seja por isso que a gente ministra vivências e tenha tanta gente interessada em trabalhar conosco, estudar conosco, porque é justamente isso. Partimos de uma ideia de polivalência que a gente tá atuando, operando luz, fazendo cinema, fazendo contrarregragem, somos técnicos, somos isso, somos aquilo, a gente está descobrindo ainda enquanto sombriista. E a tecnologia dentro de um espetáculo da companhia Lumbra ela vem, por exemplo: só podemos entender a pupila se a gente vê uma tecnologia que é muito antecedente a nossa existência que conseguiu olhar para o olho e mapear o olho, o que é o cristalino, o que é a pupila, o que é bastonete, o que é o cone, como é que é, isso é físico, é químico? Como é que essas coisas se dão? Quanto tempo leva uma pupila que está totalmente contraída na rua, quanto tempo ela leva pra se dilatar dentro de nosso espaço de teatro de sombras? Como é que a gente ajuda a pupila do espectador a entender nosso espaço de atuação? Então isso é uma coisa que também é determinante. E a gente já notou isso, a gente já viu pessoas que chegam atrasadas no espetáculo e entram e ficam completamente atordoadas, e elas vão levar pelo menos uns dez minutos pra se acalmar, se acomodar e começar ler as imagens como elas foram concebidas no espetáculo. Então quando a gente fala de tecnologia a coisa é muito ampla. As figuras que foram construídas, elas foram feitas com uma determinada ferramenta, uma serra ou um formão, e qual é a idade que tem essa ferramenta? Foi feito manualmente? Mas usou que tipo de parafuso? Que tipo de cola? Essa cola dá resistência pra aquilo ali ficar durante 16 anos colado, ou ela vai se descolar e tu vai ter que colar de novo, e tu vai ter que ficar buscando uma nova tecnologia de colas pra resolver um problema. Então todo esse entendimento eu acredito que faça parte de um todo e que depois tu vai conseguir repassar pra outros e eles vão chegar pra ti e vão dizer: não, hoje já existe uma coisa melhor, mais leve, mais rápida de cortar. Não precisa usar mais motores, tu pode cortar com uma tesoura, e aí a gente vai vendo como essa tecnologia vai evoluindo, então a gente tanto consegue construir uma tecnologia própria como também

perceber um atraso na nossa própria descoberta tecnológica. E isso é de materiais, de ciência, de entendimento, é de filosofia, é de fé, a fé também altera nossa forma de fazer. E aí a gente fica pensando: isso é? Tem a ver com tecno? Tem a ver com comportamento? Comportamento altera a tecnologia?

Têmis – Olha só, aí eu fico pensando né, ouvindo tu falar fico pensando, se a Lumbra fosse sentada na grama, tivesse toda a verba disponível (olha eu fazendo entrevista)... Se tivesse toda a verba disponível pra fazer o que quisesse, será que a opção seria buscar materiais mais leves, mais resistentes, mais tecnológicos, mais avançados, assim, o que o dinheiro pudesse pagar, ou será que buscaria esses mesmos recursos que estão a mão, que estão no pátio do teatro, que estão ali dispensados. Qual seria a opção da Lumbra pra isso? Porque isso reflete na estética né, na linguagem.

Alexandre – Não é uma questão de possuir dinheiro pra investir. Tem sempre a ver com a história. O teatro de sombras com tecnologia de ponta, ele passa a ser uma outra coisa. Então eu entendo o teatro de sombras brasileiro, e aí eu falo aqui na minha posição dentro deste país, ele não deve ser algo inacessível pros outros. Ele tem que ser justamente o contrário. As pessoas tem que entender que a gente usa uma panela velha, que a gente usa um cabo de vassoura, que a gente coletou um material na natureza, que a gente misturou esse material com outras coisas, que tem uma latinha de cerveja no meio de alguma coisa lá. Então essa percepção do uso dos materiais com uma função estética, poética, precisa-se se apresentar, então não é uma questão de acesso ao dinheiro, é uma questão de acesso ao conhecimento. Talvez o investimento fosse em ver o que existe por aí pelo mundo antes de construir um novo espetáculo, fosse ir beber em outra fonte. Vamos montar um espetáculo com esse tema? Então vamos mergulhar profundamente nesse espaço, nesse lugar. Vamos falar sobre o espaço? Então vamos ir pros Estados Unidos falar com cientistas da NASA. E aí a gente vai chegar lá, vai beber daquela fonte e nunca vai ter aqueles materiais.

Fabiana – E nem precisa ter.

Alexandre – Mas a gente vai conseguir conceber um planetário brasileiro em teatro de sombras muito encantador.

Fabiana – E o que as pessoas, o que o público passa a perceber que ela também pode fazer aquilo. Que não cria o não ter acesso a aquilo, né, que não cria esse distanciamento de algo que está... Porque a nossa proposta do mágico ou do místico ou do distanciamento não é com o material que tu tem, “ah, jamais vou poder ter esse material”. Todos os materiais, a grande maioria que a gente usa, qualquer pessoa tem acesso. Então a magia, o que tu pode fazer, como tu faz com isso.

Leandro – Isso tá na fala de vocês ao final, que vocês também podem, isso me chamou a atenção, assim. “se tiver um abajur, uma lanterna”. E aí quanto mais coisa coloca vai ficando mais completo, mas vocês podem. Isso me parece um elemento também de aproximar as pessoas pra essa linguagem. Daqui a pouco nascem novos experimentadores.

Fabiana – exato, isso.

Leandro – Crianças que chegam em casa...

Fabiana - ... e vão... é isso!

Têmis – Isso é uma coisa que eu ia falar antes e aí tu fez o gancho. A característica pedagógica que a Lumbra faz. Sabe? Porque esse acesso aos bastidores, tu encena coisa depois, o bate papo. Até o espetáculo da Bolha, por exemplo, que é hermético, né, a primeira tu entra lá, tu vê a bolha e tu não vê nada, não tem bastidores ali. Tu não tem acesso aos bastidores. Mas depois tu entra na bolha. Então eu acho que é... não é uma preocupação, mas é algo tá...

Alexandre – é um conceito.

Têmis – É, tá sempre presente. Né, tá sempre presente então tem isso também, a coisa do “faça você em casa, utilizamos material que todo mundo tem a mão”, é muito do trabalho que se desenvolve.

Alexandre – E isso nada mais é do que a tentativa de fazer uma formação de público. Eu sempre quis me sentar pra assistir bons espetáculos de teatro de sombras, e isso é muito difícil. Então esse trabalho que a gente faz de abrir, de atrair, de provocar, de mostrar, eu já vi muitos outros artistas de teatro fazendo o contrário, de fechar, dizer que é um mágico, que é um sujeito superdotado, que ele que consegue fazer aquilo, ou que poucos conseguem fazer o que ele faz. E na verdade não, na verdade é uma coisa muito básica, Elemental, acessível, e é uma brincadeira, como todo teatro de animação sempre foi. Então talvez a gente tenha talento no teatro de animação por ter brincado muito, por ter tido acesso a brinquedos, seja eles quais forem, mas ter brincado muito, ter teatralizado a sua própria brincadeira, sozinho ou com outro, inventado mundos paralelos ali que o foco era aquela situação. Então acho que isso não é muito diferente do que a gente faz hoje, as pessoas pagam pra ver a gente brincando.

Leandro – Que trabalho, né (risos). Então, o que acontece? Eu vou então fechar esse primeiro bloco e depois a conversa fica meio informal assim, a panela pode chiar (risos). O que tá pintado aqui em amarelo, o que tá marcado era as questões que eu estava levantando e eu fui aprendendo ao longo da fala. O que não tá, são besteiras...

Alexandre – que gabaritou já.

Fabiana – parte mais formal tu...

Leandro – Eu gabaritei, mas o que acontece? Eu só quero avisar que vou seguir aqui gravando o nosso papo porque pode acontecer, e acontece muitas vezes é no papo informal que surge às vezes aquele negócio que... (risos). Que o Clóvis quer ouvir.

Fabiana – quem sabe a gente encaminha a janta ou não? O que tu sugere, Leandro, que eu acho que é tu que... a gente dá uma paradinha?

Leandro – Podemos dar uma paradinha, aqui tô fechando, vai pra Lorena, vou fechar aqui e depois eu abro.

Têmis – Nos comportamos, Lorena.

(risos)

Leandro – Eu avisei que com Lumbra era diferente

APENDICE D – ENTREVISTA COLETIVA CONCEDIDA PELO GRUPO DE PERNAS PRO AR, EM CANOAS-RS, NO DIA 08 DE MAIO DE 2019.

Entrevistados: Raquel Durigon, Luciano Wieser e Tayhú Wieser

Leandro Silva - [...] a primeira questão que eu queria colocar para vocês, é que vocês pudessem falar um pouco da trajetória do "De Pernas Pro Ar", assim, um pouco da história de vocês e aí a gente puder daqui a pouco entrar especificamente nesse assunto [uso de tecnologias e seus sentidos]. Mas gostaria de que vocês pudessem fazer assim, um pequeno relato. São quantos anos? São vinte?

Todos Respondem - São 31 anos. Faz 31 esse ano.

Raquel – É, quem sabe eu falo isso, porque quando forem direto mais pra questão tecnológica eu vou deixar os dois, que são mais da parte da construção.

Leandro - Então gostaria de que vocês, ouvir de vocês porque eu já li sobre a trajetória, tem um resumo lá no site de vocês, e aí eu já dei uma vasculhada claro, já dei uma "estalqueada"(risos)...

