

Figurinos e subjetividades efêmeras

Amabilis de Jesus
Faculdade de Artes do Paraná – FAP



PÁGINAS 44 e 45 (abaixo): Espetáculo *Tropeço* (2004– PR). Tato Criação Cênica. Concepção e atuação de Dico Ferreira e Katiane Negrão. Foto de Chan.

PÁGINA 45 (acima): Hoichi Okamoto, fundador do Teatro Dondoro de Japão, falecido no dia 6 de junho de 2010. Hoichi apresentou seu espetáculo *Kiyohime Mandara* no Festival de Teatro de Formas Animadas de Jaraguá do Sul no ano de 2002. Foto de Takaharu Karaki.



Resumo: Busca-se refletir sobre os diferentes modos de abordagem do figurino, a partir da análise de espetáculos, de diferentes linguagens, que se apresentaram nos festivais brasileiros de teatro de animação nesse início de século. Toma-se por aporte o confronto entre as máximas: “O hábito não faz o monge” e “No teatro, o hábito faz o monge”, para discutir as formas de entender a materialização da subjetividade do personagem. Sublinham-se as subjetividades conjugadas, efêmeras, transitórias como próprias do teatro de animação.

Palavras-chave: Figurino; teatro de animação; subjetividade.

Abstract: This article seeks to reflect on the different ways of considering costume, parting from an analysis of performances in different theatre languages that have been presented in Brazilian puppet theatre festivals at the beginning of this century. The conflict between the maxims “The habit doesn't make the monk,” and “In theatre, the habit makes the monk,” is taken as the basis for the article, in order to discuss ways of understanding the materialization of the subjectivity of the character. Conjugated, ephemeral, and transitory subjectivities are highlighted as belonging to puppet theatre.

Keywords: Costume; puppet theatre; subjectivity.

Em sua gênese, a caracterização (da personagem) abarcaria aspectos de identificação do sujeito, tendo por princípio a materialização da *persona*. Durante o período grego é entendida principalmente como máscara, já que o figurino (quilon, capa e coturno) e outros artifícios (barba, peruca e enchimento no tórax) são complementos

para garantir a verossimilhança. Então, a *persona* se manifesta na máscara, não exatamente no corpo-atuante, ocultado pelo figurino. O corpo da *persona* é um corpo-extra, um metacorpo.

Talvez este fato tenha contribuído para que a máxima “No teatro, o hábito faz o monge” tenha sido largamente difundida, sobrepujando a máxima da qual é corruptela: “O hábito não faz o monge”. E buscar um confronto entre as máximas é arrostar o ilustre debate entre alma/matéria, corpo/mente.

Mas de imediato percebe-se que o Teatro de Formas Animadas, em todas as suas especificidades de linguagens, por vezes confirma, por vezes subverte, ou, ainda, transita pelas noções subtendidas, sendo lugar das identidades efêmeras, das subjetividades conjugadas. Se a asserção “o hábito faz o monge” significa a aceitação de contornos e limites do ser, nos diversos espetáculos que se apresentaram nos festivais brasileiros nesse início de século XXI, teve-se assegurado um espaço para dúvida ou, ao menos, para a reflexão.

A montagem *O princípio do espanto*, da Morpheu Teatro (SP), será aqui demarcada como um aporte para as primeiras considerações sobre este tema, tanto pelo mote desencadeador, como pela representatividade da boa qualidade dos espetáculos nacionais.

Diante das mais variadas platéias, João da Silva Araújo reenencena o *vivificare*, ampliando as interpretações sobre o Gênesis, e estendendo-as para a premissa da arte de animar. Apenas um suave sopro e, às vistas do público, o ser ganha vida. O desfecho encerra o seu infortúnio: vendo-se num espelho, o ser despertado também vê refletido a imagem daquele que o despertou. Nada pode atenuar seu destino. Sua matéria seria inerte. O sopro vital talvez seja mesmo um grande fio articulador, e ao qual estará sujeito. E se isto é ficção, não há constrangimentos em admitir-se um deus-manipulador dos atos mais ínfimos. É a sina de todo boneco. Muito embora sejamos tomados por uma profunda tristeza perante sua constatação.

