

SANGUE BOM: UMA PEÇA E DOIS PROCESSOS
A escrita e a leitura de um espetáculo de animação

SANGUE BOM: ONE PLAY, TWO COMPOSITIONS
Writings and readings for a puppet show

Mario Ferreira Piragibe¹

Resumo

O artigo descreve dois processos de montagem de um mesmo espetáculo da PeQuod Teatro de Animação, de modo a discutir o estatuto dramaturgico de elementos visuais e performativos empregados no Teatro de Animação. Trata-se de um registro de parte da história da companhia, mas também uma reflexão acerca dos procedimentos dramaturgicos observados no Teatro de Animação Contemporâneo.

Palavras-chave: dramaturgia, dramaturgia contemporânea, processos de criação, teatro de Animação, teatro de bonecos

Resumen

El artículo describe dos procesos de montaje de un mismo espectáculo del Pequod Teatro de Animación, con el fin de discutir el estatuto dramaturgico de los elementos visuales y performativos utilizados en el Teatro de Animación. Es una parte del registro de la historia de la compañía, sino también una reflexión sobre los procedimientos dramaturgicos observados en el Teatro Contemporáneo de Animación.

Palabras clave: dramaturgia, procesos creativos, teatro contemporáneo, teatro de animación, teatro de títeres

Abstract

The article describes two rehearsal processes for the same play from Pequod Animation Theater, in order to discuss the dramaturgical status of visual and performative elements used in Animation Theater. It is in altogether, a company's history record, and a discussion on dramaturgical procedures observed in Contemporary Animation Theatre.

Keywords: Animation theater, creative processes, contemporary drama, dramaturgy, puppet theater

O esforço reflexivo que este artigo apresenta é apenas um dos fantasmas que têm me visitado desde que tomei a decisão de pensar e escrever sobre as relações possíveis entre o atual teatro de animação e o texto teatral²; as implicações que essas relações

¹ Ator, diretor e artista de teatro de animação. Professor do Curso de Teatro IARTE UFU. Doutor em Artes Cênicas pela UNIRIO, com pesquisa voltada para as manifestações contemporâneas do Teatro de Animação. E-mail: mpiragibe@gmail.com.

² Este artigo é uma reelaboração de um texto inédito escrito por mim no ano de 2008, época em que havia concluído há pouco a pesquisa de mestrado dedicada a estudar procedimentos de dramaturgia para o Teatro de Animação, e que culminou na dissertação que levou o título: *Papel, tinta, madeira, tecido. Um estudo da conjugação de elementos dramaturgicos e espetaculares no teatro contemporâneo de animação: a experiência da companhia PeQuod*. (PIRAGIBE, 2007).

exercem sobre as possibilidades de transformação da linguagem da animação ao longo do tempo e sobre sua capacidade de transmissão e sobrevivência. Uma vez aceita a afirmação de que as modalidades mais tradicionais de teatros de bonecos³ têm suas dramaturgias fundadas em grande parte sobre improvisações, adaptações de textos não-dramáticos e paródias dos teatros feitos com atores, torna-se possível entender animação como uma linguagem teatral que lida com (que produz) um acervo dramático descontínuo, vacilante, às vezes irreconhecível. O teatro de bonecos ocidental não pode ter a sua trajetória contada por meio da sua literatura dramática e, ainda que a aplicação dessa tentativa sobre o panorama do teatro ocidental ofereça o perigo de se incorrer em grandes equívocos, essa limitação apresenta, tanto ao historiador quanto ao artista de animação, indagações que parecem pertinentes.

No que toca à historiografia e aos estudos do teatro ocidental, não pode mais ser considerado como novidade que o acervo dramático não seja mais entendido como a referência dominante para o estudo de gêneros e formas espetaculares, assim como as suas transformações. O teatro de bonecos, cuja dramaturgia é bem mais apoiada sobre a produção de efeitos plásticos e na prevalência de elementos estruturais e performativos do que sobre a obediência a uma escrita literária específica que faz as vezes de referência para a criação cênica, pode oferecer mais alternativas para o estudo e a reconstituição da sua cena, desde que haja processos e resultados capazes de legar a estudo posterior os elementos não-literários sobre os quais se fundou o espetáculo.

Mas quais seriam esses elementos? Que indícios procurar, e qual a sua legitimidade para estabelecer a leitura de um texto criado a partir de variados sistemas de significação encadeados de maneira errática, quase aleatória? Em suma: como ler um texto que não foi escrito?

A busca por respostas para essas indagações iniciou-se com a observação dos processos de trabalho de uma companhia contemporânea de teatro de animação, a PeQuod Teatro de Animação, criada e sediada no Rio de Janeiro. Para que o leitor se

³ Permito-me aqui diferenciar Teatro de Bonecos de Teatro de Animação, definindo o primeiro como a manifestação teatral que emprega bonecos (cujas formas remetem a pessoas ou animais) para exercerem a função de personagens de seus dramas, e o segundo como a linguagem teatral que, em parte atendendo a demandas de reforma do teatro surgidas a partir dos inícios do século XX, se abriu para o emprego de formas abstratas, de objetos retirados diretamente do cotidiano e para experimentações de cruzamento de linguagens artísticas, tendo no ato da animação (atribuir relevância dramática a formas inanimadas) o elemento que lhe confere identidade. Assim sendo, o Teatro de Bonecos estaria compreendido dentro do conjunto de possibilidades cabíveis ao Teatro de Animação. Este trabalho empregará o termo Teatro de Bonecos para referir-se a manifestações mais identificadas com as formas mais tradicionais de animação.

familiarize melhor com essa busca, julgo necessária uma breve recuperação de parte do percurso dessa companhia, e do contexto a partir do qual ela foi originada.