Raquel - A gente começa o grupo em 1988 com o meu encontro e o do Luciano. A gente tinha uma escola infantil juntos e o grupo nasce nessa escola, onde foi o (*Vampirações?*...) E depois vai se desenvolvendo. O Luciano sempre teve esse foco mais ligado com a questão do teatro em si, e eu na época assim tinha, estava mais ligada na questão da educação. E eu acho assim que esse início junto com a Escola, ele deu uma possibilidade da gente... uma visão sensível para gente sobre o que a gente faz, porque quando tu trabalha com criança tu tem que ter essa sensibilidade de educador e tal, né. Então isso traz muito para o grupo "De Pernas Pro Ar", tudo o que a gente faz a gente acaba tendo esse olhar sensível sobre como impacta nas pessoas, como é que é isso na vida, não? Então acho que o grupo... A gente sempre disse que a gente borra as fronteiras da arte, né, do teatro de animação, do circo, das artes visuais, das tecnologias, né. Então acho que isso sim vem compor esse trabalho do "De Pernas pro ar".(*telefone toca*). Quer atender?

Leandro - Eu fico na dúvida se ele no silencioso grava. (*Discussão sobre o celular no silencioso ou não*) [...]

Raquel – A gente por muito tempo assim vem experimentando as coisas, a gente vê muito teatro de animação, mas também a gente não... quando a gente estava no grupo de teatro de animação as pessoas até diziam: “ah, vocês não são do teatro de animação, vocês são do circo”, né, e a gente estava com o pessoal do circo: “não, vocês não são do circo, vocês são do teatro de rua, vocês são do teatro de animação”. Então, assim, por muito tempo pareceu que a gente

não tinha esse lugar, né, e a gente também não conseguia enxergar isso assim, mas hoje olhando pra atrás a gente consegue enxergar que esse lugar é realmente porque a gente já borrava essas fronteiras, então não fazia só teatro de animação, não usava só bonecos, usava corpo também, não fazia só circo, usava boneco e circo. Então assim, isso foi compondo a nossa trajetória e esse trabalho que a gente acaba fazendo né. No decorrer disso vem um trabalho muito intenso, começa aparecer um trabalho muito intenso do Luciano com as traquitanas, que começa muito com as traquitanas e depois começa vir essa maquinaria mais pesada, que daí aparece essa veia muito forte. Eu acho que é uma simbiose que o Luciano tem com as máquinas, tanto na construção quanto no seu funcionamento e tal, e ele traz tudo isso pro grupo, né, então a gente acaba também assumindo isso como uma... Uma linguagem que nos caracteriza, né, e com a vinda da “Automáquina” isso fica muito claro, e segue também, enfim, daí a gente acha a necessidade desse novo trabalho consolidar tudo isso né. e começa lá com “O Lançador de foguetes”, [...] com as traquitanas no “Lorde Espiga” já tinha um pouco de traquitanas, mas vem se aprofundar no “Automáquina” e na “Última Invenção”. Só pra finalizar o que eu vou falar, nós somos um grupo de estrutura familiar, né, então assim, tudo acontece meio em família, nesse ritmo de casa, de almoço, junto com os filhos, os filhos já nasceram com isso acontecendo, né, e fazendo, né, então sempre foram muito importantes pra nós porque eles sempre foram os primeiros espectadores, já assim, com pouca idade eles já estavam fazendo parte, dando opiniões ou fazendo a parte técnica, né. Então assim, sempre foi muito junto, mas, assim, a gente sempre preservou que eles também vivessem os sonhos deles, pra gente não vir a impor um gosto nosso pelo teatro, pra que isso seja um caminho que eles tenham que seguir, né, apesar deles participarem muito ativamente e a gente considerar que eles fazem parte porque é um grupo familiar. Aí que vem essa questão da tecnologia, porque os dois sempre tiveram muito apreço por essa coisa da tecnologia e eu acho que é uma forma... eles têm um domínio nato disso, né. Então é uma forma deles...

Tayhú – É mais a tecnologia com eletrônica...

Raquel – Eletrônica, né, essa tecnologia.

Tayhú – A técnica pode ser qualquer coisa.

Raquel – Ah, é, mas assim essa questão... não só essa parte, que a gente não consegue também tanto dominar, apesar de Luciano ser um cara que domina bastante essa coisa tecnológica e busca isso dentro do trabalho dele também aperfeiçoar, né. Que nem, tipo, ele não sabia fazer fibra, ele foi trabalhar fazendo prancha pra poder aprender fazer fibra e fazer a Automáquina, isso é um aperfeiçoamento tecnológico que tu faz, né. Então... mas os filhos vieram dar essa... hem... esse complemento que a gente não tinha, eu acho que é um pouco isso, né, eles vieram

complementar essa... a gente acha, eu acho isso assim, que os filhos trazem esse frescor, essa coisa nova, né, pro grupo. É isso.

Luciano – Um detalhe importante que ela falou na construção do grupo apesar de eu ter tido uma experiência antes de começar o grupo, já com trabalho de ator que foi onde comecei, a gente na verdade como grupo começa com o teatro de animação. Forte assim, né. E uma das nossas... da nossa universidade que a gente fala, foi os festivais, né. Então, durante 11 anos a gente esteve participando dos festivais, muito mergulhado dentro assim, né.

Leandro – Você se lembra qual o primeiro trabalho que circulou?

(todos falam mas o nome do espetáculo, fica inaudível) Luciano fala o nome

Raquel – O primeiro profissionalmente foi... Os outros a gente tinha um trabalho que a gente fazia na escola... Até eram trabalhos bem bacanas, já tinha uma...

Luciano – E já foi influenciado pela coisa dos bonecos. E a gente teve possibilidade de conhecer outros grupos nesses primeiros anos assim do teatro de animação, de poder trocar tecnicamente, porque era uma vivência incrível que tinha em Canela⁸⁶, é uma coisa que não existe mais, assim, os festivais que às vezes a gente ficava no começo 15 dias, com os grupos, no mesmo lugar, então era um processo de aprendizado muito forte. Isso nos estimulou muito. Depois foram vindo outras técnicas que a gente pesquisou, e desde o começo assim, a gente queria também misturar, tinha uma coisa assim de misturar essas coisas né. Então isso acho que foram tudo coisas que foram construindo uma linguagem que a gente foi entender mais tarde, realmente.

Raquel – Na época a gente não entendia muito isso, bom, a gente fazia teatro, mas também fazia circo, gostava das coisas, não entendia isso, mas mais tarde a gente olhando, a gente diz: “nossa, isso é o que nos caracteriza”, né, por esse caminho que acaba formando uma linguagem que é própria do grupo, né.

Leandro – **Sim, mas apesar desse hibridismo... apesar não! Que maravilha todo esse hibridismo, toda essa questão de borrar as fronteiras né. Eu entendo que borrar as fronteiras que é quando as pessoas de repente já veem várias coisas e já não tem certeza do que elas viram né. Elas viram ali e ficaram num território fronteiroço mesmo, que você tem um pouco de cada lado, de cada margem. Luciano está afirmando que a origem do teatro de animação se afirma como grupo de teatro de animação. A gente pode dizer que bebendo de diversas artes, diversas fontes, mas o teatro de animação é medular pra vocês, na origem.**

Luciano – É. Assim, que nem a Raquel falou, a gente teve conflitos grandes nesta história toda

⁸⁶ Refere-se ao conhecido Festival Internacional de Canela.

né. A gente tem uma questão que pra mim é uma das maravilhas do meu trabalho que a gente consegue *tá*...focado, ou melhor, de poder beber das áreas separadas com nosso trabalho. Né, por exemplo, a gente leva um trabalho nosso pra um festival de música, leva para um festival de animação, vai *prum* festival de ator, de teatro de rua, vai... mostra em artes plásticas, então a gente consegue circular nesse espaço porque o nosso trabalho tem essas características... esses, né, essas possibilidades dentro dele; ele não é um trabalho específico, né, de uma linguagem que teria nos limitado, não escolhemos isso mas acabamos assim, e era uma coisa muito louca a gente poder *tá* com o trabalho em diversos... em festival de circo, então olha, pra mim são... Já abrimos festivais de áreas diferentes, porque realmente se encontra dentro desse trabalho todas as linguagens ali misturadas. Acho que quando a gente conseguiu confundir mais isso tudo pra gente, e realmente quando a gente fala em se borrar e começa tudo com aquilo ali *nanananana*... aí a gente começa “*opa*”, isso que é o nosso trabalho. Quando eu penso assim na coisa tecnológica, e quando tu falou (inaudível) eu acho que na minha história *tá* desde sempre, sabe, porque eu desde criança eu brincava com isso, eu fui uma criança que construía muita coisa, construía castelos, construía casa, construía carrinho, construía depois carrinho de lomba, perna de pau, quase tudo o que hoje trabalho profissionalmente, eu brinquei quando criança também, né, então desenvolvi, meu pai me ajudava a fazer perna de pau, monociclo, isso fiz, tudo antes da minha vida adulta, muito antes, quando criança eu experimentei isso tudo, tive espaço para me experimentar, né, e isso também foi o que quis propiciar pros meus filhos também, né, essa possibilidade de experimentar, de construir coisas, de... né... Então isso quando começou os trabalhos, a gente começou construir os trabalhos, já estava lá. A gente até não identificava isso como uma diferença, olha que loucura, mas quando era o espetáculo dos pássaros já tinha tecnologia lá, não me interessava botar só as florzinhas; eu fiz um sistema que puxava todas as flores juntas. Isso era uma coisa que sempre me provocou: criar esses mecanismos né, engenhocas...

Raquel – 13.39 arminha que estourava...

Luciano – Arma que estoura, estourava espoleta, saltava não sei o que, né, um mecanismo de manipulação diferente, sabe, que eu não sei, é uma coisa, que eu tenho assim de não querer seguir assim uma linha. Era... gosto de marionete, eu quero fazer uma outra marionete, né, gostava de manipulação direta, e cara, isso pode ser diferente, então, não sei, não ia pro modelo, nunca ia pro modelo, eu quero construir uma outra coisa, eu quero experimentar outra possibilidade, que tenha a ver com nossos corpos, com as nossas vontades. E aí como tinha essa mistura de linguagens, isso facilitava em buscar isso, né, mais livre de experimentar. E aí quando veio “*Lorde Espiga*” que era um espetáculo de palhaço, *trozentas* traquitanas ali, e foi

indo, só que elas parece que foram cada vez vindo mais, sendo mais protagonistas dentro do trabalho, e aí vem “O Lançador de Foguetes”, que é um trabalho de manipulação de objetos, tem um pouco mais a coisa do circo, mas já tem as engenhocas, a ciência entrando ali...