O corpo do ser despertado, coberto por uma calça preta com risca de giz, uma camisa branca e sapatos, é a personificação de sua subjetividade, o seu contorno, a sua delimitação. Mas é apenas

matéria, que se aparta de seu espírito – esse sim pertencente a uma outra ordem.

O debate poderia perpetrar as angústias de Santo Agostinho, e os seus clamores para que o espírito seja bem mais que a simples matéria. No entanto, o público roga para que vença a matéria. O paradoxo se instaura: o ator-intérprete assenhoreado do espírito do boneco, com sua exímia manipulação faz crer no *vivificare*, e exatamente por isto leva a desejar a sua não-existência, pois já se aceita que o hábito faz o monge, e já está estabelecido um vínculo de afeição entre o público e este que se esconde sob o hábito.

A técnica usada por Araújo, manipulação direta, é um forte recurso para selar o pacto, principalmente pelo dispositivo criado: um suporte na parte posterior da cabeça do boneco que se prende à boca do ator. Trajado com terno preto, camisa branca e chapéu preto, Araújo se mantém discreto, ausentando-se em favor da presença do boneco. Mas há o ato simbólico de um longo sopro, de duração equivalente ao tempo de toda a ação.

Se em *O princípio do espanto* se explicita o debate sobre alma/matéria, outras montagens utilizam-se da mesma técnica; porém acrescentando detalhes, geram outras indagações. Os espetáculos da PeQuod Teatro de Animação (RJ), por exemplo, vem oportunizando reflexões num sentido diferente. Abandonando a roupa preta que comumente integra o guarda-roupa dos atores-intérpretes, desde a montagem de *Sangue Bom* a companhia encontrou uma solução eficiente para a incorporação do corpo-intérprete à cena.

Miguel Vellinho discorre, na edição número um desta revista, sobre a adoção de figurinos de estivadores para os atores-intérpretes, em *Sangue Bom*:

Caracterizados como trabalhadores braçais, os atores abrem o espetáculo descarregando o porão de um navio, empilhando as caixas no cais de um porto. Embora eles pareçam estar amontoando a carga aleatoriamente, os atores, na verdade, estão posicionando os balcões em suas marcas (...) É um trabalho de interpretação, mas também de contra-regagem, simultaneamente (VELLINHO, 2005: 173).

Segundo o diretor, a escolha do figurino ocorreu durante o processo de construção da cenografia, vindo solidificar suas intenções. De qualquer modo, ao tempo que este recurso impede a interferência humana hierárquica (manipulador/manipulado), também não oculta a ação dos atores-intérpretes. Ou seja, revezando funções, e caracterizados como trabalhadores braçais, os atores fazem evidenciar a condição de subalternos, e se colocam como coadjuvantes.

Na montagem *Peer Gynt*, desta mesma companhia, os modos de entender a presença dos atores-intérpretes são ainda mais complexos pela variedade de situações a que se prestam. Por vezes, em função do figurino branco, parecem pertencer à cenografia, misturando-se aos elementos cenográficos, também brancos. Em outras, são personagens (humanos) tornando a cena híbrida. Ou ainda, contra-regras.

Em *Cândido ou o otimismo*, da Cia Instável (PR), duas atrizes, caracterizadas por roupas do século XVIII, dividem suas angústias, suas incertezas, seus pesares, suas insatisfações. O relato autobiográfico de cada uma delas aos poucos se integra ao texto de Voltaire, e a cena adquire uma dramaturgia composta por camadas, diferentes segmentos. Uma destas camadas se constrói com a presença de bonecos, também vestidos com roupas do século XVIII, que encenam, quase na integralidade, a peça *Cândido ou o otimismo*. A fusão dos textos acontece com algumas passagens lentas, quando uma das atrizes veste uma máscara, confundindo-se com os bonecos, ou quando se coloca como narradora. Mas há interrupções bruscas, assinaladas por um apito, indicando distanciamento, e novamente volta-se para as biografias das atrizes.

A metalinguagem provoca um diálogo com a asserção do ingênuo protagonista Cândido: “estamos no melhor dos mundos possíveis”. Universos paralelos são construídos, e o resultado é um constante ir e vir entre o realismo e a ilusão, entre o teatro de animação e o teatro de atores, entre arte e vida. No entanto, a afirmativa do personagem não encontra lugar definitivo. Ecoa, aqui e ali.

