

Corpos que se encontram: reflexões  
a partir do corpo do animador à vista do público

Alex de Souza

Instituto Federal de Santa Catarina – IFSC (Florianópolis – Brasil)



*El Titiritero de Banfield* (1995). Cia. Sergio Mercurio. Direção de Sergio Mercurio.  
Foto de Pablo González.



*Ivan Titerenovich* (2007). Cia. Cênica Espiral. Direção de Juliano Valffi. Foto Juliano Valffi.



*Clowns' Houses* (2012). Merlin Puppet Theatre. Direção de Dimitris Stamou. Foto de D. Poupalos.

**Resumo:** Este artigo aborda algumas reflexões acerca do corpo do animador à vista do público, pontuando sobre a visibilidade e a invisibilidade dos corpos em cena, questões da corporeidade do ator e das relações que estabelece entre corpos vivos e vivificados. São apontadas algumas particularidades que os distintos modos de atuar provocam no corpo do animador, assim como diferentes formas de se relacionar com objetos em cena reverberam de maneiras distintas nas relações junto ao público.

**Palavras-chave:** Corporeidade. Visível e invisível. Animação à vista do público.

**Abstract:** This article approaches some reflections about the puppeteer's body facing the public, focusing on the visibility and invisibility of the bodies in the scene, on questions about the actor's corporeality and the relations he establishes between living and vivified bodies. Some peculiarities that the different ways of acting provoke in the body of the puppeteer are pointed out, as well as different ways of relating to objects in scene reverberate in different ways in the relation with the public.

**Keywords:** Corporeity. Visible and invisible. On sight manipulation.

Basicamente, a animação à vista do público caracteriza-se pela situação na qual o artista se apresenta visivelmente à plateia ao mesmo tempo em que simula vida no objeto por ele animado. A animação à vista do público supõe um contraponto a uma animação feita com o ator escondido da visão do espectador. Assim, ao tratar desta forma de animação, dois termos inevitavelmente se destacam: o visível e o invisível. Tais termos, em princípio antagônicos, fazem

parte das relações que se estabelecem neste modo de atuação entre animador, forma animada e plateia.

Perante o observador, animador e objeto animado dividem a cena, mas não podem concorrer pela atenção do público inadvertidamente. Torna-se parte do trabalho de atuação do animador direcionar o foco de atenção do espectador para aquilo que melhor convém à cena, alternando entre visibilidades e invisibilidades. Dentre outras atribuições, o animador necessita encontrar meios de fazer com que algo que se encontra em cena (incluindo a si próprio) possa se tornar visível ou invisível na percepção do espectador.

Apontamentos sobre o tema foram escritos por Maurice Merleau-Ponty (1908–1961) em sua obra inconclusa *O visível e o invisível*, publicada postumamente em 1964. Apesar de Merleau-Ponty ter discorrido sobre o tema numa perspectiva filosófica enfocando questões do ser, é possível refletir sobre alguns de seus argumentos associando-os à abordagem teatral. Em sua reflexão, Merleau-Ponty escreve:

O meu corpo como órgão para ser visto – I. e: perceber uma arte de meu corpo é também percebê-la como *visível* i. e, *para outrem*. E certamente ela assume este caráter porque efetivamente alguém a olha – Mas também este *fato* da presença de outrem não seria possível se previamente a parte do corpo em questão não fosse *visível*, se não houvesse, ao redor de cada parte do corpo, um halo de *visibilidade* – Ora, este visível não atualmente visto, não é *imaginário* sartriano: presença no ausente ou do ausente. É presença do iminente, latente ou oculto (MERLEAU-PONTY, 2000, p. 222).

De modo correlato, podemos pensar a presença do animador à vista do público como visibilidade iminente, propensa às relações que se estabelecem com quem o vê. No momento em que as atenções recaem sobre si, o animador é visível. Mas ao deslocar o olhar do espectador para um objeto, mesmo que próximo ao ator e fisicamente ligado a ele, perde-se a relação com o observador, e o

animador torna-se invisível. Sua presença física não foi removida, apenas a sua visibilidade. O espectador pode a qualquer momento tornar a vê-lo, sua presença é, portanto, latente.

