



AS COISAS NÃO TÊM PAZ

Relato de experiência da disciplina Teatro de Formas Animadas na UFRN

THINGS HAVE NO PEACE

Experience report of discipline Theatre of Animated Forms in UFRN

Joana Vieira Viana¹

Resumo

O presente artigo relata a experiência vivenciada no primeiro semestre de 2015, na disciplina optativa Teatro de Formas Animadas, na Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Trata dos procedimentos metodológicos adotados na disciplina, os fundamentos que julgamos ser necessários à animação teatral e a importância da criação artística como processo de construção do conhecimento. Foi realizada a montagem de um resultado cênico. Parte dos integrantes da disciplina se propuseram a dar continuidade às pesquisas desenvolvidas, formando o Coletivo Farranimada.

Palavras-chaves: teatro, teatro de animação, educação.

Resumen

Este artículo reporta la experiencia vivida en la primera mitad del 2015, en la clase Teatro de Formas Animadas en la Universidad Federal del Río Grande do Norte. Se ocupa de los procedimientos metodológicos adoptados en esta clase, las fundaciones que creemos ser necesario por la animación teatral y de la importancia de la montaje escénica. Parte de los miembros de la disciplina se han propuesto a continuar con la investigación desarrollada, formando el Colectivo Farranimada.

Palabras clave: teatro, teatro de animación, educación.

Abstract

This article reports the experience lived in the first half of 2015, during the course of Animated Forms Theater at the Federal University of Rio Grande do Norte. Deals with the methodological procedures adopted through the classes, the foundations we think to be necessary for theatrical animation and the importance of artistic creation as knowledge construction process. The scenic result created as a result of this experience led part of the students to propose continuing the research, forming the Coletivo Farranimada.

Keywords: theater, animation theater, education.

Durante o primeiro semestre letivo de 2015, no curso de Licenciatura em Teatro da UFRN, foi ministrada pela primeira vez, a disciplina optativa Teatro de Formas Animadas, pelo Prof. Dr. Sávio Araújo e da qual participei realizando docência assistida.

¹ UFRN. Mestranda. Em andamento. Artes Cênicas. José Sávio de Oliveira Araújo. CAPES. Atriz e professora.

Apesar do crescente reconhecimento do teatro de animação como importante área de conhecimento no cenário das artes cênicas, poucas são as iniciativas de formação para atores animadores, e que têm sido realizadas sob a forma de oficinas oferecidas por grupos profissionais ou, na prática, por força do autodidatismo ou da sucessão da tradição cultural, na qual os saberes são passados de pai para filho, ou de mestre para discípulo.

Disciplinas que abordam o conteúdo do teatro de animação muitas vezes fazem parte do currículo de forma optativa, e assim como aconteceu nesta Universidade, passam-se anos sem que sejam ofertadas. Por sua vez, trata-se de um conteúdo vasto e muito rico, podendo gerar inúmeros resultados satisfatórios para os discentes e docentes envolvidos, colaborando com as pesquisas na área.

Ao elaborar o planejamento desta disciplina, deparamo-nos com o desafio de oferecer um apanhado geral sobre o tema, com a preocupação de não sermos superficiais, dado volume de conteúdos, imprescindíveis de serem abordados, ao se tratar de teatro de animação. A partir da definição proposta por Ana Maria Amaral², foram elencados os temas: teatro de animação e de formas animadas, teatro de bonecos, máscaras, teatro de sombras e teatro de objetos. Além do conteúdo teórico e conceitual, foi uma preocupação nossa, que os estudantes pudessem experienciar, na prática, um pouco de cada técnica abordada.

Inicialmente, buscamos elencar definições que conceituassem o que viria a ser teatro de formas animadas e teatro de animação, e, ao buscar um aprofundamento, chegamos à ideia de animar como princípio fundamental desta arte.

Pensar o teatro de animação é, de alguma forma, pensar na relação do ser vivo com o **não-vivo**, que em cena está na relação do ator com o objeto que anima. Por mais que se tente evitar as dicotomias corpo e alma, vida e morte, matéria e espírito, sempre acaba existindo uma comparação entre os modos de ser **objeto, coisa**, dos modos de ser **vivo, ser**. Para refletir um pouco mais sobre estes **modos de ser**, propusemo-nos a analisar a letra da música As coisas, de Arnaldo Antunes:

As Coisas
as coisas tem peso, massa, volume
tamanho, tempo, forma, cor
posição, textura, duração
densidade, cheiro, valor

²Amaral reconhece o teatro de animação como “o gênero que inclui bonecos, máscaras, objetos, formas ou sombras, representando o homem, o animal ou ideias abstratas”. (2007, p.15).

consistência, profundidade
 contorno, temperatura, função
 aparência, preço, destino e idade
 sentido
 as coisas não tem paz
 (ANTUNES, 1993)³.