Se na linguagem da manipulação direta, via de regra, o híbrido

abarca o plano do “espírito”, na linguagem da luva, o híbrido se marca também no plano do corpo-animador e do corpo-animado. Geralmente, o figurino é a principal definição do corpo-boneco, é o seu limite. Limite de um espaço oco, que se preenche apenas com o braço e mão do intérprete.

O uso da empanada para garantir a ausência do ator quase sempre significa um apagamento da relação entre o humano e o inumano. Mesmo híbrido, o corpo-boneco, ali exposto, busca camuflar a inerência do grotesco. No entanto, as permissões são concedidas pelo caráter lúdico próprio desta linguagem. As brincadeiras recorrentes nas montagens de Mamulengo, nas quais o corpo do boneco (mão do intérprete) se movimenta como um quadril a se requebrar, ou qualquer outra movimentação característica do repertório popular, são rompimentos com a pretensão de ilusionismo. Talvez seja este rompimento, forçando a percepção do híbrido, que contraditoriamente gera a independência do boneco das questões humanas. Ao exhibir os procedimentos, confirma-se a inumanidade do boneco, e se suaviza o conflito da existência.

No decorrer destes dez anos, muitas companhias internacionais passaram a compor o cenário dos festivais brasileiros. Producente, o intercâmbio trouxe familiaridade com grupos de diferentes países. A companhia argentina *El Chonchón* pode ser citada como exemplo da disseminação de novas abordagens, não somente pelos espetáculos apresentados em várias cidades do Brasil, mas também pelas trocas de conhecimento em workshops, debates e conversas de bar.

Oportunizando contato com o humor sarcástico, esta companhia, repetidas vezes, usa como veículo a metalinguagem. Para os objetivos desta reflexão, a montagem de *Romeu e Julieta Maria*, traz dados distintos e de grande importância, sobretudo pela intenção de causar distanciamento da presença do intérprete.

Inicialmente os atores-bonecos são apresentados ao público como integrantes de uma companhia de teatro. Um a um desfilam com suas roupas de ensaio, enquanto o diretor fala sobre os personagens que irão interpretar. Logo em seguida, já devidamente

caracterizados, os bonecos encenam uma divertida releitura de *Romeu e Julieta*.

Reportando-se ao universo teatral, e num tom de zombaria, a dramaturgia se marca pela referência aos métodos de interpretação considerados clássicos. A invocação à “memória emocional”, de Stanislavski, cria um jogo entre o teatro de atores e o teatro de animação.

Os exercícios propostos pelo Teatro de Arte de Moscou podem ser considerados como um divisor para os estudos do figurino, por causar mudanças no entendimento da noção de materialização da *persona*. Conforme elucida Jean Chevalier, a máscara teatral, oriunda das danças sagradas, é uma modalidade do *self* universal, servindo como proteção da personalidade do seu portador. Já os exercícios propostos por Stanislavski, pautados nos termos “subconsciente”, “memória emocional” e “eu sou”, supõem que as indagações perduram no âmbito do *self* do corpo atuante.

Então, assinalam-se duas perspectivas para a noção de *persona*: aquela derivada da idéia de personagem-espírito (fantasma), pré-existente em forma de literatura, e o figurino como sendo o seu corpo; e a outra em que o personagem-espírito se manifesta no figurino e no corpo-atuante conjuntamente. Também aqui há uma relação híbrida, grotesca, que funde humano/inumano, arte/vida, mas representa um primeiro passo para os preceitos de presentificação do corpo, comuns no teatro contemporâneo.

Em *Romeu e Julieta Maria*, a re-representação estabelece-se como um artifício que, por um lado, confirma a humanização dos bonecos e, por outro, alude à idéia de incorporação de personagens-fantasmas pela utilização de figurinos. A máxima “No teatro, o hábito faz o monge”, aplica-se de modo efetivo, já que também os personagens vividos pelos bonecos são materializados pelos figurinos. E no respeitante aos termos “eu sou” e “memória emotiva”, duplica-se a noção de subjetividade: o boneco é e vive o outro, porém, sendo boneco, ele mesmo é, simultaneamente, o ator-intérprete e o seu outro.