Merleau-Ponty discorre também acerca da noção de profundidade como elemento ponderável à noção de visibilidade e invisibilidade. Para o autor, profundidade é:

A dimensão do oculto por excelência – (toda dimensão pertence ao oculto). É preciso que haja profundidade, pois que existe o ponto de onde eu vejo [...] A profundidade é o meio que têm as coisas de permanecerem nítidas, ficarem coisas, embora não sendo aquilo que olho atualmente. É a dimensão por excelência do simultâneo. Sem ela, não existiria um mundo, ou Ser, mas só uma zona móvel de nitidez que não poderia apresentar-se sem abandonar todo o resto, – e uma “síntese” destes “pontos de vista”. Ao passo que, através da profundidade, as coisas coexistem cada vez mais intimamente, deslizam umas nas outras e se integram. [...] cf. Metzger dizendo que ela [a profundidade] surgiu no momento em que se tornava impossível ter uma visão nítida de 2 pontos ao mesmo tempo. Então, as duas imagens desniveladas e não sobreponíveis “endurecem” de repente como perfis da mesma coisa em profundidade (MERLEAU-PONTY, 2000, p. 203).

A denotação de Merleau-Ponty sobre a impossibilidade de conseguir uma visão nítida de dois pontos simultâneos é bastante interessante para refletir acerca da animação à vista do público, uma vez que é exatamente isso o que ocorre com animador e forma animada dividindo a cena. Há dois pontos de interesse ao espectador num mesmo plano, e, de acordo com a profundidade aplicada na cena, pode-se tornar um e outro visível/invisível ou fazê-los coexistirem integrados.

Como apontamento de problemática a ser desenvolvida em sua obra, Merleau-Ponty (2000) esclarece o seu entendimento de invisibilidade em relação à visibilidade tendo como princípio:

Não considerar o invisível como *outro visível* “possível”, ou um “possível” visível para o outro: isso seria destruir a membrura que nos une a ele. Além disso, como esse “outro” que o “veria”, – ou esse “outro mundo” que ele constituiria ligar-se-ia necessariamente ao nosso, a verdadeira possibilidade reapareceria necessariamente nessa ligação – O invisível reside *ai* sem ser *objeto*, é a pura transcendência, sem máscara ôptica. E os próprios “visíveis” no final também estão apenas centrados sobre um núcleo de ausência (MERLEAU-PONTY, 2000, p. 211).

O invisível considerado sob a perspectiva de transcendência, “sem máscara ôptica”, ou seja, sem atribuições gerais e abrangentes, deve ser ponderado em relação ao seu próprio “visível”. Mais do que antagonismo ou contradição, para Merleau-Ponty (2000) todo visível é invisível, e a visibilidade comporta também uma não-visibilidade. Ver o animador em cena é também não o ver em sua presença latente. O corpo está ali disponível ao olhar todo o tempo, mas faz-se visível ou invisível quando lhe convém. Ainda nas palavras de Merleau-Ponty (2000, p. 128):

O visível à nossa volta parece repousar em si mesmo. É como se a visão se formasse em seu âmago ou como se houvesse entre ele e nós uma familiaridade tão estreita como a do mar e da praia. No entanto, não é possível que nos fundemos nele nem que ele penetre em nós, pois então a visão sumiria no momento de formar-se, com o desaparecimento do vidente ou do visível. [...] é que o próprio olhar é incorporação do vidente no visível, busca dele próprio, que LÁ ESTÁ, no visível.

No espaço construído entre aquele que vê e o que é visto, há não só o que é exibido, mas também o que é desejado ver. O ato de fazer de algo visível ou invisível só acontece na relação entre os dois extremos, por isso a relação estabelecida entre animador e público (perpassando também pelo objeto animado) se faz com a técnica elaborada pelo ator para condicionar o público a aceitar uma simulação de vida, assim como com o desejo do espectador em ver a matéria naturalmente inerte ter vida autônoma.