Fundação e fundamentos

O grupo *Sobrevento* de teatro de animação foi fundado em 1986, com alunos de artes cênicas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)⁴. Sua importância para os panoramas do teatro e do teatro de animação brasileiros podem ser medidos pela recepção de espetáculos como Beckett (1992)⁵, Mozart Moments (1991) e Cadê meu herói (1998). Marcado como um dos pouquíssimos grupos brasileiros a receber reconhecimento por parte de público e crítica capazes de ultrapassar a separação que considera o teatro de animação uma manifestação de extração inferior, o *Sobrevento* tem no cruzamento de linguagens e modos de construção e animação das formas animadas, e nos processos de criação realizados com a colaboração entre construtores e atores-manipuladores uma de suas características mais evidentes. Valmor Beltrame aponta em sua tese de doutorado (2003) a formação universitária dos integrantes do *Sobrevento* como um diferencial valioso da companhia sobre o panorama do teatro de animação brasileiro no momento de sua formação. Segundo Beltrame, o conhecimento adquirido na universidade de aspectos técnicos e teóricos do teatro por parte dos integrantes do *Sobrevento* permitiu a tradução das suas inquietações em espetáculos ousados em termos de aproveitamento das potencialidades da linguagem da animação, além de construções bem cuidadas, tanto de dramaturgia quanto da encenação.

Em agosto de 1998, Miguel Vellinho, então integrante do *Sobrevento*, reuniu um grupo de profissionais e interessados em teatro de animação para uma oficina de preparação e treino em manipulação. O foco central do trabalho seria o aperfeiçoamento de um modo de operação de bonecos chamado manipulação direta, no qual um boneco articulado poderia ser manipulado por até três pessoas, que o apóiam sobre um balcão e o operam sem estruturas intermediárias entre a mão do manipulador e o corpo do boneco. Ou seja, a manipulação se dá no contato direto do animador sobre o títere. De fato, ao propor a oficina Vellinho já tinha em mente a criação de um espetáculo. Essa decisão foi tomada, em grande parte, devido ao fato de o *Sobrevento* haver mudado suas

⁴ A formação da companhia na maioria de seus espetáculos mais importantes contou com Luiz André Cherubini, Sandra Vargas e Miguel Vellinho.

⁵ O espetáculo apresentava três peças curtas do autor irlandês: *Ato sem palavras n^{os} 1 e 2*, e *Impromptu de Ohio*, com bonecos de manipulação direta.

atividades para São Paulo. Mal adaptado à capital paulista, Vellino buscava constituir um núcleo carioca do Sobrevento (apesar do aparente paradoxo existente na formação de um “núcleo carioca” de uma companhia fundada na cidade do Rio de Janeiro).

Motivado pelo duplo desejo de manter-se na cidade onde decidira viver (Vellino é natural de Pelotas, no Rio Grande do Sul) e de poder levar a cabo idéias e projetos próprios que encontraram pouca ressonância junto aos outros componentes do *Sobrevento*, Vellino consolidou uma parceria com Alzira de Andrade, e juntos organizam a oficina que ocupou, até o final daquele ano, salas da Escola de Teatro da UNIRIO. O grupo de pessoas constituído em torno da oficina contava com atores, artistas plásticos e gente interessada em teatro de bonecos. A forma de animação escolhida para ser trabalhada, a da manipulação direta, apesar de não ser a única linguagem de animação empregada pelo Sobrevento, está presente em alguns de seus espetáculos mais importantes, como *Beckett e Mozart Moments*. Nos casos de Vellino e Alzira, havia um interesse em se explorar a manipulação direta, valendo-se da ambigüidade característica da linguagem, que ao mesmo tempo em que permite a apresentação de um gestual mais realista por parte dos bonecos (devido ao emprego de bonecos de corpo inteiro manipulados por mais de um ator), esquivam-se com dificuldade (ou, como tem sido mais comum ultimamente, optam por não esquivar-se) à ocultação dos manipuladores, o que interfere de forma significativa no tipo de ilusão produzida pela ação dos bonecos. O desejo era o de mostrar uma história fantástica, com elementos de contos de terror, com personagens sobre-humanos, capazes de voar, e dotados de força descomunal. A escolha, por parte de Vellino, de uma técnica de manipulação que encerra em si um contraponto bastante evidente não pareceu, em um primeiro momento, ter sido apontada por mais que uma vontade inicial de garantir a si mesmo alternativas profissionais com uma linguagem dominada por anos de prática junto ao *Sobrevento*, mas foi fundamental para a descoberta das características e vontades estéticas daquela iniciativa artística nascente, e que se refletiria em seus trabalhos posteriores.

O trabalho que resultou na estréia, mais de um ano depois⁶, do espetáculo *Sangue bom* pode ser entendido como tendo sido dividido em dois momentos, razoavelmente bem definidos: o primeiro, o da oficina propriamente dita, em que foram ensinadas e treinadas técnicas de animação em manipulação direta ao grupo de recém-

⁶ O espetáculo *Sangue bom* estreou no dia 9 de novembro de 1999, no Teatro Gláucio Gill.

chegados, e o processo de montagem do espetáculo propriamente dito, de uma exploração mais detida e radical de alternativas para o tipo de espetáculo que se pretendia fazer.

Os participantes da oficina foram convidados. Alguns deles já haviam contribuído com trabalhos anteriores do Sobrevento, como Marcio Newlands, que já havia participado da montagem de Ubu, do Sobrevento, como contra-regra. Andréia Renck havia sido aluna de Vellinho num curso de adereço por ele ministrado como professor substituto no curso de cenografia da UFRJ. Rafael Japhet foi indicado pelo marionetista Alexandre Pring, e Márcio Nascimento pela aderecista Gabriela Bardy, e pela experiência de trabalho junto ao bonequeiro e artista plástico Fernando Sant'Anna⁷.