Embora na adaptação da peça *Avarento*, de Molière, a companhia espanhola Tabola Rassa utilize a linguagem de manipulação direta, no tocante ao figurino a junção de partes dos corpos dos intérpretes aos corpos dos bonecos lembra a linguagem da luva. Intitulada *L'Avar*, esta montagem oferece uma rica metáfora quando substitui as cabeças dos bonecos por torneiras, tubos, mangueiras e outros. O avarento não acumula ouro ou moedas, mas um tanque de água.

Pelo fato das mãos dos atores-intérpretes completarem os corpos dos bonecos, de modo não velado, o híbrido não permanece somente no plano do “espírito”: se estende para o plano do corpo. Simbolicamente, a separação dos corpos se dá pelo figurino, que mais uma vez delimita o corpo-boneco. No entanto, a noção de “manipulação” sofre uma diluição, já que há junção dos corpos.

Num sentido próximo, a Tato Criação Cênica (PR) mostra, em *Tropeços*, duas simpáticas e solitárias velhinhas nas suas ações rotineiras. As expressões de seus rostos (feitos com as mãos dos atores-intérpretes) modificam-se constantemente, passando pelas mais adversas emoções. Seus corpos (pedaços de tecidos) andam, dançam, levitam. E se a ilusão da existência autônoma das personagens se instala como o principal ganho, esta desaparece, como quebra brusca, quando uma delas se espreguiça, perdendo as formas de seu rosto e fazendo notar as mãos do intérprete.

Usando partes de seus próprios corpos como suporte para os corpos dos bonecos, a companhia peruana *Teatro Hugo e Inês* diversifica ainda mais as possibilidades de materialização das personagens. A montagem mais conhecida do grupo, *Cuentos Pequeños*, é composta por vários esquetes, nos quais os corpos dos intérpretes parecem se desmontar para abrigar seres das mais inusitadas formas. Dentre os personagens destaco um certo senhor gorducho que, preocupado com seu peso, põe-se a fazer dietas. Um singelo levantar da camiseta do ator e lá está ele, alojado em sua barriga. O desenvolvimento da narrativa nada mais é que o trabalho de respiração do intérprete, e seu controle muscular.

Se posto em diálogo com o método do “eu sou”, de Stanisla-

vski, este personagem oferecia complexas análises, pois se recairia no debate corpo/mente. José Gil abre seu texto *O interior do corpo* indagando sobre o lugar do outro e o lugar da alma no corpo, fazendo uma panorâmica a partir dos questionamentos de Husserl: “de outrem, da sua subjetividade, não tenho senão uma experiência indireta” (1997: 147). Já distante da visão dicotômica, a perspectiva traçada por Gil se pauta na busca pela alma, e seus relatos são repletos de considerações sobre partes do corpo que, no senso comum, parecem abrigar o ser, o seu âmago, o seu ínfimo: olhos, entranhas, coração... Da dualidade corpo/mente, passa-se a enfrentar uma nova hierarquia: as partes nobres do corpo. De qualquer modo, o ser está no seu corpo.

Aceitando-se a perspectiva posta por Gil, o “eu sou”, nesse caso equivaleria a eu sou corpo-mente. No caso do personagem gorducho, esta lógica se sobreporia a si mesma: eu sou o corpo-mente do outro, pois sendo corpo sou também mente-espírito, e o outro está no meu corpo. Precisar um limite entre os dois corpos fica ainda mais difícil quando se observa o figurino: uma calça comprida que serve de roupa para um e outro.

O espetáculo *Kiyohime Mandara*, apresentado pelo solista Hoichi Okamoto, fundador do Grupo Dondoro apresenta uma técnica específica de manipulação de bonecos (em tamanho natural) e do uso de máscaras, que combinam princípios do teatro Butoh, elementos do teatro Nô, do Bunraku, da dança e da mímica moderna. Neste espetáculo, o solista interpreta dois personagens: a jovem Kiyohime e o jovem Anchin. Inicialmente, Okamoto usa a máscara do personagem Anchin em seu próprio rosto e manipula a personagem Kiyohime (máscara do “corpo” da boneca) simultaneamente. No desenvolver da história, vagarosamente inverte: retira a máscara de seu rosto, revelando a nova máscara (Kiyohime), e retira a máscara do “corpo” da boneca, que agora se torna Anchin. Nesta técnica, partes de seu corpo pertencem ao “corpo” de Anchin, e outras ao “corpo” de Kiyohime.