Arnaldo Antunes coloca em primeiro plano o modo de ser **coisa**, designando desta forma, a categoria do que não possui vida, os objetos inanimados, atribuindo-lhes características e qualidades, entendendo, por fim, que **as coisas não tem paz**, mesmo sendo a paz, muitas vezes, uma sensação humana, de satisfação, tranquilidade e sossego.

Há uma relação entre a ausência de movimento, e principalmente de conflitos, com a paz; quanto mais inerte, mais aparentemente **em paz**. Isso quer dizer que pela própria natureza das **coisas**, pressupõe-se uma **paz**, apesar de não possuírem consciência, sendo portanto, uma **paz** aparente e inútil. No jogo de palavras proposto por Antunes, pode-se pensar que, ao atribuir características às **coisas**, os **vivos** acabam por tirar a **paz** delas! Percebo que é isso que faz um ator animador: tira a **paz** do objeto que anima, colocando-o em movimento, em conflito.

O desafio proposto na disciplina foi o de identificar, nas qualidades apontadas por Antunes, quais seriam inerentes às **coisas** e quais qualidades seriam atribuídas, pela relação com os **vivos**. Para isso foi imprescindível revisar conhecimentos básicos da física, da mecânica e da geometria, e principalmente refletir à luz dos sentidos humanos, os modos de perceber as **coisas**.

O debate estabelecido foi riquíssimo, principalmente quando conseguimos estabelecer conexões com o teatro de animação, além de proporcionar uma abertura para se pensar o teatro de objetos, uma das vertentes do teatro de animação, onde objetos cotidianos são postos em cena, levando-se em consideração principalmente o caráter simbólico e metafórico dos mesmos, nas relações que estabelecem.

Paulo Balardim define: “Entenda-se por **objeto** qualquer forma construída pelo homem ou criada pela natureza, dotada de propriedades físicas tais como massa,

³A música “As Coisas”, com letra de Antunes e musicada por Gilberto Gil, foi gravada pela primeira vez em 1993, no disco *Tropicália 2*, de Gilberto Gil e Caetano Veloso.

volume, densidade, etc., as quais estão submetidas às leis físicas e fenomenológicas que nos governam.” (BORGES, 2004, p.56).

Dentre as características inerentes aos objetos, notamos que o ato de medir, pelo **vivo**, qualifica esta característica; como no caso da **massa** de um corpo, comumente qualificada em **peso**; apesar de o **peso**, na física, ser a força com que os corpos são atraídos para o centro da Terra, estando, portanto, relacionado à força da gravidade que a mesma exerce sobre os corpos.

Da mesma forma, o volume, medido em m², é inerente à **coisa**, mas quando analisado pelo **vivo**, torna-se **grande** ou **pequeno**, em comparação com outras **coisas** ou seres, sendo o **tamanho**, portanto, uma característica atribuída, relacional. Outras características que se estabelecem na relação entre as **coisas** e seres são: a **posição** e a **profundidade**; ambas precisam de um referencial, de um ponto de partida.

A **duração** e a **idade** também supõem um ponto de partida, um momento no **tempo** em que a **coisa** surge; também supõem um ponto final, seja o **hoje** como referência de **idade** ou o entendimento do que seria o **fim**, o momento em que a **coisa** deixa de ser o que é, para ser **outra coisa**!

O **tempo** é uma característica um pouco mais complexa, uma vez que é difícil imaginar que algo ou alguém **possua tempo**, sendo ele o responsável pela continuidade dos fatos e considerando que há uma relação entre tempo, espaço, matéria e energia, formando um todo, inseparável. Talvez possamos entender que **as coisas tem o tempo** da música, como algo além da **duração** e **idade**, mas estas medidas em relação com uma época, levando em consideração a contagem cronológica que a humanidade atribui ao **tempo**.

No teatro, o **tempo** pode ser considerado um tema à parte, dada sua importância; primeiramente pela ideia do **tempo** presente, no encontro entre ator e público no aqui-e-agora. Está na experiência, no risco assumido por ambas as partes, de compartilharem o momento presente, a essência do fazer teatral. Heráclito (550 – 480 a.C.), em seus fragmentos, nos diz que não se pode pisar duas vezes no mesmo rio. Não só o rio se renova a cada instante, como aquele que o pisa já não será mais o mesmo, ao próximo passo. Ator e espectador modificam-se, afetam-se, entrelaçam-se.