Vellinho já tinha a intenção de formar um núcleo de trabalho. Tinha também idéias bastante definidas acerca do espetáculo que marcaria a entrada em cena desse núcleo. Assim sendo, aproveitou-se da especificidade da linguagem a ser trabalhada para lançar mão de um expediente comum, que é usar a oficina como contato inicial e teste para postulantes a participar do espetáculo (seria muito precipitado, por uma série de motivos, dizer que naquele momento se buscava a formação de um grupo). Desnecessário dizer que o aspecto do trabalho que cuidava de treinar o modo de operação dos bonecos não era um mero pretexto para descobrir afinidades artísticas e profissionais. Nove anos depois da realização da oficina, Miguel Vellinho, Márcio Nascimento e Márcio Newlands não hesitam em afirmar que o momento inicial de treinamento foi fundamental para a formação do grupo de trabalho e das características técnicas e estéticas do que mais tarde viria a ser a PeQuod Teatro de Animação.

Foram aprendidos e repetidos à exaustão modos de movimentação com os bonecos, de integração entre o grupo de manipuladores, de posicionamento, de apreensão, além de improviso e expressão. A partir de protótipos feitos por Vellinho e Alzira, eram praticados exercícios de foco (a capacidade de perceber o desejo ou a motivação do movimento do boneco, a partir geralmente do direcionamento de seu *olhar*), de eixo (respeito à integridade estrutural do boneco em relação ao seu corpo, e mimetização de respeito a princípios físicos básicos, tais como a lei da gravidade), de caminhadas, de mudanças de direção, de execução em grupo de partituras de ações, de movimentações complexas (tais como sentar-se, levantar-se, manusear objetos, *et*

⁷ As citações dão conta das pessoas que participaram da oficina e permaneceram no trabalho, ao menos até o espetáculo *Sangue bom*.

coetera) e de situações, determinadas ou improvisadas, de integração entre esses princípios.

Ao cabo do período de treinamento ocorreu uma mudança na natureza do trabalho. A equipe de trabalho manteve-se, ao menos naquele momento, a mesma⁸, e partiu-se de modo mais objetivo para a pesquisa de ações e elementos que pudessem compor o repertório de situações da peça. A pesquisa das possibilidades plásticas e técnicas de execução do tipo de efeito desejado por Vellinho – do personagem sobre-humano com força descomunal e capacidade de voar – encontrava-se com a vontade do grupo de encadear acontecimentos e relações entre personagens que pudessem conectar ações e reações dentro de uma forma racional de acompanhamento por parte da audiência. Um argumento, ainda que impulsionado mais por um desejo de paródia burlesca a filmes de terror do que da estruturação de uma narrativa dramática. Além da cinematografia de terror, outra grande inspiração para o espetáculo foi a linguagem cômica dos desenhos animados: suas *gags* físicas e sua exploração peculiar de superação dos limites da realidade.

Entretanto, a princípio, essa consciência não parecia madura o suficiente para que Vellinho se sentisse à vontade para escrever o espetáculo exclusivamente sob a forma de registro e encadeamento de resultados práticos colhidos em ensaios. Durante os primeiros momentos do processo de *Sangue bom* foi usado um roteiro escrito por Ricardo Soneto, mas que não demorou muito a ser descartado. Os motivos apresentados para tal são, ao menos em parte, a vontade de explorar recursos não constantes nas situações do roteiro e a impossibilidade de executar efeitos nele descritos.

A peça passou assim a ser escrita “no espaço”, com Vellinho propondo situações e cenas, encadeando os resultados mais interessantes e relacionados com outras experiências, explorando situações e personagens de acordo com a sua efetividade e se apropriando ludicamente de *clichês* vindos tanto do cinema de monstros quanto dos desenhos animados de *Pernalonga* e *Papa-Léguas*. A construção da peça era conjunta, dialogada entre encenação, elenco e ateliê. Os bonecos deveriam ser construídos de

⁸ De acordo com declarações dos atuais membros da companhia não houve afastamentos provocados. As pessoas que se desligaram do trabalho o fizeram por vontade própria, ou por questões que independeram às vontades de Miguel ou do grupo remanescente. Contribuiu em grande parte para a depuração final da equipe o fato de o processo de montagem de *Sangue bom* ter sido longo e marcado por diversas interrupções por motivos que vão desde as perspectivas de levantamento de fundos para a montagem, passando por compromissos profissionais de alguns integrantes e problemas de marcação de pauta em teatros para a estréia.

modo a permitir os movimentos pensados nos ensaios com os protótipos, e uma vez prontos (ou quase), passavam a impor e sugerir alternativas de manipulação e expressão.

A noção de uma escritura dramática feita *no espaço* é bastante cara ao teatro de animação das últimas décadas, mas encontra ressonância também nas práticas de algumas companhias e artistas que não trabalham obrigatoriamente com bonecos e formas animadas. Essa definição pode ser, no entanto, questionável por uma determinada quantidade de motivos, e merece ser detidamente estudada, de modo a afastarmos-nos de equívocos e confrontarmos pensamentos existentes a esse respeito com o que a experiência apresenta. Para um melhor entendimento das conclusões expostas ao fim deste artigo, parece necessário interromper a descrição dos processos de montagem e re-montagem de *Sangue bom* para aprofundar algumas questões relativas à idéia de escritura espacial, e como esta se aplica para o teatro de animação atual.