O roteiro é simples: o jovem monge Anchin promete casamen-

to a Kiyohime em uma noite de amor. Mais tarde parte para um lugar distante. Traída por seu amante, Kiyohime se transforma em grande serpente e o mata com fogo. Em seguida se suicida com o intuito de segui-lo.

Mas o que se vê é o desdobrar de um corpo masculino em corpo feminino, masculino/feminino. Por instantes, marcadamente masculino; por instantes, marcadamente feminino. Somente um corpo. No desdobrar pequenas denúncias, pequenas lacunas, indefinições. Masculino. Feminino. A máscara-Anchin estendida para o próprio corpo-ator-Okamoto. O corpo-homem-Okamoto movimenta-se lentamente, demarcando espaço, seguro dos seus objetivos. Masculino. A máscara-figurino-corpo-Kiyohime, separada do corpo-ator-Okamoto, em seus gestos suaves parece desmanchar-se pelo ar, sem meta, como divina entrega. Feminino. O ato do amor? Virilidade/Consagração. E se poderia permanecer no binômio masculino/feminino. Mas penetrar as passagens, as simultaneidades, as sobreposições, é alcançar minúcias, e, também, um exercício de compreensão das subjetividades conjugadas, efêmeras.

Quando se observa o corpo-Anchim-Okamoto percebe-se o deslizar de uma das suas pernas, agora já parte do corpo-Kiyohime, e a serviço de sua sedução ardil. O corpo-intérprete-Okamoto distribuído entre os corpos dos personagens, torna-se híbrido: masculino/feminino, humano/inumano, material/imaterial. Ali, nas pequenas veias, nas zonas de intersecções, as fronteiras desmoronam e se perpetra o estado zero, sobrepuja-se a sexualidade, simula-se androginia. Lentamente, o corpo-Okamoto é ocupado por Kiyohime. Lentamente, o antigo figurino-corpo-Kiyohime é ocupado por Anchin. Trocam-se as máscaras em preparação à cena do desforço. Kiyohime está no corpo Okamoto: está serpente, e segue segura dos seus objetivos, sem devaneios, aguarda o momento final, investe com suavidade elaborada. Anchin se deixa entregar. O ato do amor? Transgressão.

O corpo-Kiyohime, também corpo-Okamoto, esconde/desvela o ato homossexual: o corpo-intérprete-Okamoto amando o

corpo-Anchin, percorrendo sua intimidade. Ou, o corpo-Okamoto, intérprete, amando a si mesmo, percorrendo sua própria intimidade, tal qual Narciso, entravado na luta com o Absoluto.

Em princípio envoltas por uma aura mítica, as figuras bidimensionais do teatro de sombras sempre se puseram como um diferencial da linguagem de animação, encontrando interfaces, inclusive, com os debates sobre as formas de perceber os corpos. Jean-Claude Schmitt, analisando as relações entre os vivos e os mortos nas sociedades medievais, fala da imaginação mediadora surgida como forma de banir o culto material dos mortos. Santo Agostinho é citado pelo autor como o mais insistente na tentativa de fazer distinção entre a visão intelectual (além das imagens) e a visão corporal e espiritual, que “tratam de *images*, seja em relação com objetos materiais (visão corporal), seja independente dessa percepção dos objetos (visão espiritual)”. Sendo ainda que a visão espiritual “não percebe corpos, mas ‘semelhanças de corpos’, igualmente chamadas *species*, *similitudines*, *figurae*, *formae*, *umbrae*; elas são ‘como corpos’ (quase *corpora*) sem o ser verdadeiramente” (SCHMITT, 1999: 40).

Uma analogia entre a recepção do teatro de sombras e os possíveis modos de pensar a sociedade através do espelho do “além”, torna-se viável quando se observa as lendas mais conhecidas desta linguagem. Ana Maria Amaral relata sobre a lenda de origem chinesa, do século II a.C (aproximadamente):

Diz-se que o imperador Wu, desesperado pela morte de sua imperatriz teria oferecido uma fortuna a quem pudesse restituir-lhe a vida. Surgiu então um bonequeiro que, com uma réplica da silhueta de sua amada, apresentou-a ao imperador no teatro de sombras. O imperador, fascinado, passou a assistir todas as noites aos seus espetáculos (AMARAL, 1996: 78).