Por essa razão, esconder o corpo do animador da visão do público não é o suficiente para evitar que este seja percebido. De modo geral, o público tem consciência de que um boneco não possui vida autônoma e que há algum artifício para realizar seus movimentos. Ocultando os procedimentos de animação, muitas vezes gera-se mais curiosidade para saber como são realizados. De fato, esse foi um dos principais motivos que levou o tradicional teatro de bonecos japonês *bunraku* a adotar o animador visível ao público no século XVIII. De acordo com Darci Kusano (1993), atendendo aos apelos do público, utilizou-se inicialmente uma cortina translúcida para possibilitar ver os animadores em ação. Com o sucesso desse novo ponto de vista do espetáculo, adotou-se efetivamente no *bunraku* a animação totalmente à vista do público.

O próprio teatro *bunraku* foi uma das fortes referências que desencadeou, na segunda metade do século XX, as mais variadas formas de o animador atuar à vista do público. Jurkowski (2000) aponta um processo de heterogeneização<sup>1</sup> do teatro de bonecos com a entrada do animador em cena. A partir do momento em que se passaram a misturar na cena corpos tão distintos, o teatro enriqueceu-se esteticamente e poeticamente.

Mas, quanto ao corpo visível do animador, não se trata apenas da sua fisicalidade percebida pela visão do espectador. Um corpo vivo traz em si a sua corporeidade, conforme denota Alvori Ahlert (2011, p. 4):

O termo corporeidade indica a essência ou a natureza do corpo. A etimologia do termo nos diz que corporeidade vem de corpo, que é relativo a tudo que preenche espaço e se movimenta, e que, ao mesmo tempo, localiza o ser humano como um ser no mundo. É a maneira como o ser humano se diz de si mesmo e se relaciona com o mundo com seu corpo enquanto objetividade (matéria) e subjetividade (espírito, alma) num contexto de inseparabilidade.

---

<sup>1</sup> Para Jurkowski, a *homogeneidade* no teatro de bonecos privilegia o boneco acima dos demais elementos constituintes do espetáculo, tornando este um todo indissociável em prol das ações do objeto animado. Em contraponto, a *heterogeneidade* no teatro de animação define os espetáculos que se deixam contaminar por formas de expressão variadas.

Nesse sentido, analisando especificamente a corporeidade do animador visível ao público, levam-se em conta as suas relações com o mundo (real ou ficcional), por meio das interações de seu corpo com o espaço e com os outros corpos (vivos ou vivificados) com os quais interage. Sua corporeidade é, portanto, a indissociabilidade das relações objetivas e subjetivas do seu “ser no mundo”, inscritas em/pelo seu corpo.

Aprofundando o conceito de corporeidade, pode-se complementar que:

[...] a corporeidade constitui-se das dimensões: física (estrutura orgânica-biofísica-motora organizadora de todas as dimensões humanas), emocional-afetiva (instinto-pulsão-afeto), mental-espiritual (cognição, razão, pensamento, ideia, consciência) e a sócio-histórico-cultural (valores, hábitos, costumes, sentidos, significados, simbolismos). Todas essas dimensões estão indissociadas na totalidade do ser humano, constituindo sua corporeidade (JOÃO; BRITO, 2004, p. 266).

Estas dimensões da corporeidade, apontadas por Renato Bastos João e Marcelo de Brito, demonstram uma complexidade do ser, que não é somente físico, afetivo, cognitivo ou social. Cada uma das dimensões abre uma variedade de possibilidades relacionais, e, por mais que uma ou outra tenha alguma preponderância, não é possível dissociá-las. Contudo, o trabalho do ator consiste muitas vezes em reestruturar a sua corporeidade por meio de treinamentos, a fim de estabelecer um acordo ficcional com a plateia, assegurando que, durante aquele momento do espetáculo, ele representa um outro. Ao atuar, mantendo como base sua corporeidade própria, pode então criar simulacros e portar-se fisicamente como um idoso, emocionalmente instável, de nível cognitivo muito baixo e com valores sociais conservadores, mesmo que seja o oposto de tudo isso em seu cotidiano fora de cena. De todo modo, atuando em cena ou em seu cotidiano, essas dimensões do ser passam todas pelo corpo, onde reverberam na sua forma de agir, falar, mover-se

ou olhar. Suas interações com o mundo, seu “ser no mundo”, serão pautadas em consonância a essas corporeidades.