Anne Ubersfeld chama atenção para a importância de se distinguir claramente a diferença entre *texto* e *representação* (UBERSFELD, 2005, p.5), afirmando que o principal meio de manifestação do texto em um espetáculo teatral é por meio das falas. Declara ainda que o texto é algo que precede a representação, para também acompanhá-la sob a forma de voz. A professora francesa busca contrapor a noção de texto à de representação, que seria composta pela totalidade dos signos não-verbais existentes na apresentação teatral.

O teatro de animação enquadra-se de modo problemático na distinção entre texto e representação apresentada por Ubersfeld, já que o boneco é – isso deve ser dito – muito mais vocacionado à ação do que à conversação. Em favor dessa afirmação apresentam-se as expressões quase sempre estáticas de suas esculturas faciais, seus membros que guardam mais possibilidades de movimentação do que seus rostos e o fato de a emissão da voz do boneco ser sempre feita pelo manipulador ou outro ator qualquer, de modo que a voz não se constitui num elemento intrínseco ao boneco. Talvez por isso estejamos sempre mais propensos a encantarmos-nos com as ações que o boneco executa do que com as palavras que lhe são atribuídas.

O caso de *Sangue bom* evidencia – e até explora – essa questão relativa à apresentação vocal dos bonecos. O espetáculo simplesmente não faz uso da fala, optando por uma dramaturgia que lida com uma discursividade eminentemente sonora (não verbal), plástica e física. O emprego do manipulador aparente acabou por exercer naquele momento certa influência sobre a decisão, devido à vontade expressa pela direção, de se mostrar alguma separação entre bonecos e manipuladores. Ainda assim

os atores-manipuladores executam sons de interjeições, proferem algaravias (poucas e pontuais) atribuídas aos personagens, e executam efeitos de sonoplastia como batidas à porta (o boneco executa o movimento enquanto que o som é reproduzido mecanicamente através da trilha sonora). O encenador e marionetista norte americano Roman Paska declara que “[...] em seu estado natural, os bonecos são mudos e a palavra é falsa, uma simples *trucagem* de sincronização”⁹ (1994, p.63 – tradução minha), o que ampliaria essa impostura a tudo o que diz respeito à atribuição de voz ao boneco. Esse discurso impostor, que mente a respeito de sua origem – ou transita entre focos emissores atribuídos e efetivos – mostra o espaço existente entre forma e voz no teatro de bonecos, espaço que não pode ser atravessado senão por meio da impostura ou da convenção. Convenções e golpes teatrais, no entanto, não são suficientes para fazer desaparecer completamente em teatro de animação a distância existente entre essas duas instâncias discursivas, e que a integração entre elas é instável, constantemente passível de dismantelar-se diante do espectador, seja por obra de uma imprecisão técnica ou de um golpe de metalinguagem.

O modo peculiar como o teatro de bonecos lida com o texto falado evoca a possibilidade de que seus espetáculos sejam escritos de uma maneira diversa ao que acontece com o teatro de atores. Retornando a Paska, este declara certa relutância em empregar a idéia de escritura no que concerne à construção de seus espetáculos devido à associação tradicional que se faz entre texto teatral e fala (1995, 63-6). Paska continua sua reflexão dizendo que se há uma escritura para teatro de bonecos, ela se processa por meio da reunião e do encadeamento de elementos plásticos, sugerindo que a escritura para o teatro de bonecos seja uma arte de *assemblage* (Ibid., p.63). Desta forma, o meio de inscrição desse discurso não é o suporte literário da tradicional dramaturgia para atores, e sim o próprio espaço da representação. Em suas palavras:

o texto no teatro de bonecos é sempre ditado e circunscrito pela composição e atividades visuais. É uma escritura de movimentos, gestos, cores e formas. Uma escritura dentro do espaço... Uma escritura que não pode ser lida isolada do jogo. (Ibidem – tradução do autor)

A teórica alemã Helga Finter empregou também o termo “escritura feita dentro do espaço” (1991, p.25)¹⁰ para identificar uma conexão da arte da marionete com o

⁹ No idioma consultado: “[...] à l'état naturel, les marionnettes sont muettes et la parole est fausse, un simple trucage de synchronization”.

¹⁰ No idioma consultado: “écriture dans l'espace”.

desejo de controle do espaço da cena e da libertação das imposições da dramaturgia expresso por encenadores desde os primeiros momentos da modernidade teatral. Um encenador que age como um marionetista, segundo Finter, não está apenas buscando exercer seu controle de criador sobre a obra, mas está inscrevendo a sua obra no espaço por meio da organização de elementos plásticos e cinéticos, praticando dessa forma uma determinada modalidade de escritura. Finter evoca ao *encenador-marionetista-autor* uma utopia que vê “a cena como uma máquina de escrever superdimensionada, cujo teclado possui arames postados diante dos olhos do escritor-encenador, dispondo a progressão de seus pensamentos, que se organizam no espaço” (Ibidem – tradução minha)¹¹.

Finter localiza pontos de contato entre a arte da marionete e a da encenação a partir da modernidade para tratar da maneira como o corpo do ator se insere em cena nas obras dos encenadores contemporâneos Richard Foreman e Robert Wilson. Mas deixa a impressão de haver evocado a noção de *escritura no espaço* ouvindo ecos da provocação de Artaud: “e por que não imaginar uma peça composta diretamente em cena, realizada em cena?” (ARTAUD, 1999, p.40).