A ideia de **tempo** está ligada à de transformação, crescimento, mudança. Também evoca o entendimento de que cada ser, **vivo** ou **coisa**, tem seu tempo, sua dinâmica própria. Da mesma forma, cada processo criativo. Para o teatro e em especial o teatro de animação, este entendimento é fundamental. Isto porque o ato de animar está

intimamente ligado ao de **por em movimento**. A ilusão de vida só é possível no movimento, seja na ilusão de que a **coisa** move-se autônoma e intencionalmente e/ou, de alguma forma, movimentada(s) dramaturgia(s) da trama espetacular.

Outro ponto importante é a ideia de **destino**, que nas **coisas** tem a ver com a **função**, e que se analisado à luz do teatro de objetos ganha novos contornos – o **contorno** também é uma característica atribuída, pois depende do ponto de vista de um observador. Voltando ao **destino** e à **função**, no teatro de objetos, estas atribuições renovam-se a cada ideia de cena; a **função** que o objeto possui no cotidiano, em cena torna-se um símbolo, que compõe uma dramaturgia (um **destino**). A **função** óbvia de um objeto é corrompida e dá lugar à surpresa do que **ele** é capaz de realizar em cena.

O objeto, a **coisa**, por si só já carrega uma série de informações subjetivas e simbólicas, para além das características apontadas por Antunes, que, em relação com o espaço, com outros objetos e/ou atores, compõem uma dramaturgia própria. Por exemplo, se colocamos uma bola de plástico em cena, por si só ela já traz uma série de informações, relacionadas à sua **função** mais óbvia, de brincadeira, jogo, ligada ao universo lúdico infantil; se colocamos ao seu lado um prego, já se estabelece uma relação entre os dois, já se cria uma tensão (um **destino** é traçado, imediatamente), pelas características e **funções** do prego. E por mais que se construam ideias que venham sobrepor-se ao **destino** mais óbvio dos dois personagens, sempre haverá o risco, de a bola ser furada pelo prego.

Toda a informação contida no objeto, o material de que é feito, sua **forma**, **cor**, **função**, ou seja, o conjunto de suas características faz parte da dramaturgia, compõe os personagens, antes mesmo de qualquer ação.

Pode-se pensar que, no teatro de animação, a animação começa antes da ação, na própria escolha dos materiais e objetos, ao dar-lhes **sentido**. O **sentido**, portanto, a última característica apontada por Antunes em sua música, é o que anima as **coisas**. O ato de dar **sentido**, fazer com que a **coisa** tenha, como o **vivo**, um propósito, e cumpra com algum **destino** na cena, faz parte da arte do teatro de animação.

Para realizar um contraponto entre o **modo de ser coisa** e o **modo de ser vivo**, analisaremos brevemente a letra da música **Vivo**, de Lenine e Carlos Rennó, na medida em que nos questionamos: quais são as nossas características, enquanto vivos? O que nos faz precários, provisórios, perecíveis, frágeis, transitórios, transitivos, efêmeros, fugazes e passageiros, como o exposto na primeira estrofe da música?

Vivo

Precário, provisório, perecível
 Falível, transitório, transitivo
 Efêmero, fugaz e passageiro:
 Eis aqui um vivo
 Eis aqui um vivo

Impuro, imperfeito, impermanente
 Incerto, incompleto, inconstante
 Instável, variável, defectivo
 Eis aqui um vivo
 Eis aqui

E apesar
 Do tráfico, do tráfico equívoco,
 Do tóxico do trânsito nocivo;
 Da droga do indigesto digestivo;
 Do cancer vir do cerne do ser vivo;
 Da mente, o mal do ente coletivo;
 Do sangue, o mal do soropositivo;
 E apesar dessas e outras,
 O vivo afirma, firme e afirmativo:
 "O que mais vale a pena é estar vivo"

Não feito, não perfeito, não completo,
 Não satisfeito nunca, não contente,
 Não acabado, não definitivo:

Eis aqui um vivo

Eis me aqui

(*Lenine / Carlos Rennó, 2004*).⁴

Podemos perceber que todas as características apontadas se relacionam com a possibilidade de um dia deixarmos de ser **vivos**, bem como com o fato de estarmos em constante transformação, como o próprio **tempo**. Relacionando as características apontadas nas duas músicas, pode-se perceber que o **vivo** possui as características das **coisas**, em sua materialidade, diferindo das **coisas**, principalmente na consciência; o saber-se **imperfeito**, torna-o **insatisfeito**. E apesar desta insatisfação, da morte como **destino** certo, de todas as intempéries de estar vivo, a vida, por si só, tem um **valor** inestimável.

A partir desta reflexão, do que vem a ser o **vivo** e o **não-vivo**, podemos começar a entender melhor os mecanismos e procedimentos necessários para fazer

⁴ A música **Vivo** foi gravada em 2004 no álbum **Cité**, de Lenine. Gravadora: SONY.

com que o **não-vivo**, aqui denominado **objeto cênico**, aparente possuir vida autônoma e personalidade, na cena.