O pesquisador Aron Barco aponta, em seu estudo, a diferenciação entre um corpo vivo e um corpo inanimado na concepção da fenomenologia de Husserl, segundo segue:

Talvez a característica mais marcante dessas descrições seja o cuidado empreendido na distinção entre o corpo próprio, chamado *Leib*, e os corpos inanimados, denominados *Körper*. [...] De qualquer forma, o uso de dois termos distintos (*Leib* e *Körper*) não é gratuito. Ao contrário das línguas românicas, que traduzem ambos os termos para equivalentes de “corpo” (a exemplo do português), a língua alemã conserva a diferença entre o corpo animado, *Leib*, e o corpo físico qualquer, *Körper*. *Leib* tem origem na palavra do alemão medieval *lîp*, cujo uso era primeiramente indiferenciável entre “corpo” e “vida” e só sucessivamente adquiriu o significado de corpo próprio e anímico, separando-se do sentido de “vida”, que por sua vez tornou-se *Leben* no alemão contemporâneo. Já *Körper* é a germanização do latim *corpus* e, portanto, significa corpo morto ou corpo tomado como mera materialidade. Logo, *Körper* é uma generalidade: qualquer conteúdo que sensibilize a consciência, preencha uma forma extensa (tenha um *Dingschema*) e seja sólido pode ser chamado de *Körper* (BARCO, 2012, p. 2-3).

Essa diferenciação semântica caracterizada na filosofia husserliana cria uma certa dicotomia na caracterização do corpo, partindo do seu estado anímico. Mas ainda dialoga com a conceituação de corporeidade de Ahlert (2010) e de João e Brito (2004), uma vez que considera que o *Körper*, a dimensão física do corpo, também é parte do *Leib*, sendo este último próximo à constituição da corporeidade completa do ser humano.

No caso de um animador de bonecos que está à vista do público, a elaboração de outra corporeidade para si torna-se sensivelmente mais complexa. Além de buscar em seu corpo uma nova corporeidade, ele precisa elaborar uma corporeidade ficcional própria ao corpo do boneco que anima. Este duplo trabalho suscita algumas reflexões de interesse.

Ao dividir a cena com um boneco por ele animado, o animador pode encontrar-se em cinco principais situações: como animador neutro em relação à cena, como parte da cenografia, como parcela de realidade (ou seja, sendo ele próprio, um bonequeiro com seu boneco), como duplo do boneco que anima ou como um personagem fictício distinto de seu boneco.

O bonequeiro que busca a neutralidade em cena procura ser uma figura imparcial dentro da maior abrangência de aspectos possíveis. Ele não se configura como um personagem; não interage diretamente com qualquer personagem; evita trazer para si o foco de atenção do espectador; ou seja, ele está presente em cena, mas procura não ser percebido. Como parte da cenografia, o animador mantém as características “neutras”, exceto pelo fato de seu corpo compor o espaço cênico, muitas vezes por meio de seu figurino. De todo modo, certamente é impossível tornar-se absolutamente neutro e camuflar totalmente qualquer informação sobre sua corporeidade.