Leandro – Então eu queria fazer uma provocação, que é uma questão que eu levantei pra, por exemplo, pro Lumbra: a gente poder pensar essa miscigenação então de diversos campos que atua no (pula a gravação) eu respirando aqui nesse atelier, laboratório, sala de ensaio, teatro, casa, né, lugar de acolhida. Isso a princípio de poder mencionar o tamanho desse hibridismo desse trabalho de vocês. Vocês conseguiriam hoje fazer esse bate-bola, assim, até é divertido mesmo, a gente pudesse elencar quais são as artes, quais são as ciências que participam no trabalho de vocês, bom, a gente está no campo que é arte-científico, que eu acredito que a gente, né, por isso que estamos aqui pensando arte, pensando em investigação acadêmica, porque eu acredito que temos um campo específico que é arte-científico, que pode gozar do mesmo rigor de uma engenharia, de... e a gente pudesse então... Eu queria ouvir de vocês assim, que vocês pudessem elencar campos artísticos e campos científicos mesmo que participam dessa trajetória de vocês, só pra gente poder sair desse... a gente agora tirar um pouco do barrado da fronteira pra enxergar os elementos que compõe esse mosaico, só pra gente entender o tamanho dessa polifonia que é essa fronteira de vocês.

Raquel – Eu acho que a educação, ela tem um pé muito importante dentro do trabalho, eu acho que é uma das coisas. Por quê? “O Lançador de Foguetes” é um trabalho que mistura a experiência científica com a arte, tá.

Luciano – A física, que é uma coisa que a gente pesquisou bastante.

Raquel – Mira também as artes visuais, pra criança né. A questão do “Automákina”, a gente... calma... tá...

Luciano – não, e aí o circo... o circo, né. Que é uma coisa forte, outra coisa forte do trabalho do ator, né, porque o trabalho do ator ele sempre esteve presente, enquanto ator também. Mesmo que ora protagonizando mais a máquina ou mais o ator, sempre presente, né.

Raquel – As artes visuais tá muito forte, né.

Luciano – O teatro de animação, claro.

Raquel – E as artes visuais na sua plenitude, porque tanto vai da questão do ferro, né, do trabalho com ferro, do trabalho com fibra, do trabalho com... ajuda ai... trabalho com papelagem...

Luciano – E agora...

Tayhú – A eletrônica... Robótica, elétrica...

Raquel – A eletrônica, a robótica, a elétrica...

Luciano – O som...

Tayhú – Sim, o audiovisual...

Luciano – O audiovisual, o som. Porque a gente teve cada coisa dessas, se visualizar né... a questão do som não pode ser: “ah, eu ponho o som pra vocês aqui”... não, não. O som nós levamos, é importante que seja, né, e em alguns ele já tá dentro, não é uma coisa que põe lá o equipamento, não. Tá pensado diferente pra isso né, então tem essa questão.

Tayhú – A mecânica...

Raquel – a mecânica, né... a mecânica tem muito nas...

Luciano – Acho que uma questão não sei se chega ser uma área mas é uma coisa importante que é a ressignificação de materiais que vou encontrando, agora cada vez mais forte, né, que é tu trazer essas coisas antigas que são descobertas e potencializar elas.

Leandro - **E esse significado fala de tirar ele um pouco de seu contexto original para dar um novo signo.**

Luciano – E é uma coisa de assim, encontrar essas coisas, potencializar elas para que elas possam contar alguma coisa, possam expressar alguma coisa, então é uma coisa que é o encontro que a gente descobre lá, que tem uma história, que tem um objeto que foi utilizado, que as pessoas quando olhar vão fazer uma referência em sua vida também, mas que em cena ganha uma nova...

Leandro – **Eu percebi que vocês não fazem esse deslocamento às vezes (pula gravação) pela ampliação do objeto sobre si mesmo né, por exemplo, essa cena dos sapatos, né, continua sendo um molde de sapatos...**

Luciano – continua sendo um molde...

Leandro - **... tendo como ponto de partida o movimento, isso me chamou a atenção que esse ressignificar não significa dar um novo lugar pra essa peça me parece pra vocês, mas dar uma lente de aumento para que ela seja muito... quer dizer, ela é muito mais potente.**

Raquel – Olha só, eu tenho pensado muito sobre isso assim, que essas visitas que a gente faz nos *ferro velho*, a gente vai buscar essas coisas que precisa, até falei sobre isso, que parece que o objeto que acha a gente, né Luciano, a gente tem várias historinhas que a gente tem colocado no vídeo que ... hem... que fica isso, parece que o objeto nos procura, principalmente o Luciano, que é o Luciano que dá essa ressignificação. É como se aquele objeto, que ele foi descartado pela sociedade porque tá num ferro velho, tá num lixão ou tá... né... ele quisesse falar ainda alguma coisa. Ele quisesse provocar alguma coisa, eu tenho visto muito isso assim, hoje tu também fez a mesma coisa quando tu viu a máquina, várias pessoas que chegam aqui e olham

a máquina... “nossa, a minha mãe tinha”, então é uma memória que aquele objeto provoca que ele quer continuar provocando.

Luciano – Porém a gente faz isso, a gente precisa potencializá-lo, porque a gente passa por uma máquina em uma loja que já não sente né, se tu vê ela, porque aqui a gente consegue observar isso? Porque a gente ali coloca elementos, né, se provoca...

Raquel – e movimento também né... acho que...

Luciano – não é isso... a máquina que movimenta sozinha não vai. Quer dizer, tu tem que deslocar coisas, colocar uns elementos ali que sejam o disparador dessa memória, né, com uma certa liberdade, porque assim, eu sempre... esses objetos que eu encontro, e normalmente a gente prefere encontrar objetos que realmente estão em ferro velho, não é uma coisa de antiquário que foi recuperada, porque eu vou interferir nela, vou modificar com toda liberdade. Vou cortar, eu as vezes eu peço licença pra ela, eu digo: “olha, me desculpe você é muito bonita inteira mas não é isso que eu quero, eu quero cortar aqui e aqui e enfiar uma outra coisa, eu vou fazendo essas interferências nas máquinas pra poder... mas é de uma forma muito...

Raquel – sentida... você não tem uma simbiose, né...

Luciano – É que as coisas vão vindo sem eu... eu não me projeto...

Leandro - ... **é um trabalho no lugar da memória que é um lugar especial, né, Nesse que vocês estão fazendo [...] me parece olhando que a memória ocupa um tema.**

Luciano – Eu acho assim, não sei se a gente já vai começar entrar nessa coisa mais...

Tayhú – Uma outra coisa que eu acho que tá muito presente no nosso trabalho é a música. Não o som. A música. Porque ela meio que dá o... ela não está como elemento principal mas ela já ela te guia no espetáculo.

Leandro – **E é o objeto de pesquisa de vocês, imagino, vocês se debruçam sobre.**

Tayhú – Tu vai ver, em todos os nossos espetáculos a música sempre guiando.

Leandro – **Vocês poderiam me dar o conceito de tecnologia a partir da vivência de vocês? Como vocês poderiam então conceituar... eu já vou chamando de tecnologias já como uma... como vocês são o último grupo que vou pesquisar pra... isso já foi uma correção de entrevistas anteriores. Por exemplo, já de pronto pediram que eu botasse um “s”, então eu tô chegando aqui com entendimento pré-construído de grupos anteriores já entrevistados, amigos nossos como o Mario (de Ballentti), como a Fabiana (Bigarella), o Alexandre (Fávero), que já colocaram que não é possível utilizar esse termo no singular, pelo menos a partir da perspectiva deles, essa é uma questão que eu levantei. O que é tecnologia a partir do processo criativo de vocês? Como vocês poderiam definir? Eu gostaria já de atrelar uma segunda questão, porque vocês me falaram em técnica e**

tecnologia, como é que vocês diferenciam a ideia de uma técnica e o sentido de tecnologia?

Mas bem a partir mesmo dos processos de vocês, das vivências de vocês.

Tayhú – Pra ver tecnologia vai ter que estudar a técnica, pra mim é muito direto isso.

Leandro – **Tu acha que a técnica está dentro do processo tecnológico.**

Tayhú – Vem na origem da palavra, tecnologia vai ser o estudo da técnica, como consegue aprofundar na técnica. Não sei...

Luciano – Eu acho interessante isso, pra mim tem uma coisa de aonde eu consigo, pra mim sempre entrou pra facilitar as coisas, melhorar (pula gravação) dentro da tecnologia assim, sabe? Onde eu tiro... sai do normal, assim, né. Então aí eu tenho que buscar uma tecnologia pra isso, temos que dar uma coisa específica pra me aprofundar um pouco mais naquilo que to querendo buscar. Então eu sempre usei ela pra isso, assim, né, pra surpreender, então por isso que aí tem. Tem a coisa mecânica, tem a coisa fônica, tem que coisa do som, tudo tem a coisa tecnológica, se eu ligar apenas um som, ele é, tá aí, uma técnica que eu uso no aparelho, agora se eu estudar a fim né, uma coisa que esse ritmo pode provocar um movimento, aí eu já estou tecnologicamente trabalhando o som, né, tô explorando um pouco mais dele, né. Pra manipular um boneco, que eu poderia manipular ele puxando o fio, aí eu pesquiso “não, mas eu quero um cabo, eu quero que esse cabo vá lá encima, eu quero que tenha uma alavanca que produza uma força específica para daí mexer o braço”... nossa, isso é tecnologia, sabe? E ela tá causando, ela tá sendo funcional, mas ela também tá causando uma ilusão, uma possibilidade nova que possa despertar uma curiosidade extra nas pessoas.

