

O fio transversal da animação

Paulo Balardim

Grupo Caixa do Elefante Teatro de Bonecos – Rio Grande do Sul

*Caminante, son tus huellas
el camino y nada más;
caminante, no hay camino,
se hace camino al andar.*

*Al andar se hace camino
y al volver la vista atrás
se ve la senda que nunca
se ha de volver a pisar.*

*Caminante no hay camino
sino estelas en la mar...*

(António Machado)





Página 150: Oficina de manipulação da Caixa do Elefante Teatro de Bonecos.
Foto de Paulo Balardim.

Página 151: Espetáculo Histórias da Carrocinha (1996). A Caixa do Elefante Teatro
de Bonecos. Direção de Mário de Ballenti.
Foto de Jô Vigiano.

Resumo: Neste artigo, o Teatro de Animação é pensado sob o ponto de vista da possibilidade de consolidação de uma pedagogia para a elaboração de conhecimentos necessários à expressão dessa linguagem. Uma pedagogia que faça o ator explorar empiricamente os processos de animação e que o torne capaz de transmitir eficazmente sua arte e os caminhos utilizados para o seu aprimoramento. Como recorte, o autor analisa sua própria experiência e a utiliza para refletir acerca de uma metodologia que aborde a técnica de bonecos de luva. Para essa abordagem metodológica, a compreensão das especificidades da animação, em especial seus processos de retórica, e o trabalho corporal do ator para a composição e domínio do movimento são citados como principais procedimentos para a efetiva aprendizagem.

Palavras-chave: Teatro de animação; formação artística; teatro de bonecos.

Abstract: In this article, puppet theatre is considered from the point of view of the possibility of consolidating a pedagogy for the elaboration of knowledge required for expression in this language. A pedagogy which makes the actor empirically explore processes of puppetry and that can make him or her able to effectively transmit their art and the paths used for their improvement. As an example, the author analyzes his own experience and uses it to reflect on a methodology that deals with glove puppet technique. For this methodological approach, an understanding of the specificities of puppetry, especially its rhetorical processes and the corporal work of the actor for the composition and mastery of movement, are cited as the principal procedures for effective learning.

Keywords: Puppet theatre; artistic development; puppet theatre.

Medindo os passos

Ao longo do tempo, cada vez que olhamos para trás, temos uma nova percepção sobre o caminho trilhado. Embora muitas vezes ele se apresente confuso, bifurcado em imprecisos processos desestabilizadores e conclusões duvidosas, esse “novo olhar”, fundador de uma nova leitura, parece reconciliar todas as escolhas passadas com o instante presente. Em seguida, na medida em que continuamos a caminhada, percebemos que os passos se tornam mais firmes e vigorosos. Se o caminho é feito ao se caminhar, o caminhar forma o caminhante também. Essa premissa, que perpassa a epígrafe deste artigo, cantada pelo poeta e prosista sevilhano, parece constar nos arcabouços que formam o conhecimento da maioria dos artistas “bonequeiros” que conheço, os quais iniciaram sua carreira por meio de uma irresistível atração e contato com essa linguagem em eventos e festivais. O empirismo propulsor de descobertas e o aperfeiçoamento técnico decorrente de uma práxis, aliados ao contato com algum “mestre” constitui a pedra basilar do fundamento artístico em ambientes informais e extra-acadêmicos. Isso, de forma alguma, deve servir como argumento para algum juízo de valor quanto à aquisição de saberes e conhecimento. Tanto a formação acadêmica do artista quanto o autodidatismo, se tomados com afinco, propiciarão eficientes ferramentais de atuação.