Procedimentos para a animação

É muito difícil se pensar em um **manual** para se tratar dos procedimentos necessários para a animação teatral, posto que a área de atuação é muito diversa e possui infinitas possibilidades, mas podemos selecionar alguns pontos fundamentais, recorrentes entre os pesquisadores na área utilizados para a animação teatral – mesmo que muitas vezes o pesquisadores tragam nomes diferentes para referirem-se aos fundamentos.

Paulo Balardim Borges elenca alguns procedimentos e princípios para a animação no livro *Relações de vida e morte no teatro de animação*, de forma bastante clara e didática, como: **efeito retórico, neutralidade, dissociação de movimentos, dissimulação de manipulação, desvio e foco de atenção, reprodução das funções biológicas**, entre outros.

Optamos por utilizar os textos de Balardim como referência, juntamente com outros pesquisadores, como Ana Maria Amaral, Valmor (Nini) Beltrame e Mario Piragibe, além da diversidade de artigos de artistas e pesquisadores publicados nos (então) 12 números da *Móin-Móin revista de estudos sobre teatro de formas animadas* (SCAR/UEDESC).

Na disciplina procuramos conciliar o estudo teórico (que além dos textos sugeridos e discussões em sala de aula era enriquecido com a apreciação de vídeos inspiradores, com exemplos das mais variadas técnicas de animação teatral), às atividades práticas, que consistiam em exercícios individuais ou coletivos, que conduziram o grupo à montagem de um experimento cênico ao final do processo.

As primeiras aulas práticas tiveram como objetivo, além da integração do grupo, o entendimento de que é muito importante para o ator animador que ele **se** trabalhe, não só com o intuito de estar pronto para a cena, mas também levando-se em consideração que **ele** é a referência de **vida** e que, através do seu trabalho, será capaz de fazer com que um objeto cênico simule possuir vida autônoma em cena, estando o ator visível ou não.

Ao contrário do que se pode pensar, pelo fato de serem utilizados objetos em cena e de que muitas vezes a intenção é que a atenção do público esteja voltada para

estes objetos, conferindo-lhes maior relevância na trama espetacular, é pelo esforço e desempenho do ator animador que a cena acontece, assim como para os atores quando não lidam com a linguagem do teatro de animação.

Isso quer dizer que todo ator, seja ele animador ou não, deve trabalhar para ter, cada vez mais, domínio e consciência de suas habilidades físicas (incluindo as vocais) energéticas e emocionais. É claro que existem especificidades a serem desenvolvidas pelo ator animador, no que diz respeito aos procedimentos utilizados na animação. Mas o ponto de partida é o ator. Isso não quer dizer que um processo criativo não possa partir de um texto teatral, ou que os bonecos não podem ser confeccionados antes dos ensaios; não se trata da **ordem** dos fatores em um processo de montagem, mas o que se enfatiza é que o ator será refletido em cena, como coloca Borges:

A ferramenta primeira do manipulador é seu corpo, pois ele será sempre refletido na cena, seja de forma visível ou não. É em torno de toda a sua movimentação corporal que orbitam as informações pertinentes à cena. Seus movimentos dissimulados é que criam a ilusão de que o objeto-personagem move-se por vontade própria. Nessa simulação de vida ao objeto, características lhe são conferidas. O objeto solicita relações de eixo, peso, massa, dinâmicas, etc. que deverão ser simuladas pelo corpo do ator. (BORGES, p. 79, 2004).

Antes de se pensar em simular em um objeto cênico as características apontadas por Borges, é interessante desenvolver um estudo anatômico e cinético do corpo humano, bem como as medidas e proporções humanas (antropometria). Com este propósito foram desenvolvidos exercícios de automassagem e massagem em grupo ou dupla, para que o aluno pudesse perceber como a estrutura do corpo humano opera, levando-se em consideração o que é próprio da anatomia humana e o que é específico da individualidade de cada participante.

No relato dos alunos, pôde-se perceber as diferenciações feitas entre características individuais e coletivas (inerentes aos seres humanos). Foi mencionado como cada aluno se relacionou com o exercício com relação aos níveis de relaxamento e tensões de cada um, bem como a própria estrutura física dos participantes, corroborando com a ideia de se trabalhar a identidade e as diferenças.

Um ponto interessante de se perceber em um exercício como este, em que um participante fica relaxado, entregue ao chão, enquanto outro (ou outros) lhe tocam o corpo, massageando-o ou como uma **sessão de fisioterapia** (proporcionando o

reconhecimento da movimentação das articulações), é notar o cuidado que se tem, ou pelo menos se deve ter, ao lidar com o corpo humano.