Raquel – Eu acho que cai muito bem essa coisa da tecnologia dentro de nosso trabalho, né, porque eu estava pensando agora sobre isso assim, sobre essa provocação, porque tudo o que se construiu acho que tem um pouco de insatisfação inicial, de ficar com aquilo só. Principalmente do Luciano, assim, né, acho que vem um pouco do Luciano, sabe: “ah, se eu quero... quero que o boneco faça... ah eu quero que o boneco corra”... Tá, então, ele vai correr, mas como que ele vai correr? E não vai ficar se batendo todo? Que.... que... alguma coisa tem que... construir aí. Então o Luciano é muito assim de buscar essa... esse aperfeiçoamento e daí ele vai atrás de uma tecnologia que vai fazer que o boneco, quando corra, não fique, sabe, ou aquela coisa dura, ou aquela... vai buscar aquela coisa que vai dar aquele molejo. Então ele vai buscar esse aperfeiçoamento.

Luciano – E tem uma coisa que não acomodamento também parece às vezes, que por exemplo assim, me veio agora: perna de pau. Eu comecei com perna de pau de madeira, hoje eu tenho uma perna de pau de alumínio, super leve, não sei o que. Eu poderia estar até hoje com a perna de pau, e tem gente que anda, eu vejo, pra mim me incomoda, assim, eu sempre quero ir

melhorando, eu quero deixar mais leve, eu quero deixar mais funcional, eu quero as coisas... né, é uma coisa que tem em mim.

Leandro – (inaudível) Parece que a raiz da produção tecnológica do “De Pernas Pro Ar” parece que é um pouco da inquietação mesmo? É um instrumento de sair da acomodação, me parece?

Raquel – Acho que é. A gente sempre quer um pouco mais, assim, parece, a impressão que eu tenho.

Leandro – Não consegue se aquietar, né, tipo assim.

Raquel – Tu sabe que todos os espetáculos do grupo, eles estão sempre em construção. A gente não descansa junto (risos)

Luciano – Isso é uma coisa que fala muito disso, por exemplo: Por que Automákina não tá montada?

Leandro – Ela tá em processo (?).

Raquel – Ela tá em processo.

Luciano – Porque eu to fazendo uma coisa, a gente tá, *os guri*, tá aí vendo de melhorar aquilo, vou lá, alguém... sabe... toda a equipe muito envolvida nisso, a gente brinca muito, se alguém falar: “tá é se o boneco não sei o que?” Pronto. Alguém falou isso, eu já vou pra casa e não durmo, já não durmo, já fico pensando “puta, era mesmo”... e muita coisa surgiu disso depois. [...] Se a [...] cagasse (*todos falam ao mesmo tempo e fica difícil de entender*) pronto, cagou. [...] não tinha no começo, né? E parou agora porque eu tenho que fazer um novo trabalho, então eu fiz um pacto assim, chega! Chega!

Raquel – Deu de Automákina...

Luciano – Porque era uma coisa doida assim, essa coisa assim de ótica que vai te envolvendo e parece que tu quer ser... No processo de criação de Automákina, por exemplo, foi o primeiro que a gente, né, teve a possibilidade de parar o espetáculo e poder mergulhar no processo mesmo né. Então ali a gente começou descobrir algumas coisas assim né, em termos de linguagem.

Raquel – E isso é uma coisa assim que eu acho importante deixar claro, que isso é uma coisa que a gente aprendeu com Luciano dentro do grupo, é uma coisa que vem dele né, que ele passa pra nós, porque essa... essa... inquietação, ou essa simbiose que ele tem com o material, por mais que (pula gravação) também, a nossa... a minha visão né, a minha, eu to falando da minha, minha visão ela é muito linear, assim, das coisas, como qualquer ser normal. Ele tem, o Luciano acaba tendo uma relação com o objeto, com a máquina, com o descartado, que é diferente da gente. Ele consegue ver dramaturgias às vezes num pedaço de ferro que eu botaria fora, por exemplo, né. Isso aí até já aconteceu da gente brigar porque eu botei fora um pedaço de ferro

que eu disse: "mas o que você vai fazer com isso? Isso não serve para nada". E para ele, na cabeça dele, ele já tem toda uma história então a gente aprendeu a perceber isso, eu no caso, a gente quando... Eu aprendi a perceber isso e também apoiar isso dentro do grupo como uma coisa inusitada. Isso que o Luciano traz pra nós coisa que é rara, então o que eu tenho que fazer, eu tenho que ajudar que é isso tenha esse espaço né, então eu tenho feito muito esse papel de poder propiciar esse ambiente para isso né. Já os guris também acho que é um pouco dessa... dessa inquietação do Luciano também... Sugere também muita coisa...

Tayhú – [...] da tecnologia as coisas que eu mais pesquiso, me incomoda muito saber como funciona as coisas no espetáculo. Se eu descubro como funciona algo assistindo o espetáculo, eu já me incomodo. Eu não gosto de ver o fio passando no meio do cenário porque que daí eu já sei que alguma coisa vai acontecer. Então para mim...

Luciano – Desde criança...

Tayhú - Para mim na Automáquina já propuseram para a gente colocar caixas de som fora da Automáquina para sair o som. Mas daí teria que sair uns fios da Automáquina e isso me incomoda muito. Então tá, eu gosto de pensar em coisas em como surpreender as pessoas. Pessoas não ver da onde, não saber como aconteceu aquilo e é isso que eu originariamente pesquiso, a eletrônica eu trago pra isso.

Leandro - **Nessa perspectiva... Isso parece que é comum em todos nós que estamos nessa arte e, bom, entre os entrevistados pra essa pesquisa, que é associar a tecnologia a esse lugar do surpreendente para o público, a tecnologia como lugar da geração de efeito. Então isso já colocando para vocês que parece um lugar um pouco comum, por exemplo o Mario ele disse quando eu perguntei isso para ele sobre tecnologia, ele logo associou que pra ele... ele associava tecnologia no trabalho dele com o trabalho do ilusionista, bom, tem aproximações ali, para ele criar universos de suspensão, a tecnologia a ser um mecanismo, (pula gravação) também formalmente que a tecnologia está nesse lugar muito sagrado de gerar o surpreendente, de gerar o efeito na retina do olho do espectador, como é que vocês pensam isso?**

Luciano – Olha só, pra mim tem uma coisa que tava que eu sempre falo e que a gente trabalha na rua, sempre há 31 anos trabalhando na rua. Como é que eu vou criar para as pessoas a mesma sensação que elas fossem no teatro tem uma iluminação, tem som, uma acústica, então é isso é uma coisa que me agonia, é muito sério as pessoas tenham uma sensação maravilhosa na rua também. Isso é uma coisa que eu busco e sempre busquei assim, vamos tentar que as pessoas tenham o choque na rua. Sabe de um trabalho que realmente consiga emocionar...

Tayhú - Não desmerecendo um outro tipo (todos falam juntos)

Luciano - ... assim, porque pode ter outras experiências apenas uma pessoa falando né. Mas eu queria propiciar isso também. Sabe uma coisa que a pessoa pudesse: “olha só legal”... sabe

Tayhú – Normalmente não chega no no público

Luciano - Normalmente não chega

Raquel - Porque tu sabes que...

Leandro – [...] **o teatro a gente pode usar como espaço controlável e controlado em alguma medida porque tu tem área técnica, tu tem técnicos, então vocês tem ali que a tecnologia vai cumprir um papel por exemplo, de que a rua está muito mais aberta a interferência, por exemplo. Não é, bom, claro, dentro do teatro quantas vezes não acontece as coisas dão errado mas...**

Luciano – Imagina na rua daí...

Leandro - **Imagina na rua...**

Luciano - ... então assim tu tem que abrir muito mais, tu tem isso é uma coisa legal assim né e isso eu vejo que, quando eu vejo as pessoas se emocionar nesse sentido assim de poder ter as sensações completas também quer dizer, eu não tenho uma iluminação. Então como é que eu vou iluminar esse trabalho né como vou iluminar ele? É no tipo de material que eu construo o que possibilita esse brilho tem que dar no olhar, é o tamanho e as dimensões que possam desestruturar as pessoas a ponto dela embarcar na minha viagem, imaginar, então eu tenho que desestruturar um pouco elas, então a gente cria uma coisa grande ou a gente cria, lançar um foguete, então são tudo coisas que disparam um mecanismo dentro da pessoa que ela se abre para o imaginável. Para poder imaginar coisas eu tenho que criar esses... essas possibilidades então. Então assim foi uma preocupação como essa também aí a tecnologia cabe bem para rua.

Raquel - Sensações...

Luciano – Sensações a gente tem dentro de um espaço controlável no teatro né...

Raquel - Olha só isso é uma coisa assim que... A gente sempre gostou muito de teatro né, a gente é espectador também né, a gente vai muito ao teatro. Mas logo a gente percebeu que o público que mais tem a necessidade, ele tá fora dos teatros né. Então foi essa a nossa opção pela rua e a gente logo pensou assim: “puxa, por que lá dentro do teatro, lá no São Pedro, sei lá ou não sei aonde tem tudo de bom e do melhor”, né. E lá na rua para as pessoas que mais necessitavam ter, não tem isso. Então isso é uma preocupação que a gente sempre tentou colocar dentro de nosso trabalho né, que as pessoas tenham o mesmo direito a assistir um trabalho com efeitos, com proporções né, de impacto que a gente tem quando a gente vai dentro de um teatro. Isso não estou desmerecendo nenhum trabalho até porque eu adoro trabalho pequeno até porque acho um trabalho pequeno, ele pode ter toda a tecnologia de encantamento, não tô falando só

de tamanho.