Algumas culturas ainda preservam este caráter metafísico das sombras. Mas mesmo nas sociedades contemporâneas, nas quais esta linguagem buscou aproximação com o cinema e o vídeo, não

se pode negar sua condição não-material. Magda Modesto reflete a este respeito:

A sombra é tão comum que não nos detemos a ponderar sobre a mesma – como o fato de ser bidimensional e ser a única coisa não-material que é visível. Por essa razão, compartilha características tanto com o mundo material quanto com o mundo invisível. É daí que surge o fenômeno da SOMBRA. Pelo fato de ser não-material, mas visível, do ponto de vista filosófico é apropriada para a interpretação visível das forças não-materiais como as atitudes demoníacas e o poder do amor (MODESTO, 1998: 03).

As companhias Gioco Vitta (Itália), Cia La Cònica (Espanha), Controluca Teatro D’Ombre (Itália), e as brasileiras Cia Teatro Lumbra de Animação (RS) e Cia Karagóz K (PR) há muito vêm desenvolvendo uma linguagem híbrida e que invertem os preceitos quando projetam, na tela, os corpos dos atores-intérpretes, em conjunção com os corpos dos bonecos, ou não.

Este procedimento proporciona um encontro entre as noções mais remotas e as mais atuais: da crença, do metafísico ao corpo virtual, bidimensional, corpo-midiatizado, quase *corpora, figurae, umbrae*. Do espectro dos mortos aos espectros dos vivos. E neste procedimento, monge e hábito são apenas vestígios das subjetividades de um corpo já inexistente, ou de um corpo existente.

Se o teatro de animação, em suas diversificadas linguagens, dialoga, confirma ou nega que a máxima “No teatro, o hábito faz o monge”, pois abre espaço para as subjetividades coadunadas, transitórias e efêmeras; e se seus modos de entender a matéria extrapolam as hierarquias entre linguagens, entre o humano/inumano, uma provocação pode ser feita a partir do pressuposto que alguns figurinos-objetos exigem do corpo-atuante a manifestação de seus estados.

Leonardo Fressato (PR) utiliza-se de figurinos de gelo (sutiã, tamanco e corpete), que intitula de figurino-congelante, para encontrar, em suas performances, estados alterados do corpo. Ali, sobre as plataformas de gelo, Fressato desenvolve as movimenta-

ções previstas, contudo, reorganiza-se em função da dor causada pelo contato dos pés com o gelo. Após alguns instantes, a matéria do figurino começa a se derreter. Além de instáveis pelas formas assimétricas, os tamancos ficam escorregadios, aumentando o grau de dificuldade na movimentação.

Na performance de Fressato, a matéria-objeto não é animada pelo ator. Percebemos sua existência pela passagem do estado sólido ao estado líquido. No entanto, a matéria do figurino gera uma premissa contrária às, normalmente, encontradas no teatro de animação: ao entrar em “contato”, empresta ao corpo um status de objeto, privilegiando as suas transformações. Nesta proposição se poderia pensar em relações objeto-a-objeto, ou sujeito-a-sujeito. A matéria serve, então, para mostrar os estados do corpo-vivo do ator. Mas isso é apenas mais uma provocação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMARAL, Ana Maria. *Teatro de Formas Animadas: Máscaras, Bonecos, Objetos*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. Trad. Vera da Costa e Silva et al. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1998.
- GIL, José. *Metamorfoses do corpo*. Lisboa: Relógio D’Água, 1997.
- MODESTO, Magda. *Imagens de um passado presente: o Teatro de Sombras Asiático*. Catálogo de exposição do VII Festival Espetacular de Teatro de Bonecos. Curitiba: Teatro Guaíra, 1998.
- SCHMITT, Jean-Claude. *Os vivos e os mortos na sociedade medieval*. Trad. Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- VELLINHO, Miguel. Ação! Aproximações entre a linguagem cinematográfica e o teatro de animação. In: *Móin-Móin Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, ano 01, n. 01. Jaraguá do Sul: Scar/Udesc, 2005.