Por exemplo, no espetáculo *Clown's Houses*<sup>2</sup>, apesar dos dois animadores estarem totalmente cobertos com roupas pretas e dissimulados pela iluminação, pela intensidade e tonicidade dos movimentos de seus braços (partes mais visíveis ao público), ao assistir o trabalho é notável que se trata de uma mulher e um homem. Contudo, essa percepção não altera substancialmente o foco da cena, que são os bonecos. Este exemplo apenas denota que determinadas características e energias são difíceis de serem camufladas. Mas nos momentos em que os dois animadores manipulam concomitantemente o mesmo boneco, há claramente uma elaboração conjunta do que seria a “corporeidade do boneco”. Nesse caso, a dupla de animadores não tem a necessidade de atuar com toda uma corporeidade distinta da sua cotidiana (como se tivessem de representar personagens com

---

<sup>2</sup> O espetáculo *Clown's Houses* é um trabalho da companhia grega Merlin Puppet Theatre, no qual utiliza-se principalmente a animação de bonecos sobre balcão, com os animadores à vista do público, mas neutros em relação à cena, dissimulados ao fundo escuro, apresentado em Florianópolis no 8º Festival Internacional de Teatro de Animação de Florianópolis – FITA Floripa, em 22/8/2014.



*Clowns' Houses* (2012). Merlin Puppet Theatre. Direção de Dimitris Stamou. Foto de D. Poupalos.

seus corpos, elaborando uma nova postura física, afetiva, cognitiva e social), mas, para ir além de suas corporeidades cotidianas e dar foco ao que lhes interessa em cena (o boneco), eles precisam realocar-se corporalmente em função de um objeto/objetivo comum.

Com o bonequeiro visível, porém, buscando ser neutro em relação à cena, percebe-se que o corpo do artista sofre uma limitação expressiva, tendo que se adequar a um espaço de atuação de certo modo limitado. Além disso, sua postura e seus movimentos estão em função da forma animada. Assim, seu meio expressivo deixa de ser prioritariamente seu próprio corpo, que passa a ter uma função principalmente operacional. O objeto que anima se torna uma extensão de seu próprio corpo, cabendo a ele o foco de atenção do público. Toda a corporeidade simulada pelo ator ao interpretar está realocada no boneco com o qual se relaciona.

Nas situações em que o animador não dissimula sua presença visível na cena, buscando uma certa neutralidade, mas também não se coloca como representando um personagem ficcional, há uma ou-

tra forma de expressar-se com seu corpo. Nestes casos, a intenção é a de assumir uma parcela de realidade em cena, buscando geralmente contrapor dramaturgicamente o ser vivo com o ser animado. No espetáculo *El Titiritero de Banfield*<sup>3</sup>, o ator Sergio Mercurio contracena com os bonecos que anima apresentando-se como sendo ele próprio: um bonequeiro argentino que construiu seus bonecos. Essa relação entre criador e criaturas torna-se o tema do trabalho, inspirando a dramaturgia. Animador e bonecos discutem sobre liberdade e criação, como se fosse uma conversa entre seres humanos vivos. Vemos, no corpo de Sergio Mercurio, as dimensões da corporeidade que se espera encontrar em um bonequeiro. Contudo, por mais que se apresente como realidade, a corporeidade do animador não é a sua cotidiana. De fato, ao assistir duas ou mais vezes ao espetáculo, sabe-se que ele usa praticamente as mesmas palavras, os mesmos gestos e as mesmas ações, que foram teatralmente construídas para o espetáculo. Certamente, ele também não conversa e interage com seus bonecos fora de cena, como o faria com amigos e familiares, pois aí se trataria possivelmente de um caso clínico psiquiátrico. Portanto, sendo uma realidade construída para a cena (possivelmente, com muitas referências e ancorado em seu modo de existir real), o corpo do animador que atua sendo “ele mesmo” torna-se também parte de uma corporeidade ficcional.

Com o bonequeiro colocando-se em cena ativamente, atuando como um ser ficcional (seja este um duplo do boneco que anima, seja um personagem distinto), a situação da corporeidade transita a um outro nível de elaboração. Nesse sentido, *Diagnóstico: Hamlet*<sup>4</sup> é um exemplo bastante interessante. O animador,

<sup>3</sup> Espetáculo do bonequeiro argentino Sergio Mercurio, que trabalha com distintas formas de animação de bonecos, sendo a maioria com o artista à vista do público, interagindo diretamente com os bonecos, apresentado em Florianópolis no 1º Festival Internacional de Teatro de Animação de Florianópolis – FITA Floripa, em 23/6/2007.