Leandro – **Eu entendi, vocês estão falando que isso é uma escolha, né. isso não é melhor nem... mas isso é uma escolha. A gente escolheu...**

Luciano – Isso invade até a questão, por exemplo assim, tem espetáculo pra fazer [...], a gente leva um negócio pras pessoas sentar, a gente leva na Automáquina, cadeiras.

Raquel – Dá um trabalho... eu quase me mato...

Luciano – Tá levando cadeiras, também, porque é um espetáculo longo, então a gente quer que as pessoas de idade também assistam, então a gente leva as cadeiras, é uma trabalhadeira...

Leandro – **Tem esse cuidado com o espectador.**

Raquel - E eu acho que isso vem da educação, porque quando eu falei da educação, tem a ver sobre isso assim. De poder olhar pra quem é que tu tá trabalhando. O que essa pessoa precisa? Ela também tem o direito de sentar, de chegar e sentar e relaxar vendo um trabalho, né.

Leandro – **Tem uma fala da Fabiana (Bigarella, Cia. Lumbra) que ela deu assim, pra mim, que ela, que é uma coisa dela, que ela é psicóloga e tá trabalhando, que é não olhar o espectador como massa né. Não olhar como grande... Como uma massa amorfa que vai ao teatro, mas o cuidado de olhar como o espectador. Como uma pessoa que tem uma história e tá ali e vem carregando talvez a rotina de um dia, e é bonita essa...**

Raquel – E isso, essa... No espetáculo Automáquina, por exemplo, que a gente tem a instalação né, eu acho que ele tá muito... muito dentro disso, assim, poder propiciar essa... Todo esse conhecimento tecnológico que tá no espetáculo... A gente termina o espetáculo e... termina o espetáculo a gente fica às vezes uma, duas horas, recebendo as pessoas e propiciando aquela parte formativa, assim, de entendimento, né. Eu acho que também essa opção pela rua, ela tem um pouco assim que Luciano fala muito, assim... Nós temos trabalhos pequenos também, “O Lançador de Foguetes” é um trabalho menor, o “Lorde Espiga” também é um trabalho menor, né, mas essa coisa de tu trabalhar com outras proporções na rua tem essa possibilidade, então logo “poh, a gente trabalha na rua, porque não fazer uma coisa grande? Por que não fazer uma...”... Então tem isso um pouco presente pra gente mudar as posições... até no...

Tayhú – (inaudível)

Luciano – Eu ia falar isso agora...

Raquel – Até no... Nesse trabalho, a gente resolveu fazer um trabalho um pouco...

Leandro – **“A Última Invenção”?**

Raquel – “A Última Invenção”, porque em função da dificuldade de carregar e tal, e, enfim, a gente pensou em fazer... mas o Tayhú trouxe assim: legal se a gente pudesse, que as pessoas ficassem em cima. Putz, isso aí é uma coisa que tem nos... não sei se a gente vai conseguir

realizar isso.

Luciano – É um espetáculo que não sei se a gente não vai precisar de um espaço alternativo, em função dessa loucura...

Raquel – Dessa loucura que tá se vivendo. Mas nossa opção é rua.

Luciano – A nossa opção é sempre rua, porém nós estamos num momento que fechou completamente as possibilidades...

Leandro – **Uma pergunta...**

Luciano - Deixa eu só pra... lembrar uma coisa e não esquecer outra, aonde também a tecnologia tá e forte em nosso grupo é a questão do material gráfico, desde o começo a gente sempre se preocupou por isso, isso é tecnologia também né, e aí entram os guris desde o começo, produzindo nosso material gráfico, não sei o que, e registro fotográfico e de vídeo. A gente tem um cuidado com isso, chato, até. Não tem espetáculo que não tenha o fotográfico, o registro. E no outro dia, pum, tá lá. A gente faz isso...

Raquel – Sempre.

Leandro – **Ou seja, a tecnologia como mecanismo de recuperação de processos.**

Raquel – Tem uma memória, né, tem uma memória.

Luciano – Nós investimos, o grupo investiu, tem material, tem câmeras, enfim, pra registrar...

Leandro – **Isso não é uma questão incidental, vocês realmente tem isso aí como pauta da... do...**

Raquel – Agora que tu falou o negócio, assim, também tem uma coisa que a gente investe muito no material do grupo, né. Então assim, pra gente... ah, olha uma coisa assim... tá... Acabamos de comprar uma caixa de som (risos), ela não é velha, ela tá boa e tudo assim... Mas apareceu uma nova, melhor, mais potente e tudo... putz, vamos ter que trocar... vamos ter que trocar, não faz nem dois anos, sei lá, que trocamos, mas... Então, a gente tem isso assim, de...

Leandro – **Essa questão da atualização tecnológica...**

Raquel – De atualizar... de buscar...

Luciano – De ser melhor, de chegar mais...

Raquel – Aham... isso vai facilitar ao público a assistir, então também tem isso assim de buscar coisas. A tecnologia vem nesse olhar de como tu pode melhorar a...

Luciano – Por exemplo, no “Automákina” na circulação, a gente fez o trabalho de audiodescrição. A gente foi lá, pesquisamos, investimos no material...

Raquel – Compramos o material.

Luciano – Compramos o material, a gente tem...

Raquel – Formamos dentro do grupo um...

Luciano – Formamos dentro do grupo [...] uma pessoa pra fazer audiodescrição.

Raquel – Todo mundo fez curso, mas uma pessoa específica fez.

Luciano – [...] né, de mais uma ferramenta que a gente tem, e hoje a gente tem um equipamento de audiodescrição assim, pra gente chegar pra mais pessoas.

Leandro – **Sim. Eu queria colocar uma questão, vocês se apresentaram lá inicialmente, fiz questão de fixar a questão de ser um grupo familiar, que, bom, que invoca nas tradições mesmo do teatro de animação, do circo, que são familiares, que são um grupo de pessoas que vivem como família, e bom, Tayhú tá estudando programação, tá se envolvendo com programação.**

Tayhú – Eu estudo design.

Leandro – **Estuda designer, mas, por exemplo, tu tá envolvido com programação, tu tá fazendo, tu tá aprendendo, tu tá fazendo programação. Tu acabou de demonstrar ali com trabalhos que tu já fez. Eu vi vocês mencionarem a robótica, mas enfim, eu quero falar da programação. Luciano e Raquel têm domínio de programação?**

Ambos – não.

Leandro – **Eu queria fazer uma pergunta...**

Luciano – Só a programação de espetáculos (risos)

Leandro – **Vamos pensar nessa programação...**

Raquel – Eu sou a pessoa que faz a tecnologia do grupo pra ele poder circular.

Luciano – Circular, estar vivo.

Leandro – **Produção tecnológica, né! (risos) de outra ordem.**

Raquel – Eu tive que aprender muita coisa, isso assim também eu acho que aprendi, e me aperfeiçoar nisso que faço também.

Leandro – **Mas a questão que eu queria colocar pra vocês é a seguinte; ela tá envolvida nessa que é a linguagem de programação computacional, né, que permite você codificar movimentos previamente utilizando o uso do computador, bom, vocês não conhecem esse campo, por exemplo. Eu queria que vocês pudessem falar um pouco como é esse encontro de novos conhecimentos, assim. De repente vocês estabelecem um projeto de criação, né, como “A Última Invenção”, que tá em curso, mas vocês estabelecem, e é uma reunião, a minha pergunta lá de tentar dizer quais são as ciências, quais são as artes, porque um processo como esse nada mais é do que também uma grande reunião de muitos campos e muitos saberes. Eu queria saber como é que dialogam esses novos saberes que vão chegando, quer dizer, com Tayhú que é a nova geração, não tão ligado a isso, mas já tem um acúmulo com as mecânicas, com os maquinários. Então, eu queria saber como é que**

se dá esse encontro de novos conhecimentos, novos saberes, muito ligado ao computador; imagino que deve ser uma rotina de entender o mecanismo ali né, que vem deles, entender o que eles estão propondo. E de alguma forma eu queria entender como é que se dá o encontro de saberes entre vocês.

Tayhú – Eu acho que é muita tentativa e erro... muito...

Leandro – Quem propus “programar” [de programação computacional] nesse espetáculo?

Tayhú – Eu, eu tive a ideia.

Raquel – Já no Automákina, né.

Tayhú – É, mas na Automákina não tem muita programação.

Raquel – Mas essa coisa dele.

Tayhú – A eletrônica começa no Automákina, a vontade de ter algo mais aperfeiçoado, algo que eu consiga de repente deixar mais automático, automatizar, ter um autômato, tudo. Daí já são coisas que eu pensei pra trazer nesse trabalho, mas também nunca tinha feito, e são materiais distintos. Tu ligar...

Leandro – **E tu chegou assim, propondo? “ah, vamos fazer isso, vamos colocar esse...”**

Tayhú – Acho que eu e o pai, a gente se conversa bastante, assiste bastante vídeo na internet e o autômato, né. O autômato né, o boneco autômato...

Leandro – **Isso que tem uma ilusão de vida autônoma, que tá lá, que esconde o segredo do mecanismo, na verdade.**

Tayhú – Eu acho que esse foi o ponto que a gente queria nesse trabalho ter, uma cabeça, um autômato que falasse com o personagem. Parte desse autômato, depois, como eu já estava com isso na cabeça, pensei “ah, vai ser legal se esse vestido dançasse sozinho, né”. Daí a gente já vai pesquisar mais a fundo como fazer esses movimentos. Mas o encontro mesmo do teatro com as tecnologias eu acho que vem na tentativa mesmo, de experimentação mesmo.

Luciano – E eu assim, eu tenho provocado isso em Tayhú, né? Eu provoco, eu disse: “Cara, vamos tentar fazer esse troço se mexer” E ai, ai, ai, ai? E não sei o que, e vamo lá, vamo lá, e daí o Tayhú mergulha e vamo lá, né? Vamos experimentar fazer. Tem sido um bate-volta assim, porque...

Raquel – Eu acho que tem sido...