O toque possui uma qualidade diferenciada, que quando percebido, pode ser reproduzido ao se animar um objeto cênico; se o toque do ator no objeto possuir esta mesma qualidade (o cuidado), já há o entendimento de que aquele objeto possui alguma característica especial, corroborando com o entendimento de haver **vida** nele.

O estudo anatômico e cinético do corpo humano é fundamental quando se pretende trabalhar com bonecos antropomorfos, principalmente em se tratando de bonecos de manipulação direta, quando os animadores (comumente este tipo de boneco é animado por mais de um ator), tocam diretamente o corpo do boneco e buscam uma movimentação próxima à realista.

Propusemos atividades nas quais a movimentação percebida no próprio corpo dos alunos e colegas deveria ser **projetada** em bonecos antropomorfos, de manipulação direta, confeccionados anteriormente pelos próprios alunos, com papel amassado e fita adesiva. A confecção destes bonecos exigiu dos alunos um estudo do corpo humano, no movimento das articulações e nas medidas correlacionadas das partes do corpo (antropometria).

É interessante notar a expressividade de cada aluno exposta em cada boneco confeccionado. Para além das questões referentes às habilidades manuais e familiaridade com este tipo de exercício – até porque não pudemos dedicar muito tempo para a confecção, e por isso optamos por propor a criação de um boneco em caráter provisório, que seria utilizado apenas durante os exercícios em sala; mesmo assim, o resultado foi satisfatório e **algo** da personalidade de cada aluno pôde ser vista em cada boneco. A confecção foi o primeiro passo da animação.

Durante os exercícios com os bonecos provisórios, ficou evidente a importância de se observar a anatomia e cinética humana, uma vez que, quando algum boneco realizava algum movimento **antinatural**, contrário à articulação ou que seria muito desconfortável de uma pessoa realizar, a magia, a ilusão de vida do boneco se esvaía completamente, exigindo um esforço por parte do animador (e do público também), para restaurar a ideia de vida naquele corpo ficcional.

Os primeiros exercícios de animação com bonecos de manipulação direta, portanto, foram direcionados para a prática de ações simples, inicialmente uma sessão de fisioterapia com o boneco, e depois ações como: respirar, dormir, andar, levantar, sentar, deitar.

A reprodução da respiração no objeto cênico pode ser considerada um dos pontos fundamentais na animação; mesmo que o boneco não demonstre **respirar** de forma evidente, todo o tempo da ação, quando bem simulada, esta ação contribui sobremaneira para a ilusão da existência de vida.

Outro fator importante a ser percebido com relação à respiração diz respeito à sincronia entre o ator animador e o objeto cênico no momento da animação, principalmente quando o ator animador está à vista do público, e por mais que sejam utilizados mecanismos de diminuição da presença cênica do ator⁵, é importante que as respirações não estejam díspares, a não ser que seja esta a proposta da encenação. Isto quer dizer, por exemplo, que se o personagem desempenha uma ação tranquila e o ator está ofegante, sua atuação não irá contribuir para a ilusão de vida autônoma do objeto cênico, chamando a atenção do espectador para o ator, ou a relação dele com o objeto cênico.

Assim como a respiração, outras funções vitais podem ser simuladas no objeto cênico para que se potencialize a animação, mesmo reconhecendo que é impossível reproduzir fielmente todas as características de um ser vivo, até porque não é esta a intenção da animação (se for, então, por que utilizar um boneco e não um ator?), mas é interessante ter disponível estas possibilidades de movimentações qualificadas para que possam ser utilizadas conforme as necessidades da cena, imprimindo maior vivacidade ao corpo ficcional.

Outro ponto importantíssimo está em conferir um olhar ao objeto cênico, que, além de compor aspectos de sua personalidade, poderá ser um eficaz instrumento para direcionar a atenção do espectador. Para treinar a presença de um olhar, e o direcionamento da atenção do espectador, foram realizados exercícios de **foco**.

No teatro de animação, geralmente, quando se fala em foco, não está se referindo apenas ao foco luminoso emitido por um refletor, mas principalmente, está se falando do direcionamento da atenção do público. É óbvio que no teatro, em geral, há um cuidado por parte de diretores, encenadores e atores, em direcionar a atenção do espectador, sendo inclusive, a utilização da iluminação, um dos recursos para isso. Então por que esta importância toda com relação ao foco no teatro de animação? Qual a diferença, entre o ator e o ator animador ao direcionar a atenção do público?

⁵Muitas vezes é imprescindível que o ator animador busque a neutralidade na cena, e o faz principalmente por meio da própria atuação, ao direcionar a atenção para o objeto cênico, na redução do gestual e movimentação, no uso de uma postura mais confortável embora atento, etc. Pode ainda ser realizada por meio do figurino ou iluminação, por exemplo.