A crítica feroz que Artaud encaminha ao teatro ocidental por sua subordinação à literatura dramática apóia-se em seu entendimento de que a cena teatral apresenta um potencial expressivo concreto, sendo preenchida por estímulos sensoriais físicos, e que por esse meio definem a sua expressividade própria. Contrapõe à poesia da dramaturgia, evocativa e *espiritual*, uma poesia *no espaço*, imediata e material. Quando Robert Abirached aborda a proposição artaudiana de libertação da arte teatral dos ditames da literatura, substitui o termo poesia por *escritura* (ABIRACHED, 1994, p.334), identificando também a idéia com a prática da encenação.

Assim, percebemos que a noção de *escritura no espaço* pode ser empregada tanto para localizar uma discursividade material, que postula à arte da encenação a qualidade de criadora, bem como para identificar um modo habitual de composição dramatúrgica no teatro de animação, que privilegia elementos materiais, plásticos e cinéticos em detrimento à fonte literária na definição de seus roteiros. A consideração da escritura espacial aproxima, aliás, a função do marionetista ao trabalho do encenador – especialmente dos modernos encenadores-autores, tais como Tadeusz Kantor e

¹¹ No idioma consultado: “la scène comme machine à écrire surdimensionnée dont de clavier à fils de fer mettrait devant les yeux de l'écrivain-metteur-en-scène le cheminement de ses pensées, ainsi organisées spatialement”.

Robert Wilson, que compõem seus espetáculos de acordo com poéticas espaciais bem definidas.

Do Sobrevento à PeQuod

Ao cabo desse duplo processo e treinamento técnico e montagem de espetáculo que durou, se somados períodos de interrupção do processo, mais de um ano, Sangue bom estreou tendo deixado de fora do resultado final cenas e idéias que, segundo próprio Vellinho, fariam um espetáculo três vezes mais longo. O processo legou também opções e descobertas importantes para espetáculos futuros da companhia, tais como o emprego de balcões móveis, a multiplicação de bonecos como modo de acelerar as transições entre cenas e a opção por lidar com a transposição para o palco de recursos de narrativa cinematográfica (*travellings*, cortes, alterações de ponto de vista).

Ainda que no aspecto da composição dramaturgica Sangue bom não apresente grande ineditismo, seu processo constitui-se num exemplo claro e palpável de escritura teatral desvinculada do referencial literário, que ainda assim consegue postular para si um lugar diferenciado ao da encenação autoral. Pode-se dizer que, em grande parte, a construção dessa *escritura feita no espaço* é facilitada – e determinada – pelo emprego da animação de bonecos, uma linguagem que vem, no ocidente, ao longo de alguns séculos, retalhando, readaptando, comentando, parodiando e reorganizando formas consagradas de representação teatral e de literatura dramática.

Sangue bom estreou como uma montagem do Grupo Sobrevento¹². Foi também o teste de que Vellinho necessitava, não apenas para reavaliar a sua participação junto ao grupo que ajudou a fundar, mas também para dar-lhe segurança a lançar-se em outras empreitadas como encenador, função que não poderia desempenhar dentro da formação original do Sobrevento.

O elenco das primeiras temporadas do espetáculo foi constituído por: Alzira Andrade, Andréa Renck, Márcio Nascimento (na época chamado Marcio de Souza), Marcio Newlands e Rafael Japhet. Desde sua estréia, o elenco sofreu diversas modificações¹³, devido a impossibilidades temporárias de elementos do grupo e a

¹² A ficha técnica de sua estréia contava com os seguintes nomes e funções: Direção e Roteiro: Miguel Vellinho; figurinos: Maurício Carneiro; iluminação: Renato Machado; concepção cenográfica: Miguel Vellinho; cenografia: Andréa Renck; trilha sonora: André Luiz; assistência de figurino: Alzira Andrade; assistência de cenografia: Márcio Newlands; Confecção de bonecos e adereços: Andréa Renck, Gabriela Bardy, Márcio Newlands e Miguel Vellinho.

¹³ O espetáculo foi apresentado com seis diferentes configurações de elenco desde a sua estréia, com onze atores já tendo participado de alguma dessas formações. Foram eles: Alzira Andrade, Andréa Renck,

reestruturações da companhia. Nove anos passados, apenas a dupla de Marcios se mantém como membros do elenco do espetáculo (ainda existente no repertório da *PeQuod*), bem como da própria companhia, que em muito breve estaria se desligando do grupo sob o qual surgiu.

Ainda antes da estréia do segundo espetáculo do núcleo de trabalho dirigido por Vellino (a peça natalina *Noite feliz*), pressões vindas tanto do núcleo original do *Sobrevento* quanto do interior do grupo de trabalho formado a partir da oficina, precipitaram a emancipação do grupo sob o nome *PeQuod Teatro de Animação*. De fato, a dita emancipação se deu naquele momento apenas no âmbito de nome e filiação. Pois já se tratavam, *Sobrevento* e *PeQuod*, de companhias com estruturas, vontades e trajetórias distintas, há algum tempo.

Ainda que Vellino afirme que o nome escolhido para a companhia deixou de se relacionar com a sua trajetória e características a partir de um determinado momento, o nome da tribo de nativos norte-americanos celebrizado no casco do baleeiro de Melville parecia ser bastante adequado àquele momento de maturidade forçada e afirmação de identidade. A companhia estava então pronta para se reconhecer nas pretensões delirantes de quem se lança em perseguições a alvos inatingíveis, e cujo retorno em segurança era menos que certo.

A escrita da companhia

A companhia *PeQuod* empregou um processo de construção dramatúrgica semelhante à de *Sangue bom* em seu quarto espetáculo, chamado *Filme noir*. Ali se repetia a leitura paródica de um estilo cinematográfico, o roteiro montado a partir de experimentações e encadeamento de situações exploradas em ensaios, e voltava também – algo que ainda não foi mencionado – a empregar bonecos aos quais não são atribuídas falas. Antes de *Filme noir* a companhia montou *Noite feliz*, uma peça natalina escrita em colaboração da direção com o elenco da companhia, e *O velho da horta*, de Gil Vicente.