Ao olhar para trás, do ponto de referência em que me encontro, percebo “sulcos no mar”, repletos de insucessos e incertezas, que foram contrastando e delineando outros tantos bons empreendimentos ao longo da minha caminhada artística. Se, por um lado, profissionalizei-me na arte da animação como autodidata, não há como negar a importância e a contribuição dos cursos esporádicos, das oficinas de teatro de bonecos e da própria academia para a formação de um espírito crítico que me permitisse refletir sobre o meu fazer. Minha vida acadêmica iniciou tardiamente, muitos anos após eu já estar inserido na lida artística profissional e, sem dúvida, a academia contribuiu (e ainda contribui) para a manutenção desse espírito crítico. Mas, em meio à prática teatral

e aos estudos teóricos, as perguntas que me faço corriqueiras vezes, ao refletir sobre minha produção artística, parecem sempre insistir e retornar inexoravelmente, orbitando sobre suposições no âmbito da aquisição de conhecimento: se soubesse antes o que sei hoje, teria feito o que fiz? E, se não tivesse feito o que fiz antes, saberia hoje o que sei? Bom, são apenas perguntas sem respostas nem necessidade de serem respondidas, mas que me impelem a pensar sobre quais aspectos poderiam ser elencados, na formação artística, como de primeira grandeza e como sendo imprescindíveis para instigar o iniciante a caminhar pela arte da animação. Penso, assim, quais as informações que eu gostaria de ter obtido logo de início e que me teriam auxiliado. Nessas reflexões, tenho certeza de que a descoberta de processos de aprendizagem, sejam eles oriundos da tradição oral ou dos conhecimentos adquiridos na academia, são os instrumentos com os quais podemos medir distâncias, abrigarmos-nos de intempéries e seguir caminhando, desbravando novos rumos. E, ao definir processos de aprendizagem, incluo a descoberta de metodologias de trabalho pessoal embasadas numa vivência particular e coletiva que propicie também o desenvolvimento técnico-artístico.

Como pedagogo em cursos de curta duração, parto sempre do pressuposto de que cada indivíduo possui um amplo potencial expressivo e criativo, necessitando apenas encontrar o meio de expandir suas energias para poder mover-se com desenvoltura dentro da linguagem artística. Mas, em se tratando do Teatro de Animação, a questão é: como catalisar essas energias, produzindo um tipo especial de expressão, capaz de seduzir e reter a atenção do público por meio da ilusão da vida? Essa pergunta atinge com profundidade a maior problemática da formação do ator animador e, muitas vezes, a questão não é formulada no início da jornada, sendo que, aprender a elaborar essa pergunta, auxilia na construção de uma bússola.

A ilusão da vida

Acredito que existam dois aspectos que mereçam destaque

numa análise inicial da ilusão da vida. Primeiramente, faz-se mister a concentração de um conteúdo no objeto que estará sujeita à animação e, em seguida, é igualmente necessária a concentração de um conteúdo na forma física do ator e nas relações de interação que estabelece com o objeto. Em outras palavras, o primeiro aspecto corresponde às possibilidades escultóricas e pictóricas do objeto, exploradas conscientemente, ao passo em que o segundo aspecto corresponde à manipulação (o contato físico, o modo como o ator mobiliza as transformações espaços-temporais no objeto) e à carga dramática (a qualidade da energia) com a qual o ator se relaciona com o objeto, transmitindo-lhe estados emocionais interiores e produzindo novos significados nessa relação.

Mas existe ainda um fio transversal para a apreensão da animação. Esse “fio” é composto tanto da observação a priori do objeto inanimado quanto da observação do ator, antes de tornar-se animador. Em tal observação, é imprescindível que se aprenda a lançar um olhar profundo sobre todos os detalhes, dotando esse olhar de uma percepção das relações espaciais entre as formas das coisas e sua possibilidade de existir de outra forma – o que abre as portas para o jogo simulatório. Ainda nessa transversalidade, eu destacaria a descoberta da capacidade de imaginar-se, ao mesmo tempo, um “eu” e um “outro” coexistindo num mesmo corpo e tendo a possibilidade de habitar um objeto distinto, utilizando-o como manifestação de vontade. Vontade do ator, em forma de personagem, mas também vontade do objeto, o que permite ao personagem expressar ações involuntárias a ambos, ator e objeto. Assim, defrontar-se com a natureza das coisas e imaginar outra natureza através da interferência humana pode direcionar uma série de exercícios iniciais de sensibilização.