Podemos refletir a este respeito, se analisarmos que um ator animador, ao direcionar a atenção do espectador para o objeto cênico que anima, irá direcionar **sua** atenção para o objeto, além de buscar a **neutralidade**, tendo em vista que sua atuação pode chamar atenção. Esta reflexão corrobora com o apontado por Piragibe, ao propor que a questão da diminuição da presença cênica do ator animador (neutralidade), seja substituída pela noção de focalização:

É por isso que se propõe o entendimento de que seria mais preciso do ponto de vista conceitual e mais funcional, do ponto de vista da prática, que a noção de neutralização fosse substituída pela de focalização. Deixaríamos assim de incorrer em equívocos de reflexão e treinamento e voltariamos nossos olhos para possibilidades técnico-conceituais que considerassem a cena de animação a partir de sua variedade de recursos figurativos e possibilidades discursivas. O foco, também, resta como conceito rico que permite entender e visualizar a integração entre boneco e ação teatral, definindo-se como a produção de uma sensibilidade dentro da cena de animação que sustentará, ao mesmo tempo, a imaginação de autonomia da forma animada e a integridade da cena teatral. (PIRAGIBE, p.160, 2011).

Ao direcionar a atenção para o objeto cênico, o ator animador deve fazer com que este direcione a atenção do espectador para o elemento da cena que precisa ser notado na composição do discurso cênico, caso não seja a ação realizada pelo corpo ficcional, o foco **final** da atenção naquele momento. De modo contrário, se ambos, ator e objeto, direcionam a atenção ao **foco final**, há uma **dissolução** da atenção do espectador, podendo, em última instância, até **apagar** a presença do objeto cênico.

Utilizarei como exemplo uma cena onde um boneco de manipulação direta é animado por três atores animadores. Na cena, o personagem brinca com uma bola. Vamos supor que os três atores, ao invés de olharem para o boneco (e ele para a bola), olhem diretamente para a bola. A cena passa a existir entre os atores e a bola, deixando o boneco **fora do foco**.

Pode-se perceber também o foco como importante instrumento de jogo e comunicação com o público, em ações comumente conhecidas por atores e diretores pelo termo **triangulação**, muito utilizado em cenas de clown e palhaço, que consiste em dividir a cena com o espectador, através do direcionamento do olhar para o público, e voltando o olhar para o outro ator ou algo em destaque na cena. Funciona como um comentário, pois ao direcionar o olhar para o público, o ator demonstra seu posicionamento perante a cena; da mesma forma pode ser realizado pelo boneco, fazendo com que este dialogue diretamente com o público.

Um dado interessante de notar é que, quando um objeto cênico simula um olhar, e sobretudo em cenas em que o boneco **triangula** com o público, fica mais evidente a participação do espectador na composição do corpo ficcional por meio da sua imaginação; é possível que o espectador **veja** as expressões no rosto do boneco, mesmo quando não há nenhuma articulação no mesmo, apenas pela dinâmica posta em cena.

O foco, como mecanismo de direcionamento da atenção do espectador, pode ser evidenciado pelo olhar do boneco e do ator, mas não somente desta forma, sendo o olhar entendido como um “recurso de exemplificação do foco”. (Beltrame apud Piragibe, 2011, p.154). Dadas infinitas possibilidades de formas animadas, e muitos casos em que o objeto cênico não possui uma forma aproximada de um ser humano ou um animal, é um tanto quanto reducionista associar a questão do foco unicamente ao olhar.

Desta forma, percebe-se que o foco não está **necessariamente** vinculado ao direcionamento do **olhar** do ator ou objeto cênico, está ligado ao direcionamento da atenção do espectador, ao revelar o que precisa ser evidenciado na cena para a composição de um discurso, ou como apresenta Piragibe: “é possível entender o foco como um componente técnico-conceitual que atua na emulação da autonomia da forma animada, mas não se pode perder de vista, a sua importância para a ordenação do discurso espetacular em teatro de animação.” (2011, p. 156).

Além do **olhar** e do **foco**, outros aspectos também são importantes no ato de animar, como saber simular a leveza ou peso que o objeto não possui de fato; a definição de um **eixo** no qual o boneco atue e também a presença de algo no espaço (o solo, por exemplo). Para isso, foram realizados exercícios de **ponto fixo**.

Os exercícios onde se busca trabalhar estes dois elementos (**foco e ponto fixo**), são fundamentais para o treinamento do ator animador, independente do tipo de animação que venha a desempenhar. São treinamentos comuns a mímicos e ilusionistas, tendo em vista que ambos, assim como o ator animador, empenham-se em dar vida a objetos e/ou compor um **espaço ficcional**.