Ainda que algumas das montagens mais antigas da companhia tenham sido retirados de seu repertório, a *PeQuod* sempre buscou manter ativas uma parcela significativa de seu repertório de modo a poderem participar de festivais, vendas de apresentações ou

Márcio Nascimento (Marcio de Souza), Marcio Newlands, Rafael Japhet, Nadam Guerra, Astrid Toledo, Symone Strobel, Liliane Xavier, Marise Nogueira e Mario Piragibe.

eventuais temporadas¹⁴. Essa disposição de fazer com que espetáculos que podem passar tempos sem serem apresentados possam ter récitas cogitadas demanda que periodicamente alguns espetáculos retomem seus ensaios, eventualmente para a substituição de elementos do elenco. De fato, tais processos são invariavelmente subordinados à agenda de apresentações da companhia. Não se ensaia uma peça sem que haja uma perspectiva concreta de que essa seja levada à cena. Essa determinação pode conduzir a alguns problemas, uma vez que não são raras ocasiões em que o tempo existente para a preparação da apresentação não permite que se realizem ensaios suficientes para que se possa garantir uma performance segura por parte dos integrantes mais recentes – que precisam aprender o espetáculo – e os mais antigos – que precisam recordar-se do espetáculo, bem como coordenar o processo de aprendizagem dos membros mais recentes. Em grande parte essa dificuldade – e aqui retorno especificamente ao caso de *Sangue bom* – advém da necessidade de ensinar e relembrar um espetáculo que não deixa para si uma obra de referência ou registro que permita o seu estudo e replicação. Longe de sugerir que se busque a produção de uma escrita dramaturgical a partir da qual uma companhia possa constituir um material de referência para estudo e replicação de seus espetáculos, indago-me quais indícios, no caso da *PeQuod*, podem ser buscados e entendidos como restos para reprodução de um espetáculo que se permitiu escrever por estímulos visuais, sonoros, técnicos e cinéticos.

Em finais do mês de agosto de 2007 iniciou-se uma série de ensaios com vistas a preparar o espetáculo *Sangue bom* para apresentações em cidades da região norte do Brasil, como parte da quarta edição do festival itinerante SESI Bonecos. Com o início das funções marcadas para o mês de outubro daquele ano, o tempo de preparação foi considerado satisfatório. Os desafios do grupo estavam em fazer com que dois dos membros mais antigos da companhia, Marcio Nascimento e Marcio Newlands, retomassem o trabalho com o espetáculo, que àquele momento não se apresentava há quase dois anos, além da mudança de função de uma das atrizes (Liliane Xavier, que iria assumir as funções de Marianne Gutierrez, egressa da companhia desde o início do ano de 2006), e o mais complicado: ensinar a peça a dois novos membros, Marise Nogueira e Mario Piragibe. As dificuldades pareciam agravar-se pelo fato de o diretor da companhia haver sido contratado a participar como construtor de bonecos e

¹⁴ Até a data da escrita da primeira versão deste artigo a companhia dispunha de um repertório de cinco espetáculos, contando com os quatro já mencionados e *Peer Gynt* (2006). Após isso já foram realizados: *A chegada de Lampião no Inferno* (2008), *Marina e Marina, a sereiazinha* (2010), *A tempestade* (2012), *Peh Quo Deux* (2014) e *A fantástica feira de maravilhas do incrível Barão de Münchhausen* (2015).

orientador de animação do espetáculo *As Centenárias*, dirigido por Aderbal Freire-Filho, com Andréa Beltrão e Marieta Severo. A proximidade da estréia e a grande demanda de trabalho sobre Vellinho o fez estar ausente de mais da metade daquele processo de ensaios de *Sangue bom*, que foi orientado em grande parte do tempo pelos dois membros seniores da companhia. De fato a necessidade da presença de Vellinho em todos os ensaios seria questionável, não apenas devido ao domínio que parte do elenco tinha sobre o espetáculo – experiente, inclusive, em orientar as diversas substituições ocorridas ao longo do tempo – mas também devido ao fato de ser necessária, sobretudo aos que se iniciavam naquele processo, a transmissão de uma estratégia de funcionamento do espetáculo que se relaciona de maneira peculiar com as necessidades da encenação. As condições conjunturais de organização do processo fizeram com que o trabalho se iniciasse privilegiando a criação de uma inteligência que se desenvolve *do balcão para trás*, ou seja, que privilegia uma compreensão do espetáculo a partir dos meios a partir do qual este é construído, em detrimento à atenção e à compreensão dos estímulos e resultados colhidos a partir de sua relação com a platéia.

Os atores recém-chegados foram inicialmente apresentados ao cenário da peça, que consistem em um determinado número de caixas feitas em papel aglomerado. Das cinco caixas maiores, três fazem as vezes de balcões, e possuem rodas na parte inferior. As duas restantes possuem laterais dobráveis com presilhas de velcro, para que se possa, ao abrí-las e fechá-las, mostrar e guardar ambientações cenográficas. Essas caixas-cenário (o grupo as chama de *nichos*) comportam algumas das principais cenas do espetáculo, e são invariavelmente montadas sobre os balcões. Completam a sessão de cenário manipulada pelos atores outras caixas em tamanhos menores, das quais duas também abrigam ambientações cenográficas, embora com menos detalhes (chamadas de *janela e porta*).