Tecendo o fio

O fio transversal da animação pode ser sintetizado na questão de como mobilizar essa outra existência para as diversas coisas por meio de um desdobramento do ator, sua projeção num outro “eu”, uma projeção no ser ficcionalizado, no objeto animado. Mas,

nessa projeção, não me refiro exclusivamente aos aspectos psicológicos envolvidos e, antes, ao conjunto desses aspectos associados aos procedimentos corporais adotados pelo ator para tal fim. É importante lembrar que, a apreensão desse ser ficcionalizado, embora sugerida pelo duo ator-objeto, somente será concretizada pela ação do público, no momento receptivo no qual perceberá o ato teatral. Portanto, para estendermos um pouco mais a discussão, gostaria de propor algumas reflexões sobre o uso de uma técnica específica para um objetivo específico, reflexões as quais acredito devam acompanhar a formação prática de todo ator que almeje enveredar pelos caminhos possíveis da animação teatral.

O objetivo específico de que trato aqui se compõe da ilusão de autonomia do objeto, em particular, das formas antropomórficas tridimensionais simuladoras de ânima que possuem contato direto com a mão do animador, a saber, a técnica construtiva designada como luva (simples e/ou com varas - com boca articulada ou não). Optei por tratar dessa técnica haja vista sua ampla difusão no contexto brasileiro, como técnica tradicional já conhecida e por acreditar que essa técnica pode possibilitar ao ator experimentar as bases de manipulação que irão compor a poética dos bonecos, uma vez que, nessa técnica, é possível manter o olhar do manipulador direcionado para o boneco, podendo ter uma boa apreensão de toda a sua forma e movimentação espacial. Para discorrer sobre a vasta temática, não partirei da questão psicológica que ampara as bases de interpretação - embora um desdobramento psíquico esteja imbricado com o trabalho físico do ator, pois é por meio de seu corpo que o boneco agirá e transmitirá grande parte de sua personalidade ficcionada. Focarei no exercício muscular (e seu treinamento compreensivo) como formação imprescindível na busca pelo domínio da arte. Para isso, tentarei expor algumas premissas para a composição da poética da animação.

Para além da gramática

Inicialmente, a respeito do exercício muscular do ator animador, cabe lembrarmos a Gramática elementar de manipulação

contida na obra *Marionnettes et marionnettistes de France*, publicada em 1947, por André-Charles Gervais. Sobre essa obra, é importante salientar sua relevância histórica, por ser, ao que nos parece, um dos primeiros registros sobre o tema da formação e treinamento para bonecos de luva, e é igualmente importante lembrar seu caráter normativo, o qual apresenta uma série de exercícios práticos visando desenvolver a habilidade manual do praticante para que, dessa forma, desenvolva a excelência na manipulação. No entanto, se a orientação de Gervais valorizou a organização de informações úteis e princípios que deveriam servir à aprendizagem do manipulador, traçando uma espécie de “método” para obter desenvoltura nas mãos, é evidente que o autor não se preocupou com os aspectos compreensivos das dinâmicas e energias que servem de base para impulsionar o corpo do ator. Gervais salientou, principalmente, a reprodução mecânica de movimentos no objeto animado. Concordo que a prática regular de exercícios e a codificação de gestos e movimentos destinados a desenvolver variantes de posturas e representação de intenções, bem como amplificá-los, apresenta-se como eficiente recurso para treinamento manual hábil. No entanto, o que almejo discutir concerne aos conhecimentos de outra ordem, conhecimentos que permeiam uma via experimental e analítica de uma capacidade de efetuar sínteses de movimentos a partir da observação do humano, ao invés de uma mera desenvoltura em reproduzir exercícios técnicos por parte do ator.

É preciso compreender que o boneco animado é apenas uma ilusão. Uma ilusão que alude ao inexistente. Possui ação sintetizada e dilatada, contraindo, dessa forma, mais carga, mais intensidade e mais densidade. É um projeto de realidade, compondo uma virtualidade. É virtual e real, pois é a materialização de uma ausência, de algo que só está ali efetivamente por meio de uma simulação. O boneco, por si só, é um não-ser enquanto sujeito, não possui vida nem autonomia própria, embora sua forma contenha em si uma expressão plástica. Ele é um ser enquanto objeto e possui propriedades físicas e capacidades funcionais e simbólicas,

dependendo, para a concretização dessas potencialidades, de uma ação humana externa. No teatro, o animador e o público intervêm como agentes para a realização dessas potências. O ator, como catalisador, transmite ao boneco uma energia, impregnando o interior da matéria inanimada com as vibrações oriundas de sua mão, antebraço e braço. Essas vibrações são compostas de pulso, imperceptíveis movimentos involuntários e outros tantos movimentos ou pausas intencionais impregnados com sentidos arbitrários. Da mesma forma, todo o corpo do ator, em particular o seu olhar, dota o objeto de uma propriedade especial, uma carga dramática, um *elá*, um status que o projeta como elemento atrativo da atenção do espectador. Essa carga dramática refere-se à qualidade energética do corpo do ator posta na interpretação⁴¹.