Luciano – Porque eu trabalho de uma forma assim...

Tayhú – ao mesmo tempo em que eu tenho que fazer essas coisas novas, ele tem que de certa forma modificar o que ele faz, porque são peças muito brutas que ele trabalha.

Leandro – **Então esse encontro é o que tô querendo entender, né, porque eu sei que ambos se modificam no contato. Eu imagino que os saberes quando se encontram, eles se**

transversalizam no sentido de gerar uma terceira coisa que nem é A nem é B, né, quando tu diz assim...

Luciano – Realmente porque são duas coisas que aparentemente parece não teria como juntar, né, então tem sido provocador isso né. Em mim porque eu tenho que ter um outro olhar, também, pra poder ver aonde é que vai encaixar essa tecnologia. E eles tem que também as vezes sair do padrão de compreensão da tecnologia e ver que não, que temos que quebrar aqui... porque também tem uma coisa: “Ah, só dá pra fazer com tal coisa”, e aí eu fico: “não, vamo lá, vamo lá”, mas e daí “não, tu tem que diminuir o peso, tu tem que aumentar não sei o que”. E essas coisas que vão transformando em uma outra coisa.

Tayhú – E fica bem [...] tentar e ter que fazer de novo. Agora que a gente teve que mandar fazer uma peça gigantesca de novo, porque a gente fez a peça e [...]

Luciano – Uma coisa... Um exemplo legal é o seguinte: eu utilizo a maioria de coisas que eu encontro, os motores eu vou encontrando, em vários lugares eu cato em sucatas, são motores de sei lá do que, eu gosto disso, aí né. E mais fácil se eu comprasse o motor, uns a gente até compra, às vezes é uma coisa muito específica mas não tem motor pra tudo, e às vezes eu preciso encaixar uma certa coisa num motor e eu começo andar e eu encontro esse motor, ai pra pegar esse motor dá pra controlar com o circuito, com a elétrica. Aí a gente: “não, então vamos descobrir outra coisa que vamos ter que juntar aqui”... sabe? E é isso porque se fosse só pela tecnologia eu só usaria os motorzinhos de robótica. Não, não quero, eu quero botar o motor de caixa eletrônico que eu achei. Eu achei vários motores de caixa eletrônico que já tem uma engrenagem, que aquela engrenagem me interessa porque é grande, porque traz uma coisa visual. Então, essa junção, essa simbiose, que é uma loucura, que é o que mais me interessa. É o que mais interessa, porque as pessoas querem se surpreender com isso, assim, né, com essa junção que a gente está conseguindo fazer, da tecnologia e com as coisas antigas, assim, né, então tu quando as pessoas veem uma coisa dessas se mexendo, uma máquina sozinha e falam assim “mas aquela máquina não era só com pedal?” E de repente ela está mexendo sozinha, por trás daquilo está a tecnologia, né. Mas está uma simbiose que a gente acabou conseguindo fazer entre erros e acertos, e assim, um lado cedendo pra cá, outro lado cedendo pra cá, porque é uma coisa que a gente vai tendo que negociar, né, eu e o Tayhú e os guris, aonde é que eu posso diminuir, ou sei lá, modificar, e aonde também a tecnologia tem que estar lá, buscar o espaço, misturar uma coisa com a outra pra poder continuar tendo essa coisa visual que eu gosto que essas coisas... Tem sido interessante, mas também dá esses choques que é uma coisa que a gente tá aprendendo (Escuta-se o barulho do que parece ser Google Assistente - risos)

Leandro – **A inteligência artificial também resolveu dar a sua... (risos)**

Luciano – Ela se torna sabe às vezes um caminho mais difícil, muitas vezes ele é mais difícil. Seria muito mais fácil tanto eu ir pro meu lado, assim no bruto... “*nanana*”, ou ir pra coisa completamente tecnológica.

Leandro – **Mas negociar esses dois mundos é que é a questão né.**

Luciano – Isso que é interessante.

Raquel – Olha só, deixa eu falar uma coisa que estavam falando. Tu falou uma palavra assim que tomou um pensamento; tu falou assim: “são duas coisas que parece que não tem nada a ver”. Parece que não cola né, o que tu faz é a coisa mais nova né. E me veio muito isso assim, que nem eu disse a gente é um grupo familiar e a gente gosta muito de frisar isso porque as coisas acontecem aqui, né. A gente conversando na mesa, lavando uma louça, fazendo exercício, que o Tayhú tá fazendo exercício e de repente já vai lá, uma coisa assim. Então, é um ambiente familiar e a gente é extremamente crítico com as coisas, a gente discute muito, e concorda e discorda, né. Então, assim ô isso é muito importante, um elemento muito importante de... que instiga, né. E os guris, os filhos, trazem essa parte que é mais moderna né, de conhecimento mais moderno, que é, sei lá, por exemplo, eu não entendo da questão de programação né, circuitos e tal. O Luciano até entende, mas tem uma limitação aí, né, não entende completamente essa coisa da programação. E os filhos trazem isso como uma coisa nova, né, então parece que aquele conhecimento de uma geração com a geração mais nova, ele não pode se grudar, mas de repente ele se gruda quando tu acha maneiras de deixar cada um colocar as suas potencialidades dentro do trabalho. Eu acho que aí entra uma coisa que a gente conseguiu achar esse caminho, né, de os guris poderem contribuir com o que eles fazem, com o que eles têm de... o que eles tem aí que nós não temos. Então isso eu acho que é uma coisa importante, tem coisa que a gente não tem, né, então eles que vão contribuir com isso. Eu acho que é muito... vem muito nesse trabalho, né, aparece muito isso. Né, Luciano, essa coisa deles trazerem esse outro lado.

Leandro – **E que é uma negociação entre coisas tradicionais, coisas inovadoras, eu gostei dessa ideia que é algo negociado porque não tem romantismo, me parece quando fala em negociar, vamos botar na mesa e vamos ver como a gente coloca em diálogo essa...**

Raquel – Exatamente, às vezes a gente discute, fica melhor, não fica, briga.

Tayhú – No Automákina foi muito isso, quando ele fazia sozinho os movimentos, ele fazia tudo sozinho, daí começou que às vezes esquecia de algum movimento. Esquecia de alguma... sabe, de apertar num botão e de fazer alguma parte do espetáculo. Daí no final eu ia lá e metia o dedo “tu esqueceu” (risos)... “vamo tentar, vamo tentar, vamo tentar”, e daí ele cedeu e ele deixou que eu controlasse isso.

Leandro – Eu to chegando aqui quase uma hora, tenho um acordo com a colega que faz a transcrição, mas eu tenho duas questões, que eu queria que vocês tentassem me responder bem específico de coisas que eu fiquei pensando ouvindo vocês. Vocês respondam como vocês entenderem né. Mas por exemplo, a Raquel fala dessa simbiose com a máquina, o Luciano traz muito, mas a fala do Luciano tem palavras como “disparar, imaginar, disparar um mecanismo interno”, que parece uma nomenclatura muito da máquina né. Essa coisa de disparar, essa coisa de existir o mecanismo interno, pra falar da emoção do espectador. Eu anotei aqui nós estamos falando da emoção do espectador e pensar nisso como algo que até possa ser disparado como mecanismo. Eu queria que todos vocês pudessem responder, mas especificamente pra o Luciano, como é que tu enxerga entre a máquina e o humano, quando a Raquel te apresenta como alguém que tem uma relação de simbiose com as coisas, com as máquinas. Como é que tu se enxerga nessa relação, ou enxerga a relação do ser humano com as máquinas, com as coisas. Pode pensar, sim, a gravação... (risos). Mas eu fiquei curioso mesmo assim, de ter esse teu olhar por conta dessas palavras: simbiose, disparar, disparar mecanismo interno. Quando a gente tá falando de elementos absolutamente humanos, pois temos a emoção interna do espectador e estamos utilizando a nomenclatura da máquina.

Luciano – Eu não tenho isso assim, claro e pensado assim, né, mas eu acho que a gente pode controlar a máquina nesses... nessas... fazer que ela trabalhe pra gente também nesse sentido, né, da emoção, de provocar emoção, ora mais *prum* lado, ora mais pro outro. Eu penso assim, que eu tinha uma coisa, que eu sempre pensava numa trilogia assim das máquinas, né, que assim, quando eu construía, por exemplo, “O Lançador de Foguetes”, é uma coisa assim, é uma máquina que tem uma função específica, eu controlo ela ali, ela lança os foguetes, assim, objetivamente ela tem. Quando foi pra Automáquina é como se ela tivesse me absorvido, assim, né. A máquina absorveu o homem. O personagem é mais um elemento dessa máquina, passa ai a ter uma outra coisa. Então, quer dizer, as vezes que eu consigo, né, também, fazer com que ela seja, expresse emoções, porque o personagem tá ali, no meio daquilo tudo e ele é uma parte dessa engrenagem toda, dessa grande máquina. E agora tem uma outra possibilidade dessa... Será que eu posso fazer que a máquina, né, consiga expressar, sozinha né, uma, que cada máquina expresse alguma emoção? Não sei, são coisas que eu venho me perguntando e trabalhando assim, que ela seja esse disparador de emoções né. Eu não contei uma das coisas que me provocou a fazer esse tipo de trabalho, lá no começo na década de '80, tive acesso a um livro do Royal De Luxe, que é dos bonecos aqueles [...] (barulho intenso vindo do exterior dificultando a audição), era um livro que tinha mais as fotos das pessoas assistindo do que das

máquinas, dos bonecos. E eu fiquei impressionado com a reação das pessoas, olhando os bonecos, eram várias fotos que só tinha o público de boca aberta, olhando assim, extasiado com aquilo. E aí eu disse: “é isso que vou buscar”, sabe? Eu quero buscar isso, que as pessoas saiam de seu normal, tem que ter alguma coisa que faça que elas... elas, né... mexer internamente e com isso... Eu por um bom tempo achei, agora to indo por outro caminho, que tinha a ver com a altura e com o tamanho, né. Porque o tamanho provoca na pessoa um desequilíbrio.