Além da cenografia, o espetáculo conta com uma quantidade grande de pequenos objetos sob a forma de adereços em escala semelhante à dos bonecos, e ainda outros que podem ser considerados simplesmente como formas animadas (são os casos, por exemplo, de uma ovelha e dois corações presos em bastões que entram em cena para indicar o momento em que, respectivamente, a personagem Mocinha pega no sono, e em que o Vampiro se apaixona pela Mocinha). Preferiu-se apresentar tais objetos à medida que fossem solicitados por suas cenas.

Curioso perceber que, ao longo de todo o processo de ensaios pouca ou quase nenhuma informação transmitida diz respeito a intenções, compreensão de situações ou relações entre personagens. Os atores-manipuladores circulam por uma espécie de instância ficcional intermediária, na qual lidam com personagens, situações e tarefas que pertencem a uma trama que versa sobre a instauração das condições para a apresentação do que – supõe-se – é a narrativa central do espetáculo. Essa ficção representada pelos manipuladores (vestidos em andrajos, e movimentando-se de modo a dar a entender um cais de porto em uma época indefinível) é dada a ver aos espectadores por meio de peculiaridades próprias ao modo de manipulação dos bonecos. Seria ingênuo imaginar que essa evidenciação do labor dos atores-manipuladores ocorre exclusivamente devido à incapacidade da companhia de escolher uma linguagem de animação que pudesse realizar essa ocultação de modo mais eficiente. A vontade da encenação de montar um espetáculo que apresentasse uma narrativa composta, dispondo simultaneamente ficção e construção, se não é suficientemente patente em *Sangue bom*, pode ser confirmada pela maneira como se manifesta no restante do repertório da companhia *PeQuod*.

É claro que a argumentação da pouca dedicação ao desenvolvimento de personagens e tramas verificado no processo de 2007 pode ser perfeitamente questionada pelo fato de que coube aos manipuladores seniores a manipulação das cabeças dos bonecos, tarefa que cabe ao animador que inicia os gestos e reações das personagens-bonecos, além da maior parte das suas vocalizações (algaravias e *grammelot*). Ainda assim é bastante curioso o fato de que, em grande parte das cenas da peça quase não se pode, do ponto-de-vista do ator-manipulador perceber uma estrutura hierárquica que apresente maior importância na manipulação dos bonecos, em detrimento à movimentação dos balcões, das caixas-cenário e dos adereços que, tal qual os bonecos que representam os personagens da trama central da peça, são operados com atenção a ritmos, intensidades e deslocamentos. Não é arriscado, nesse contexto, afirmar que em *Sangue bom* são conferidas qualidades de forma animada a elementos cenográficos, e que ações a princípio mais identificadas com o trabalho de contraregragem (empurrar balcões, abrir caixas-cenário, preparar e operar adereços) podem em momentos adquirir o caráter de animação de formas e objetos, dada a importância dessas atividades para a construção dos ritmos, dos significados e do encadeamento narrativo do espetáculo.

Durante o processo inicial dos ensaios, quando se buscava ensinar e treinar o encadeamento das cenas da peça, dando atenção às movimentações dos volumes maiores e das composições sobre a cena feitas com as caixas maiores, surgiram dúvidas por parte dos atores mais experimentados sobre detalhes de movimentações e seqüências de cenas. A solução proposta foi a de o elenco assistir a uma gravação em vídeo de uma das primeiras apresentações da peça¹⁵. Por duas vezes tentou-se assistir à gravação da peça, ambas sem sucesso devido a questões de ordem técnica (problemas na transposição da versão em formato VHS para DVD, incompatibilidade do formato gravado com o notebook usado para a sua reprodução). Assim sendo o processo de reconstrução da peça retornou a se apoiar sobre a combinação das evidências existentes em seu acervo material com a memória dos integrantes da companhia que viveram o processo de estréia, numa construção que refazia o caminho enquanto este era trilhado, por vezes ao sabor de percepções cambiantes, por vezes reinventando-se de acordo com peculiaridades do trabalho dos membros recém-chegados.

A experiência frustrada do uso do vídeo como meio de estudo do espetáculo aponta para as possibilidades do emprego dessa tecnologia como registro para a replicação de uma representação teatral. Uma vez que o espetáculo não se apóia sobre um registro dramaturgicamente estável, tendo sido construído a partir de resultados colhidos em experiências entre encenação, elenco e material, o registro de imagens surge como possibilidade aceitável de se guardar aspectos importantes do evento teatral para que a companhia não precisasse contar com pouco mais que a memória para estudar e preparar seu repertório. Em um dado momento durante essa parte do processo chegou a ser levantada a utilidade da produção de uma versão em vídeo do espetáculo, na qual se abrisse mão das caracterizações e efeitos de iluminação, apenas para que se registrasse os movimentos de balcões, as integrações entre ritmo de movimentação e trilha sonora, as entradas e saídas exatas de bonecos, o manuseio adequado dos adereços e assim por diante. Não seria um vídeo de registro, mas um vídeo de estudo. Algo que mostrasse (ou tentasse mostrar) como espetáculo de fato é, para servir como ferramenta de estudo e memória de algo que se realiza sobre a cena, não na tela.

Ao cabo da primeira fase de ensaios, seguiu-se um momento do trabalho no qual se gastou mais atenção e tempo na depuração do trabalho de animação dos bonecos.

¹⁵ Apesar de a gravação não possuir datação, foi identificada pelos atores como tendo sido feita em 1999, época da temporada da peça no Teatro Gláucio Gill. O palco podia ser reconhecido como sendo do teatro mencionado, e o elenco da peça condizia com a formação daquele ano.