Podemos dizer que, no caso do animador oculto, ou extradiegético, as ações de seu corpo serão minimizadas, concentrando mais atenção na mão portadora do boneco. Para isso, ele organiza os seus deslocamentos corporais em proporção ao tamanho do boneco. Os movimentos sintéticos e condensados do boneco apresentarão uma recongnição do movimento humano através de uma seqüência de ações e reações previamente estudadas e determinadas, mas dotadas de singularidade: possuirão determinado grau de semelhança com o modelo ao mesmo tempo em que possuirão também determinado grau de originalidade, capaz de

⁴¹ José Luis Valenzuela, em seu artigo *La producción del discurso actoral desde un punto de vista psicoanalítico*, tenta delimitar a zona de transição dos códigos sociais à intimidade somática do ator. Para isso, aproxima o conceito de energias físicas do ator (tônus muscular) proposto no trabalho da antropologia teatral de Eugênio Barba, ao conceito de intensidades psíquicas proposto por Freud, tentando, com isso, enfatizar a superação da dicotomia psique/corpo: “Encontramos, assim, uma saída perante a barreira epistemológica posta pela oposição psique/corpo. Trata-se de admitir que o espaço psíquico seja, em realidade, o efeito da intersecção entre um corpo com capacidade de palavra e uma Ordem Simbólica pontuada em última instância por uma estrutura social de poderes. A partir desse ponto de vista, o tecido da ‘trama’ teatral é um trabalho sobre os significantes cênicos comparáveis à elaboração do sonho que Freud situara nessa ‘outra cena’ da subjetividade”. (VALENZUELA, 1990: 68, tradução do autor).

produzir novidade. Assim, nesse jogo de simulação, detectamos o que Deleuze (1988) denomina como uma potência para produzir um efeito. Temos, no objeto animado, a concentração de significantes no ato performático, compondo complexas seqüências acionais que operam por uma retórica que utiliza como principais estratégias a metonímia e a metáfora. Para José Luis Valenzuela, a partir da perspectiva lacaniana, a metonímia é uma forma contraída que atrai mais a atenção, pois surge uma tensão entre os significantes explícitos sem alterar o sentido da sentença, apenas intensificando-a⁴². Com a metáfora, o referente não é claramente explicitado, criando um efeito de pluralização do sentido⁴³. Dessa forma, as ações desenvolvidas pelo boneco podem tornar-se verossimilhantes em contato com a imaginação do espectador. Mas a verossimilhança atua em conjunto com o elemento transgressor do boneco, que o permite criar novas realidades, extrapolando a realidade do modelo e estimulando constantemente o interesse do observador pelo inusitado. Assim, a leitura da ficção está na ação e a ação está na simulação do esforço executado pelo boneco; o esforço real do ator dissimula a ficção, tentando eliminar os traços evidentes da manipulação e personificando o boneco como entidade autônoma.

Dez princípios numa conclusão inacabada

Enfim, resta-nos a indagação de como, pela via do treinamento prático, podemos nos apropriar dessas especificidades. E, assim, voltamos ao fio transversal da animação. Um fio que compreende princípios elementares para a simulação do modelo humano na técnica de luva. Entre eles, aponto apenas alguns:

1) *Coincidência de pontos articulatórios*. As articulações do boneco deverão estar em consonância com as articulações do bra-

⁴² Ibidem, 1990: 70.

⁴³ Ibidem.

ço e da mão do animador. Isso possibilita uma resposta rápida aos impulsos e uma similitude com o corpo representado, considerando que, para cada ponto articulatorio do boneco corresponderá um ponto articulatorio expressivo do modelo humano.