Leandro – Essa noção de escala.

Luciano – Essa escala, ela muda. Como uma criança pro adulto né, a criança olha pro adulto e então é um gigante, isso faz com que ele... e o adulto então pra que tivesse essa sensação, sempre imaginei: cara, essa coisa grandiosa vai fazer com que ele em algum momento se permita imaginar, né, uma outra coisa. Então preciso de uma coisa que dê um choque mesmo. Agora eu to trabalhando com outras possibilidades, né, que são não só o tamanho, mas isso né: “poh, conheço aquele pé, aquilo ali é de um sapateiro” Mas agora, dezesseis pés que estão em ritmo tocando. Então é isso, agora to tentando que movimentos, que ritmos e....

Tayhú – Trabalhar com o inconsciente do espectador

Luciano – É, mexa no inconsciente dele e faça com que isso dispare essa possibilidade pra que eu possa contar uma história louca, porque na verdade a minha intenção sempre é muito essa né, que eu faço pra poder disparar essa minha dramaturgia nas pessoas, assim, eu consiga contar preciso criar esse universo novo, né. Eu preciso criar um universo que só aqui onde nós estamos, que aqui se permita imaginar que esse pé, que essa mão, que essa cabeça vai falar, o boneco, que não é uma coisa “uuuh” mas que precisa ter uma coisa que ele se permita imaginar além do que eu fiz, né. A gente tinha colocado isso, só se completa com o olhar do outro, né, essa máquina só vai terminar quando essa pessoa olhar, fazer as ligações inconscientes dela com as histórias dela, quando ela lembrou e isso possibilita imaginar uma outra coisa.

Leandro – **E ali é o momento em que o artista criador perdeu o controle né, quer dizer, no momento que o espectador bate o olho, acabou nosso trabalho no sentido em que nós nunca vamos ter acesso a quanto o desdobramento é possível porque vai ser peculiar, porque vai ser subjetivo e, bom, parece que já vem muito pensar essa subjetividade na medida que vai... Primeira coisa que elenca a educação, que é a relação com as pessoas.**

Raquel – Com o outro né, tu falou na questão das memórias “ah, me lembrei”, né... Então, logo no começo deste trabalho, quando a gente pensou em fazer ele não estava tão explícito isso, a questão das memórias, mas logo quando o Luciano começou a fazer, né, a gente também começou a procurar nos lugares e vinha muita coisa assim, da memória do objeto, que aquele objeto provoca, né. Quanta coisa aquele objeto já viveu? Né, e provoca isso um pouco na gente.

E daí cada pessoa que vinha aqui, ela desandava a falar de um monte de coisa da vida dela, em função de olhar uma máquina, então isso começou a também ficar um pouco mais presente, né, dentro desse trabalho, que esse trabalho eu acho que ele é um... quando a gente pensou, eu e o Tayhú, fazer esse trabalho, *foi nós* que pensamos em fazer esse projeto de “A Última Invenção”, muito pra presentear também o Luciano nessa capacidade que ele tem criativa de criar, e ter essa possibilidade porque nos últimos anos a gente tem trabalhado tanto que não tá tendo esse tempo pra parar e fazer, né.

Luciano – Pesquisar...

Raquel – Então a gente pensou nisso assim, nossa já pensou passar um ano pesquisando? Quanta coisa legal vai acontecer, vai sair? Então daí veio, esse projeto foi pra isso, e ele tem nos surpreendido também porque quando o Luciano fala assim: “ah, por mais que a gente saiba o que vai acontecer”, tá aí a questão dos pés, foi um exemplo, “ah, aqui eu vou botar os pés, vai bater, nanana”, o Tayhú estava ajudando a fazer as coisas, tudo, e quando tava pronto, nossa, até tu tomou um... nossa, superou o que eu pensava. Então é essa coisa que eu digo, que ele tem essa capacidade como artista de trazer isso né.

Luciano – Porque tem uma coisa bem importante, assim, que aí pode ser que a tecnologia esteja um pouco a serviço disso também, porque assim, a gente sonha muito, a gente imagina muito. Como a gente não projeta cada coisa com todo o desenho e tudo aí, isso de que “oh, eu quero ver essa máquina aqui”, não, não é assim. A gente sonha, a gente imagina ela, e esse sonho, essa imaginação ela tem um fim na minha cabeça. Como vou fazer? Aí é outra coisa. Aí vem a tecnologia começando a se chocar aqui dentro, tentar realizar o que eu quero fazer, aquela coisa: “[...] Nossa, eu queria muito que tivesse uma vaca lá em cima... mas como uma vaca voando lá em cima?”...

Leandro – **A gente podia nesse sentido entender as tecnologias como conectivas nesse projeto na realização? Ela seria...**

Luciano – Todas essas tecnologias.

Leandro – **Todas elas somadas, todas somadas, era o que eu queria fazer então, essa conexão**

Luciano – Entre o sonho e o fim né...

Raquel – Seria o processo...

Luciano – Porque o fim tá muito doido, né. Eu quero fazer um tá e aí? Aí a gente vai se quebrando, vai procurando...

Raquel – É o processo, né.

Luciano – Precisa das tecnologias pra chegar lá. E ele é assim, entre erros e acertos e

experimentações, que não existe, não existe nada, não existe tecnologia pronta pra realizar sonhos. Não existe, ela tem que ser descoberta, ela tem que ser modificada, a programação, né Tayhú, tem que ser modificada pra isso, os motores, tudo tem que ser modificado, nada que a gente pega lá e botou aqui... não, não, tem que ser... é diferente. Isso é pra mim um grande barato, assim.

Raquel – É um objeto de pesquisa, a tecnologia acaba sendo também esse objeto de pesquisa, né, porque quando tu pega, quando o Luciano pega um motor lá todo enferrujado, que tá lá no tempo, na chuva, né, e começa e desmonta todo ele, limpa todo ele e refaz ele, existe um estudo daquilo, né. O estudo do descartado, o estudo do que aquele descartado ainda pode dar, é como se fosse ainda mais um suspiro daquele objeto, daquela... é como se tipo, ele queria viver ainda.

Leandro – Ele ganhou mais uma chance na mão de...

Raquel – É, ele quer viver ainda, ele quer contar mais alguma coisa, né, é uma... E o Luciano vê isso, ele consegue ver isso nessas peças. É muito bacana, porque as vezes eu pego lá um... tipo, ah, por exemplo, um moedor de carne antigo, eu consigo ver uma dramaturgia naquele moedor, mas às vezes o Luciano pega um pedaço de ferro lá que não tem sentido nenhum, eu olho aquilo e, nossa, e ele “eu vou levar isso aqui”... “mas pra que tu vai...”... “não, já sei, na minha cabeça tá tudo...” E daí, daqui a um pouco vejo aquele pedaço é detonador, né, de um monte de outra coisa. Então eu acho que existe um estudo muito aprofundado da tecnologia aí, da tecnologia pra utilizar essas coisas em cena, eu acho que a tecnologia tá ali ligada com a pesquisa, com a tua dedicação com aquilo, com... eu acho que ela tem isso, né. Quando tu busca...

Luciano – Agora, tem uma coisa que, como é bom estar em família também assim, sabe, eu acho que penso assim, a coisa da tecnologia que envolve a coisa da informática, da eletrônica, tem coisa que eu já não consigo mais acompanhar.

Raquel – Isso que eu falei, que tem o novo né...

Luciano – Eu não consigo, por um tempo... aí agora, como a gente tá, tem uma relação tão legal, assim, eu sei que conversando com Tayhú e com (Taide?), lanço essas coisas e aí eles vão buscando, vão buscando e tentam me explicar, claro, eu preciso entender também um pouco disso, mas assim realmente não sei, coisas que já não quero, não tenho como, é muito, precisa realmente um ensino muito mais profundo. Mas é muito bom se isso tá aqui no grupo, não sei se eu conseguiria fazer isso se eu fosse num cara lá de eletrônica, de repente que até tem um pouco mais de conhecimento, pode ser...

Leandro – Mas que não tá no contexto, né.

Luciano – Aí, como eu falei antes, que nem o soldador, que nem cada figura dessas, que são

tecnologias mas que estão muito focadas no objetivo. Como a gente busca uma coisa doida mesmo, né... (todos falam ao mesmo tempo)

Leandro – Talvez não seja aos olhos do mundo imediatamente utilitário, né.

Luciano – Então é necessário a gente dominar e aí vem... Não é fácil, são muitas áreas, então agradeço assim hoje, por exemplo, Tayhú tá se especializando nisso. Tem coisas que eu por um tempo fiz que eu tinha que dominar todas as áreas, assim, e era uma... E aí claro, óbvio que não era tão avantajado né. Agora tá mais, agora por exemplo, a Automákina eu preciso que o Tayhú vá.

Raquel – Principalmente nessas tecnologias modernas.

Luciano – Se estraga uma coisa, nossa, a gente tem que estar sempre com conhecimento de tudo, pra poder arrumar, pra poder... São traquitanas né, continua sendo artesanal esse mundo todo né, então precisa sempre ter essa interferência, essa coisa viva de estar arrumando, de estar...

Leandro – Eu quero então chegar ao fim da entrevista, se vocês quiserem fazer alguma consideração, alguma coisa que ficou pra trás, alguma coisa que vocês queiram reafirmar. Ou não...

Luciano – Eu acho...

Raquel – Eu quero...

Leandro – Então já temos duas considerações (risos). Que bom.