Com relação ao **ponto fixo**, foram realizados exercícios onde era preciso deixar um objeto em um **ponto** no espaço, buscando a maior precisão possível, independente da movimentação do ator. Foram realizados exercícios individuais e em dupla, e quando assistimos as experimentações, pudemos perceber, quando a **mágica**

acontece, e o objeto parece estar **fixo** no ar! São exercícios riquíssimos, que exercitam a criatividade e podem proporcionar uma qualidade assustadora à animação.

Como já foi colocado, quando o ator consegue executar este procedimento de forma adequada, colabora sobremaneira com a animação, propondo a ilusão de um **espaço ficcional**. Estes exercícios também podem ser aplicados no treinamento para manter o objeto cênico com uma mesma **postura**, durante a execução de uma cena ou espetáculo, levando-se em consideração a ação da força gravitacional sobre este corpo. A esta postura, Balardim denominou **eixo externo**, sendo a postura do animador, o **eixo interno**:

O nosso corpo possui seu centro de equilíbrio e seu eixo natural que percorrem o corpo longitudinalmente, passando pela cabeça em direção ao chão. O eixo possui uma relação gravitacional com o espaço e é marca de toda forma viva. Uma das diferenças mais marcantes entre o corpo do ator-personagem e o ator-manipulador é que o primeiro trabalha sobre sua própria gravitação, enquanto o segundo trabalha sobre a gravitação do objeto. [...] O eixo interno do manipulador, gerado por uma “gravidade real”, passa a dialogar com o eixo externo, o eixo do objeto, gerado por uma “gravidade aparente” [...] O eixo imaginário do objeto possibilita criar um campo gravitacional fictício sobre o qual ele atuará. (BORGES, 2004, p.103).

É interessante perceber que um dos segredos para um bom desempenho na animação está na manutenção das características propostas para o personagem, isso quer dizer que se o objeto cênico facilmente aparenta modificar o peso, a altura, a dinâmica do movimento, o eixo, a voz, enfim, suas características **físicas**, a animação torna-se vulnerável, ou propõe uma leitura diferenciada – por exemplo: quando um boneco de luva muda sua altura com relação à empanada, dá a entender que o personagem caiu em um buraco, subiu um morro, ou está em uma areia movediça, dependendo da sua movimentação, na cena.

Vale salientar também que este procedimento (a manutenção do objeto em um ponto fixo) apresenta um grau de dificuldade bastante elevado, gerando grande desgaste físico e energético, sendo fundamental que o ator animador desenvolva um condicionamento adequado para desempenhá-lo, uma vez que se exige uma precisão muito grande e muitas vezes o ator precisa manter-se em uma mesma posição por um longo período de tempo.

Nesse sentido, é interessante se pensar em uma **ergonomia** da animação, ou seja, como o animador deve proceder para realizar o que precisa de uma maneira mais

confortável. Principalmente nos casos em que o ator animador está à vista do público e precisa conferir maior relevância cênica para o objeto, direcionando a atenção do espectador para o mesmo, deve estar o mais relaxado possível, uma vez que o desconforto chama a atenção.

A cena como instrumento pedagógico

Tendo como base os estudos da antropometria, os exercícios de foco, ponto fixo, eixo e simulação das funções vitais, propusemos pôr em prática a utilização destes **fundamentos** para a animação teatral, utilizando tecidos. Em um dos exercícios, os participantes deveriam relacionar-se com tecidos, observando suas características de peso, elasticidade, textura e o seu **comportamento** ao serem manuseados e movimentados.

Cada aluno teve um tempo para descobrir algumas possibilidades de movimentação com os objetos, fazendo com que estes assumissem características de figurino, (quando ornavam o corpo dos alunos), cenário (quando propunham uma ambientação ou interferência no espaço) ou forma animada (quando simulavam possuir vida autônoma). O que se observava era uma dança, onde os tecidos transformavam-se de maneira dinâmica, de acordo com a relação que os alunos propunham.

Com o estímulo de um texto escrito – escolhido aleatoriamente de dois livros, os alunos, divididos em dois grupos, deveriam criar uma cena onde uma ou mais imagens lidas servissem de inspiração e onde os tecidos fossem utilizados. As cenas criadas sugeriram um ambiente surreal: haviam dinâmicas de alteração de escala e atores contracenavam com formas animadas, sugerindo um ambiente de fantasia e diferentes níveis de realidade.

Esses experimentos com tecidos inspiraram o professor Sávio Araújo na criação de um conto, que por sua vez, inspirou a criação cênica **A Viagem de Nathya**, apresentada no final do semestre como resultado prático da disciplina Teatro de Formas Animadas, e que proporcionou a criação do Coletivo Farranimada, com o intuito de dar continuidade ao processo vivenciado na disciplina.