Nesse momento as obrigações de Vellino para como a montagem de *As Centenárias* estavam em vias de conclusão, e assim o diretor pode comparecer com maior frequência aos ensaios. O que marcou esse momento do trabalho foi uma maior vontade de descobrir formas novas de representar com os bonecos, do que apenas a repetição com qualidade aceitável de formas já existentes no espetáculo. Essa afirmação pode ser ilustrada pela insatisfação de Vellino com a apresentação da personagem Mocinha. Segundo o diretor a personagem teve sua relevância na trama original reduzida devido a dificuldades técnicas que ele identificava nas manipuladoras originais. Esse processo seria uma chance de lidar com uma atriz e manipuladora mais experimentada, e com tempo suficiente para inserir e alterar algumas cenas dessa personagem. De fato, foram inseridas algumas novas gags, certas reações foram depuradas, e até mesmo parte do figurino do boneco que representa a Mocinha foi mudada. Ainda assim o trabalho se encerrou com Vellino ressentindo-se por mais tempo para aperfeiçoar a participação da personagem no espetáculo.

Entre os processos de 1999 e de 2007 diversas diferenças podem ser percebidas nos modos como os processos foram conduzidos, mas uma dessas diferenças – decorrente de uma semelhança – interessa a um esforço de compreensão de um dos lugares ocupados nos últimos tempos pelo trabalho e pelas noções de dramaturgia. A comparação entre o modo de se lidar com o material textual produzido por e para o espetáculo pode vir a lançar certas luzes sobre como alguns dos problemas contemporâneos de relação entre o registro de um material matricial e a dinâmica da representação cênica se apresentam e se põem em movimento. A montagem do espetáculo *Sangue bom não partiu – nem legou* – um registro dramaturgico feito de acordo com um formato consagrado de estruturação e notação de um texto teatral. Em vez disso criou indícios presentes em diferentes esferas da produção espetacular, quase que de maneira esparsa e acidental. O trabalho da companhia para recuperar essa escritura feita no espaço requer uma postura e uma vontade metodológica de inspiração arqueológica – ou, para criar uma analogia com um dos espetáculos da companhia, detetivesca. Entre o lugar da escrita e da leitura desse texto espetacular apresenta-se um espaço intermediário que se configura composto e incerto. Uma determinada quantidade de espaços e materiais diferentes, além de parciais, deformáveis, insuficientes por si. Um meio que não clama por uma recriação cênica de seus conteúdos – uma vez que faz

parte dessa construção –, mas cuja dificuldade de decifração sugere que uma normalização de sua leitura seria, se não possível, ao mesmo desejável.

Parece coerente compreender, no entanto, que o uso do texto dramático tradicional, tanto na função de referencial de construção espetacular como na de registro posterior de resultados de encenação – pelo menos para espetáculos como *Sangue bom* – não consegue dar conta de produzir um material de estudo e memória do espetáculo. A busca por outros modos de registro dramaturgico encontra no uso de outros formatos e tecnologias possibilidades técnicas cabíveis (apesar de ainda insipientes) de notação e leitura dessa matriz dramaturgica ampliada. No caso do processo de 2007, a tentativa frustrada de uso da gravação em vídeo acabou por provocar – a despeito da incapacidade de se lidar de modo eficiente com esse recurso ao longo do processo de substituição de elenco – a utilidade desse tipo de registro do espetáculo e do seu processo para estudo futuro. Experiências posteriores conduzidas pela companhia vêm se dando no sentido de buscar registros que possuam mais informações visuais: *storyboards*, rascunhos, fluxogramas, referências pictóricas...

Bibliografia

- ABIRACHED, Robert. **La crisis del personaje en el teatro moderno**. Tradução Borja Ortiz de Gondra. Madrid: Publicaciones de la Asociación de directores de escena de España, 1994 (Teoría Y práctica del teatro; 8).
- AMARAL, Ana Maria. **Teatro de formas animadas**. São Paulo: Edusp, 1993 (Texto & Arte; 2).
- ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. Tradução Teixeira Coelho – 2ª edição – São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BELTRAME, Valmor. *A marionetização do ator*. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 1, n. 1. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, 2005. pp.53-78.
- BRAGA, Humberto. *Aspectos da história recente do teatro de animação no Brasil*. **Móin-Móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 3. no.4, Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, 2007. pp. 242-74.
- OPHRAT, Hadass. *The visual narrative: stage design for puppet theatre*. **e pur si muove: UNIMA magazine**, ano 1, no.1. Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette, 2002. pp. 31-3.

VELLINHO, Miguel. *Ação! Aproximações entre a linguagem cinematográfica e o teatro de animação*. **Móin-Móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 1, no. 1, Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, 2005. pp. 167-90.

PASKA, Roman. *Pensée-marionnette, esprit-marionnette: un art d'assemblage*. Revista **PUCK – La marionnette et les autres arts**, ano 4, n. 8. Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette, 1994. pp. 63-66.

PIRAGIBE, Mario Ferreira. **Papel, tinta, madeira, tecido. Um estudo da conjugação de elementos dramáticos e espetaculares no teatro contemporâneo de animação: a experiência da companhia PeQuod**. 2007. Dissertação (Mestrado em Teatro) – PPGT/CLA/Uni-Rio, Rio de Janeiro.

_____. Anotações de ensaios do espetáculo *Sangue bom* realizadas no espaço Amok Teatro, Rio de Janeiro, entre 27/8/2007 e 13/9/2007.

VARGAS, Sandra & VELLINHO, Miguel. *Sobrevento: mudando os rumos do teatro de animação*. Entrevista concedida a Antônio Guedes, Fátima Saadi e Walter Lima Torres. Revista **Folhetim**, n. 8. Rio de Janeiro: Teatro do Pequeno Gesto, set-dez de 2000. pp. 60 – 92.

Recebido: 31/08/2015

Aprovado: 20/09/2015

Publicado: 31/10/2015