<sup>4</sup> *Diagnóstico: Hamlet* é um espetáculo da Companyia Pelmanec, da Espanha. Utilizam-se, neste trabalho, bonecos em espuma com proporções humanas, todos animados pelo mesmo ator, que também interpreta um dos personagens, apresentado em Florianópolis no 8º Festival Internacional de Teatro de Animação de Florianópolis – FITA Floripa, em 23/8/2014. Direção de María Castillo.

que identificamos como sendo um médico psiquiatra, tenta tratar seu paciente Max Flaubert (um boneco) que acredita ser o personagem Hamlet, de Shakespeare. Durante o espetáculo, o animador, interpretando seu personagem, relaciona-se também com a mãe e com a amiga de Max, Gertrudes e Ofélia (ambas bonecas). Algumas características da corporeidade do ator Miquel Gallardo são inevitavelmente as mesmas, especialmente as físicas. Mas é notável que ele constrói a partir dessa base uma nova corporeidade para seu personagem, que demonstra no corpo com clareza as suas relações com cada um dos bonecos. Quando está com Max, ele é conselheiro, apaziguador, tenta aproximar-se ao máximo do boneco enquanto este procura afastar-se. Com Gertrudes, a dinâmica é diferente, pois ela tenta seduzi-lo, e ele procura inicialmente afastar-se, com receio. Ofélia o atrai amorosamente, portanto, ele se torna mais suave e procura estar próximo. As diferentes relações que se dão entre os personagens levam o mesmo ator a elaborar distintas corporeidades para cada um, dentro das suas possibilidades físicas e dos materiais com os quais lida, além de encontrar as variações dessas corporeidades de acordo com relações estabelecidas.



*El Titiritero de Banfield* (1995). Cia. Sergio Mercurio. Direção de Sergio Mercurio. Foto de Pablo González.



*Diagnóstico: Hamlet* (2011). Companyia Pelmà nec. Direção de María Castillo. Foto de Marta Vidanes.

Independentemente dos modos pelos quais o animador interage com as formas animadas, o importante é a relação construída com estes corpos de propriedades distintas. Segundo o pesquisador Roberto Gorgati,

Corpo e objeto, a princípio, são determinações e, apesar de todas as determinações, o diálogo deve se instalar num campo de aberturas, de indeterminações. Considerar corpo como ambiente, região ou superfície acentua características de indeterminação, pois no corpo como ambiente, por exemplo, o tato amplia limites de percepção de modo que temperaturas e consistências do corpo se alterem. Um exemplo bem plausível é o ato de o corpo trocar água com o ambiente. Se tal ambiente estabelece trocas com o corpo, parte desse ambiente invade o corpo. Nessa troca, o corpo se transforma e ganha características do que estava fora (GORGATI, 2013, p.17).

Nesta citação, Gorgati destaca a importância da abertura para as trocas ao relacionar-se com o objeto: afetar e ser afetado. Por

mais que o animador queira impor suas vontades ao objeto por ele animado, este possui características físicas que podem aceitar tacitamente tais vontades, como podem resistir duramente. A matéria, considerada “sem alma” por não expressar desejos por meio do movimento, solicita ser escutada pela intensidade de sua existência física – sua imanência.

Nos estudos de Carlos Augusto Peixoto Jr. (2008) sobre a filosofia de Bento Espinosa, ele destaca que, em vez de “[...] uma Natureza para todos os corpos”, há um plano de imanência. Este plano de imanência é discutido por Gilles Deleuze e aponta duas proposições de Espinosa para a questão. Nas palavras de Peixoto Jr.:

A primeira proposição, denominada de cinética, nos diz que um corpo se define por relações de movimento e repouso, lentidão e velocidade entre partículas. Sendo assim, ele não se define por uma forma nem por funções. Toda forma específica ou global e suas funções orgânicas dependerão dessas relações, e não o inverso (PEIXOTO JR., 2008, p.137).