No início do semestre, quando optamos por definir com a turma qual seria a melhor estratégia para que os diferentes conteúdos fossem abordados de maneira teórica e prática, dedicamos parte do semestre à criação de um resultado cênico, por entender que esta experiência seria fundamental na construção do conhecimento acerca do teatro

de animação, tendo em vista que o próprio processo de criação artística se encarrega de requisitar dos alunos, uma atuação diferenciada, de empenho, entrega e envolvimento, além de proporcionar, por meio das tentativas, erros e acertos, que o aluno desenvolva estratégias de superação das dificuldades, ou, em outras palavras, tendo em vista que a cena ensina:

O desenvolvimento de um processo de ação-reflexão-ação sobre o fazer artístico teatral é o eixo metodológico na construção de tal proposta de formação [em artes cênicas] e, a discussão e explicitação dos meios e estratégias para a organização do mesmo, o seu aporte pedagógico. (ARAÚJO, 2005, p.113).

Fazendo um paralelo entre a formação em artes cênicas aqui proposta e a formação do ator animador, pode-se entender que assim como a cena, também o boneco ou objeto cênico carrega em si o seu ensinamento. A especificidade do objeto cênico irá exigir que o ator animador desenvolva suas potencialidades para que possa anima-lo (e em alguns casos, também para confeccioná-lo). Não só as características com relação aos materiais com que o objeto é feito e as possibilidades de articulação e animação são levadas em conta, mas também as características mais subjetivas, sua suposta personalidade deve ser assimilada ao ser animado.

Desta forma, foi de fundamental importância a criação cênica como estratégia metodológica na construção do conhecimento, onde todos os participantes foram coautores, colaborando de diversas formas para o resultado artístico. Foi criado, de forma coletiva, um roteiro que serviu de base para a criação cênica. Depois foram divididas funções entre os participantes, de confecção de objetos cênicos, escrita de dramaturgia e criação de músicas. Foram definidas quais funções cada um realizaria durante as cenas, a partir da definição de como os personagens seriam representados, se por atores ou bonecos, e quais os tipos de bonecos.

Por fim, foram contatados mais dois colaboradores para a execução das músicas durante os ensaios e apresentações. Foi realizada uma apresentação do espetáculo no encerramento da disciplina e parte dos alunos está dando continuidade às pesquisas desenvolvidas na disciplina, propondo-se a remontar o espetáculo, configurando-se como um coletivo teatral denominado Coletivo Farranimada, atualmente vinculado ao PIBID Teatro da UFRN, sob coordenação do Prof. Dr. José Sávio de Oliveira Araújo.

Como avaliação, os depoimentos dos participantes revelaram o grande potencial de aprendizado presente em uma disciplina de teatro de animação, em diversos conteúdos, de atuação, confecção de material, dramaturgia, música, encenação, etc. Os

alunos também comentaram a dificuldade em se realizar alguns procedimentos que aparentavam ser fáceis, ou seja, muitos subestimavam o teatro de animação, tendo a referência de um teatro **fácil de fazer** ou apenas voltado para o público infantil, e com o desenvolver da disciplina este entendimento foi modificado. Houve também um **encantamento** dos participantes pelo teatro de animação e o reconhecimento desta experiência como fundamental nas suas formações, gerando inclusive o pertencimento da turma, ao formar um coletivo teatral para dar continuidade às pesquisas desenvolvidas.

Os ganhos obtidos com a realização desta disciplina foram incomensuráveis, seja na formação de cada artista envolvido ou nas conquistas coletivas alcançadas e que ainda estão por vir, tendo em vista a continuidade do trabalho. Naturalmente, houveram percalços e diferentes níveis de envolvimento por parte dos participantes, mas pode-se perceber o imenso potencial de um processo de formação que prioriza a autonomia e a colaboração, onde a criação artística é parte fundamental na construção do conhecimento.

Bibliografia

- ARAÚJO, José Sávio Oliveira. **A Cena Ensina: uma proposta pedagógica para formação de professores de teatro.** 2005, 177p. Tese. Programa de Pós-Graduação em Educação da UFRN, Natal, 2005.
- BORGES, Paulo César Balardim. **Relações de Vida e Morte no Teatro de Animação.** Santa Catarina: Edição do Autor, 2004.
- PIRAGIBE, Mario Ferreira. **Manipulações: Entendimentos e Usos da Presença e da Subjetividade do Ator em Práticas Contemporâneas de Teatro de Animação no Brasil.** 2011, 399p. Tese. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO, Rio de Janeiro, 2011.

Recebido: 31/08/2015
Aprovado: 20/09/2015
Publicado: 31/10/2015