Raquel – Eu acho que tem uma questão, até a gente coloca isso no nosso “wik”, que a gente passa, tenta passar o amor que a gente tem pela arte, para nossos filhos. A gente sempre falou isso assim, que independente se eles vão ser artistas ou não, né, isso eles têm liberdade, nunca foi uma imposição participar do grupo, isso é a única coisa da tua vida, né, mas a gente sempre teve a preocupação que eles gostassem de arte, né, pra vida deles, da música, do cinema, do teatro, né, que eles também bebessem dessas fontes. Então a gente sempre teve essa preocupação de passar isso, né, pra eles. Então isso eu acho que é uma coisa que é muito importante dentro do grupo porque da mesma forma que o Luciano passou esse amor às máquinas pra nós, porque eu não tinha essa sintonia com as máquinas...

Luciano – Amor e raiva, porque tem uma raiva quando não funciona um troço... (risos)

Raquel – Da mesma forma que ele passou isso pra nós, ele passou *pros guri* quando ele fazia as construções de brinquedos de criança, feira de ciência. Ele foi passando isso também *pros guris*, da mesma forma que nosso mais velho, ele domina muito a questão do computador né, das tecnologias, como é que se chama? Informática, né... É isso? O mais velho, né. Então, o mais velho dominou isso e nos auxiliou muito dentro dos trabalhos.

Luciano – Já tocou isso de ter um computador bom, não sei o que bom, pra isso [...]

Raquel – E ele também passou um pouco isso pro Tayhú, sabe, essa mistura de conhecimentos.

Luciano – Um detalhe assim, além da coisa tecnológica, os guris sempre atuam na rua, não deixam de estar lá, eu busco ele pra estar lá, vai lá bater um martelo, sabe, ele tá lá, me ajuda lá também. Porque tem que ter a ligação.

Raquel – Essa ligação com o prático, né.

Leandro – **E tem que entender que essa tecnologia, ela não é uma tecnologia lato sensu, ela é uma tecnologia para a cena, né. Ela tem que dar no contexto.**

Luciano – Eu preciso entender daquilo para funcionar lá senão...

Leandro – **Tipo lá, o soldador da empanada, que ele nunca mais aparece pra ver porque não tem sentido pra ele. Vocês querem fazer essa caixa de... né...**

Raquel – Então fechando isso, seria uma grande aprendizagem familiar disso tudo, de como as coisas funcionam e como um contribui com o outro, dentro desse processo, né.

Luciano – Eu já quero fechar com a coisa primeira, te agradecer porque assim, sempre é legal assim, parar e pensar um pouquinho, a gente não tem muito esse tempo né, então quando alguém vem e tá estudando, nos ajuda a entender um pouco o trabalho da gente que foi sempre feito assim, no fazer, né. A nossa vida é essa, a gente foi fazendo as coisas, aprendendo, e nunca parando “vamos fazer isso, é por essa linha” não... as coisas foram acontecendo e de pouco tempo pra cá a gente começou ver “nossa, nós criamos uma linguagem”. Tem uma coisa que nos identifica hoje né, e tem a ver com esse universo todo, e que a gente não para, assim, né, a gente tá sempre buscando, hoje né, com toda a situação que tá no Brasil e a gente pensando ainda “cara, como é que a gente vai continuar botando uma loucura dessas na rua?”, sabe, então, o que a gente vai ter que buscar pra isso? Aí vem outra tecnologia, vem a internet, tem que começar divulgar, como é que estamos criando vídeo, começamos trabalhar uma coisa que é audiovisual, que era uma coisa que a gente tinha mas não era o foco, agora começa a pensar que olha, isso pode ajudar.

Leandro – **O contexto do processo já é muito mais a ponto da divulgação na internet.**

Raquel – E aí aparece a especialidade dos filhos também nisso né. A gente aprende com eles

Luciano – Claro, e aí a gente pode abrir um outro caminho. Então assim, tudo ainda está por ser descoberto. Muita coisa pode ser descoberta nesse universo todo, assim, né, pra gente continuar, enfim, fazendo uma coisa que a gente é apaixonado assim, que é poder levar esses trabalhos, levar pras pessoas, feedbacks, e... é isso.

Leandro – **Então, eu que quero agradecer vocês, assim, pela disponibilidade e pela generosidade de contribuir com este trabalho. É um trabalho de formiguinha mas há um**

vácuo muito grande em pensar tecnologias e teatro de animação. Eu fiz um levantamento sobre o estado da pesquisa que une teatro de animação e tecnologias em geral, então vem muita coisa mas bastante pulverizado ainda. Ou então muitos sempre associando a outros campos, o teatro de animação e o cinema, o teatro de animação e a fotografia, o teatro de animação e a robótica, ou mesmo e a máquina. E pouco pra se antecipar.... sobre o sentido mesmo do trabalho que a gente faz, poder fazer um trabalho, uma conversa que queria muito mais no significado, no sentido, então eu fiquei pensando, pegar uma questão mais de fundo, o que isso representa para o trabalho que a gente faz, é um pouco o enfoque que eu vou dar pro trabalho final, de vários enfoques que tem, e agradecer a vocês por abrirem a casa, abrir o atelier.

Luciano – Um outro detalhezinho que a gente não falou, e que é legal, sabe, que isso tudo também é detonador da dramaturgia.

Leandro – Ah sim, tem sim.

Luciano – Isso é uma das coisas mais importantes hoje, né. Tá na “Automákina”, mas muito mais agora na “A Última Invenção”, estas máquinas que vão construir a dramaturgia.

Leandro – A dramaturgia não é prévia, ela vai surgindo no...

Luciano – Ela vai surgir, e isso é uma grande... um mergulho que a gente tá fazendo agora, quer dizer, não partir de ideia nenhuma, é elas, vêm vindo, vão construindo, buscando elementos, a gente vai escrevendo, vai escrever assim, nessa... nesse processo

Leandro – É uma estrutura dramaturgical que vai sendo feita durante... ou seja, vocês, bom, mais contemporâneo, impossível, porque com essa característica do teatro contemporâneo, além do que Tayhú falou que ele não gosta, de colocar as entranhas do espetáculo no palco, deixar tudo visível, tudo, uma característica exatamente que se perdeu [...] o texto, hoje o texto surge como fim né. Essa dramaturgia que é escrita no processo, daqui a pouco se firma, se revisita, se escreve muito mais para. Quer dizer o texto que antes era um ponto de partida ou um enredo como ponto de partida, hoje acaba sendo o produto final, né, porque se deixa que a escritura dramaturgical se faça realmente no processo, que acho uma marca do teatro atualmente, né. Os grupos estão reunidos, eu acho que o teatro de animação nesse sentido, eu falo lá no PPGAC, fala que isso é muito contemporâneo, que se reúnem os artistas e o texto não é o ponto de partida, é de chegada. E eu sempre levanto o braço pra dizer que no teatro de animação essa é uma realidade muito... é um contemporâneo muito antigo porque quem olha o mamulengo atuando sabe que ele é construído, que aquele enredo ele é fixado enquanto se faz, e depois ele é representado e aproveita os elementos daquele lugar que apresenta, mas eu não me

lembro de... outras pessoas as vezes são as que registram, quem escreve, mas muitas escrituras dramáticas se dão enquanto a gente faz, né, e eu acho que nesse sentido o teatro de animação ele sempre foi bastante contemporâneo, em termos de uma dramaturgia que se faz enquanto se processa.

Raquel – Eu pensei um pouco isso, assim, agora, sobre... Eu acho que a gente é o provocador no trabalho que a gente faz, e o texto está dentro da pessoa que... ela que faz, a gente provoca com tudo isso que acontece, mas quem faz, quem escreve esse texto é a pessoa, em cima de tuas memórias, de tuas...

Tayhú – (inaudível)

Raquel – Gente, não sei se tem mais alguma coisa?

Leandro – *Não, então é isso... eu vou pedir a vocês, vou até encerrar aqui a gravação...*

[FINALIZA EM 01H18MIN]

**APENDICE E – DEPOIMENTO DO ATOR MARCO MARCHESSANO, EM CANOAS
– RS E CONCEDIDO EM 01 DE JULHO DE 2019.**

Via e-mail.

Depois de assistir ao espetáculo Devaneios em 2015, e tocado pela magia do teatro de animação, fui me aproximando do Grupo Fuzuê pra tentar entender como se processa no cérebro esse estado de atenção tão particular que é o de assistir objetos inanimados criando vida. Engraçado perceber que, passado esse período, me situo, em 2019, flutuando num universo da criação de um espetáculo que vai um pouco além do meu questionamento inicial. Seria no cérebro o processamento dessa relação entre o inanimado e a atenção do espectador, ou seria algum tipo de alquimia de processos miscigenados atravessando todo o corpo, que já é transumano e coletivo, dentro de uma zona autônoma temporária ficcional?

COMA é um projeto de espetáculo de animação que busca estimular no seu público questionamentos sobre o Pós-Humano, considerando todo o investimento da sociedade feito em nome do melhoramento biotecnológico dos seres ditos “humanos”. O que resta de humanidade em um ser atravessado por tecnologia, e o que é realidade quando a recriamos conforme nossos desejos? É evolução biopolítica do homem ou sua mais sublime perversão? É um desafio ser objetivo num campo de estudo tão amplo, propor imagens sintéticas que funcionem como provocação não tendo uma obra base, um texto, um esquema preestabelecido, além de um corpo em coma na UTI de um hospital.

Minha estreia profissional se dá aos 50 anos, numa idade onde naturalmente se discute os assuntos tratados neste espetáculo. Tenho um duplo em cena, inanimado, que precisa ser habitado por mim, ou eu por ele. São muitas poéticas tecnológicas me atravessando, me insuflando e me derrubando. Sou eu tentando fausticamente ampliar a capacidade de minhas células pelo espaço enquanto muitos que me cercam podam com suas moralidades ambíguas todo e qualquer upgrade possível, num país que não estimula a arte nas crianças e que estimula o armamento da população adulta.

Me sinto estimulado pelo tema e convidado a adentrar no teatro, de animação, de objetos, de poéticas, biotecnológicas ou não. Sou eu que estou em coma, ou meu duplo inanimado?