Em continuidade, acerca da segunda proposição de Espinosa:

Do ponto de vista espinosista, corpos e almas não são nem substâncias nem sujeitos, mas modos. Um modo é uma relação complexa de velocidade e de lentidão, e um poder de afetar e ser afetado, do corpo ou do pensamento. Essa maneira concreta de definir corpos e pensamentos, pelos seus poderes de afetar e de ser afetado, muda muito o entendimento clássico dessas questões (PEIXOTO JR., 2008, p.137).

Portanto, primeiramente as relações entre animador e objeto se dão pela cinética, nas variações de movimento e repouso que proporcionam a interação dos corpos. Não basta o animador ter a função de “animador”, e o objeto, a forma constituída para ser animada. A relação entre ambos se constrói no próprio fazer artístico, na lida e nas provocações mútuas dadas pela cinética. Não é

preciso que o animador sequer toque no objeto para se relacionar com ele. O não-movimento pode ser tão ou mais intenso que um movimento, de acordo com as relações estabelecidas, pois também cria um plano modal de imanência conjunta.

O estabelecimento desse modo, seguindo o pensamento de Espinosa e de Deleuze, leva à segunda proposição citada, que revela também as relações de afeto entre os corpos. Acerca disso, em uma conferência de Gilles Deleuze sobre Espinosa em Vincennes no ano de 1978, ele discorre:

Numa primeira determinação, a afecção é isto: é o estado de um corpo considerado como sofrendo a ação de um outro corpo. O que isso quer dizer? “Eu sinto o sol sobre mim”, ou então, “um raio de sol pousa sobre você”: é uma afecção do seu corpo. O que é uma afecção do seu corpo? Não o sol, mas a ação do sol ou o efeito do sol sobre você. Em outros termos, um efeito, ou a ação que um corpo produz sobre outro – note-se que Spinoza, por razões decorrentes de sua física, não acredita em uma ação a distância: a ação implica sempre um contato – é uma mistura de corpos. A afecção [affectio] é uma mistura de dois corpos, um corpo que se diz agir sobre outro, e um corpo que recolhe o traço do primeiro. Toda mistura de corpos será chamada de afecção (DELEUZE, 1978, documento virtual).

Nota-se, no discurso de Deleuze, que a afecção envolve sempre uma relação entre corpos. Embora para Espinosa essa relação implique um contato, não se reduz a um contato entre matérias sólidas. O contato entre os corpos pode se dar mediado pela luz, como no exemplo citado. Nas relações do animador com o boneco por ele animado, em grande parte das vezes, o contato é inevitável. Em *Clown's Houses*, *El Titiritero de Banfield* ou *Diagnóstico: Hamlet*, a mistura de corpos acontece de maneiras distintas, mas não há como negar que corpos vivos e vivificados afetam e são afetados mutuamente. Embora um tenha uma ação até certo ponto impositiva sobre o outro, na construção da relação ambos os corpos cedem em determinados aspectos para concluir um ato conjunto.

No teatro de objetos, a noção de afecção entre animador, objeto e público fica bastante evidente, especialmente em espetáculos como *(Des)Pertencimento*<sup>5</sup>. Neste trabalho, é possível identificar alguns modos distintos pelos quais os objetos são utilizados em cena e, conseqüentemente, modificam a forma de atuar em relação a eles. Neste espetáculo, pode-se observar objetos em cena desempenhando funções *utilitárias*, para as quais foram originalmente criados (uma caixa que guarda outros objetos); *figurativas*, complementando a cenografia, figurando um ambiente (pratos que compõem uma mesa de jantar); *representativas*, substituindo cenicamente um referente real (um ônibus de brinquedo que alude a um ônibus real); *sugestivas*, indicando aproximações entre os objetos e pessoas, lugares ou situações, por meio de características comuns e metáforas (um conjunto de chá



*(Des)Pertencimento* (2015). Companhia Andante. Direção de Sandra Vargas. Foto Luciano Osório.