2) *Eixo vertebral do boneco*. Linha imaginária que cruza longitudinalmente todos os principais pontos de articulação do braço do animador (falanges, pulso, cotovelo, ombro) e possui extensão máxima até os pés do manipulador (extensão imaginária). É esse eixo que garante a relação gravitacional do boneco com o espaço, mantendo seu corpo numa linha perpendicular ao solo, bem como a possibilidade dos giros, movimentos que têm origem simultânea no quadril do animador e do boneco.

3) *Altura constante, simulação de piso*. Localiza espacialmente o boneco, delimitando seu espaço de atuação cênica e criando o ambiente, o cenário ficcional. Este é um claro exemplo de recurso metonímico, uma vez que a existência dos pés do boneco e do piso é apenas inferida pelo observador através da leitura das ações simulatórias. A extensão dos pés do animador completa a possibilidade de amplos deslocamentos do personagem.

4) *Pontos fixos constantes e variáveis*. Para marcar esforço, tensão ou para dissimular origem do movimento. O ponto fixo no boneco pode sustentar a credibilidade em uma força atuante sobre ele ou uma materialidade inexistente. Por exemplo, quando um boneco de luva vai erguer com as mãos um objeto dotado de peso fictício ele primeiro curva a coluna, em seguida o quadril, agarra o objeto (mantendo-o em ponto fixo) e sobe de súbito o quadril (equivalente ao pulso do animador), para somente depois erguer o objeto. Essa sensação de que a força de seus braços não foi suficiente para erguer o objeto causa a impressão de sua excessiva massa.

5) *Foco de atenção do boneco*. Evidência do interesse. É o foco que caracteriza a consciência do espaço circundante (pode ser visual, sonoro ou olfativo). O foco mostra o objeto de interesse do boneco, seja ele mobilizador de uma atração ou uma repulsão.

6) *Reação imediata aos estímulos*. A mão do animador deve

estar pronta para reagir imediatamente com o boneco, de forma quase impensada, para criar a idéia de percepção do estímulo pelo ato reflexo do personagem.

7) *Redução dos movimentos no corpo do ator.* A amplitude do movimento deve ser suficiente para executar o deslocamento do boneco em escala proporcional ao seu tamanho. Assim, por exemplo, quanto menor a escala, menor será o passo e o salto.

8) *Princípios de atração e repulsão.* Esses parecem ser os impulsos essenciais geradores de qualquer transformação de estado. É com o movimento do tronco do boneco que se torna visível como ele se relacionará com o objeto. A atração faz com que seu tronco se projete em direção ao objeto e a repulsão, em sentido contrário.

9) *Princípio da seleção e montagem.* A ação é segmentada, são eleitos alguns fragmentos, os quais são dilatados, chegando a um equivalente da ação real. Também chamamos de “partitura de ações”⁴⁴.

10) *Sincronia do corpo com a voz.* Deve haver um código, uma marca convincente para que haja a identificação do corpo que fala. Pode ser a boca articulada do personagem que se movimenta ou pequenos movimentos com o corpo do boneco, por exemplo. Não é necessário ilustrar as palavras com um gesto ou mover-se no ritmo da fala, mas é importante completar a fala com ações expressivas que não ponham em dúvida o emissor da voz.

Longe de querer dar conta da formulação de um método de ensino, espero ter levantado questões que possam servir de alguma forma para auxiliar mais incursões sobre a temática. Sabemos que a formação profissional do ator animador ocorre de variadas formas e por diferentes caminhos. No entanto, seja qual for o ambiente no qual o artista desenvolve-se, algumas questões são fundamentais para um intenso confronto com o objeto artístico. E o confronto, positivamente, é o desequilíbrio que move a caminhada.

⁴⁴ Segundo Valenzuela (1990: 75), o processo de seleção e montagem é chamado de “restauração do comportamento”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DELEUZE, Gilles. Diferença e repetição. Tradução Luiz Orlandi e Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

GERVAIS, André-Charles. Marionnettes et marionnettistes de France. Paris: Bordas, 1947.

VALENZUELA, José Luis. La producción del discurso actoral desde un punto de vista psicoanalítico. In: TORO, Fernando De (org.). Semiótica y teatro latino-americano. Buenos Aires: Galerna, 1990.