<sup>5</sup> *(Des)Pertencimento* é um trabalho da Companhia Andante, de Canelinha/SC. Dirigido por Sandra Vargas, com atuação de Jô Fornari e Laércio Amaral, é um espetáculo de teatro de objetos que explora distintas relações entre animadores e objetos. Além de suscitar metáforas a partir de formas e funções, os objetos são principalmente evocadores de memórias compartilhadas entre os animadores e o público. Apresentado em Florianópolis na programação do Micro Centro Cultural Casa Vermelha, em 10/3/2017.

em miniatura que é associado a uma cidade inteira muito pequena) e *evocativas*, trazendo memórias relacionadas ao próprio objeto, distinguindo-o de outros iguais (um brinquedo de infância guardado por anos com o qual o animador viveu bons e maus momentos).

Estas classificações apontadas são observações do resultado gerado a partir dos distintos modos de relação demonstrados ao público, que variam conforme o tipo de afecção que se estabelece entre objetos e animadores no espetáculo. No momento de selecionar quais objetos, textos e ações deveriam compor a cena, os artistas tiveram de se confrontar com os próprios afetos em relação a estes e projetar o alcance das reverberações desses contatos em relação ao público. Com isso, forma-se em cena uma trama complexa que envolve corpos animados (*Leib*), corpos inanimados (*Körper*), memórias, metáforas, imagens e outras formas que se entrelaçam afetando-se mutuamente, onde tocar é ser tocado, e isso gera transformação.

Estando o animador visível ou invisível em cena, independentemente do seu modo de se apresentar ou de interagir com os corpos animados, é importante que tenhamos a clareza de que tudo passa e se manifesta pelo corpo, especialmente o do animador. E que este corpo não é composto apenas de mãos e braços em movimento, mas de toda uma corporeidade física, emocional, mental e social que está a serviço do relacionamento com o público, nesse caso, mediado e complementado por um corpo ao qual se atribui *ânima*. O boneco, a máscara, a sombra, o objeto ou qualquer outra forma animada constitui-se como o ponto de encontro entre os corpos do artista e do seu público.

## REFERÊNCIAS

AHLERT, Alвори. Corporeidade e educação: o corpo e os novos paradigmas da complexidade. *Revista Ibero-Americana de Educação*. Marechal Cândido Rondon, v. 1, n. 56, p. 1-13, jul, 2011.

- BARCO, Aron Pilotto. A concepção husserliana de corporeidade: a distinção fenomenológica entre corpo próprio e corpos inanimados. *Revista Synesis*. Petrópolis, v. 4, n. 2, p. 1-12, ago./dez., 2012.
- DELEUZE, Gilles. *Deleuze/Espinoza: Cours Vincennes 24/1/1978*. França. 2014. Tradução: Francisco Traverso Fuchs. Disponível em: < <http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=194&groupe=Spinoza&langue=5>>
- GORGATI, Roberto Douglas Queiroz. *Arquiteturas do contato: desvios do corpo e do objeto no teatro de animação*. 2013. 112 p. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis.
- JOÃO, Renato Bastos; BRITO, Marcelo de. Pensando a corporeidade na prática pedagógica em Educação Física à luz do pensamento complexo. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*. São Paulo, v.18, n.3, p.263-72, jul./set, 2008.
- JURKOWSKI, Henryk. *Métamorphoses: La Marionnette au XX Siècle*. Trad.: Eliane Lisboa, Kátia Arruda, Gisele Lamb, Paulo Balardim. Charleville-Mézières: Éditions Institut International de la Marionnette, 2000.
- KUSANO, Darcí. *Os teatros Bunraku e Kabuki: uma visada barroca*. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *O visível e o invisível*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- PEIXOTO JR., Carlos Augusto. *Singularidade e subjetivação*. Ensaaios sobre clínica e cultura. Rio de Janeiro: 7 Letras/Editora PUC-Rio, 2008.