

MÓIN-MÓIN

REVISTA DE ESTUDOS SOBRE TEATRO DE FORMAS ANIMADAS: EXPERIÊNCIAS DE FORMAÇÃO NO CIBERESPAÇO E PROCESSOS CRIATIVOS EM ISOLAMENTO SOCIAL
Florianópolis, v. 1, n. 24, p. 168 - 189, ago. 2021
E - ISSN: 2595.0347

Processos artísticos e pedagógicos para o Teatro de Animação no ciberespaço

Fabio Henrique Nunes Medeiros

Universidade Estadual do Paraná – FAP-UNESPAR (Londrina, Brasil)



Figura 1 – Estudantes da FAP-UNESPAR. Fonte: *Print* do autor.

DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/2595034701242021168>

Processos artísticos e pedagógicos para o Teatro de Animação no ciberespaço¹

Fabio Henrique Nunes Medeiros²

Resumo: O texto apresenta um compartilhamento de experiências e indagações teórico-práticas sobre processos artísticos e pedagógicos para o teatro de animação no ciberespaço, desenvolvidos tanto no ambiente pedagógico convencional (disciplina de Teatro de animação na Faculdade de Artes do Paraná, da Universidade Estadual do Paraná FAP-UNESPAR), quanto na *Cia Laica de Teatro*, na qual atuo como diretor. Para tal, a abordagem divide e apresenta em sequência as ações, numa espécie de modalidade com objetivo de sistematizar os procedimentos.

Palavras-chave: Processos artísticos e pedagógicos; Teatro de animação; Ciberespaço.

Artistic and pedagogical processes for Animation Theater in cyberspace

Abstract: This text presents a sharing of experiences and theoretical-practical questions about artistic and pedagogical processes for animation theater in cyberspace, developed both in the conventional pedagogical environment (Animation Theater discipline at Faculdade de Artes do Paraná, from Universidade Estadual do Paraná FAP-UNESPAR - Paraná State University), and at *Cia Laica de Teatro*, in which I work as a director. For such, the approach divides and sequentially presents the actions, in a modality with the aim of systematizing the procedures.

Keywords: Artistic and pedagogical processes; Animation theatre; cyberspace.

¹ Data de submissão do artigo: 30/06/2021. | Data de aprovação do artigo: 27/07/2021.

² Diretor de teatro, pesquisador em dramaturgia visual e animação; Doutor em Artes pela ECA-USP, com pesquisa interdisciplinar em teatro e cinema; Mestre em Teatro pela UDESC; Tem pós-doutoramento em Artes Cênicas pela USP, com pesquisa em História, técnica e estética do teatro de animação na televisão e no cinema brasileiros. É professor da FAP/UNESPAR.

E-mail: fabionunesmedeiros@gmail.com | Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1859-2062>

*“Isto não é teatro”
“Tem que ter no máximo 30 minutos”
“Recusar-me-ei a chamar isso de teatro, é uma experimentação”
“Não adianta ter bom equipamento e não saber fazer,
é como ver algo ruim em alta definição”
“Assíncrono não é webteatro”
“Deu até um friozinho na barriga como no ao vivo”*

Essas frases não foram retiradas do roteiro de um filme distópico sobre a morte do teatro; são algumas “pérolas” que ouvi em 2020 por fazedores de teatro. Talvez eu até me inclua em algumas delas, pois é natural que haja uma fase de negação diante do primeiro impacto resultante de um inesperado “meteoro”, como foi com a pandemia e o consequente isolamento social. Essa imagem do meteoro não é tão aleatória assim, afinal, até hoje temos a sensação de estar vivendo uma distopia em um filme de ficção científica. Uma sensação de terra arrasada. E foi justamente isso que aconteceu, pois o que estava no âmbito da ficção passou a ser realidade num curto período de tempo. A prometida vida “futurista” presente em inúmeras narrativas (literatura, cinema, games etc.) já acontecia em menor dimensão e de forma opcional, como por exemplo com compras *online*, reuniões virtuais ou ainda trabalhar em *home Office*. E, subitamente, não apenas estas atividades, mas também outras - outrora impensáveis de serem realizadas de modo virtual, tais como “passeios de domingo”, festa de aniversário, festas comemorativas, cinemas e até o teatro -, migraram para as telas. Desse modo, o virtual passou a ser uma eminência da própria vida. O impacto deste meteoro chamado pandemia nos arremessou para um futuro imediato, no qual a vida é intermediada pela cibercultura.

Para falar disso, é preciso trazer mais um segundo bloco de expressões ouvidas em 2020: “Veja o lado bom: tem gente assistindo a gente do Oiapoque ao Chuí”. Alguém acrescenta: “Passando pela Ásia e Cabo Verde...hihihih”. Pois é, o ciberespaço demoliu todas as fronteiras, inclusive para um vírus. Bem-vindos à globalização. Em contraposição, assim como os outros distantes de nós nos veem, nós também os vemos. Podemos, deste modo, pensar então que as marcas culturais vão se pasteurizando, padronizando? O mundo interseccionado não vai diluindo as identidades, transformando-as num bloco monolítico? Um

pensamento em rede não poderia acabar por atrofiar a pluralidade de formas e processos de saberes? Quais são as implicações sensoriais e sociais que este mundo virtualizado nos traz?

Estes são alguns questionamentos genéricos que precisaremos de certo distanciamento temporal para melhor compreender o seu impacto a longo prazo. Mas, contribuindo com o debate, penso que a digitalização do mundo pode vir a ser um caminho sem volta, impactando permanentemente vários setores, especialmente os de natureza simbólica, como a arte e manifestações culturais.

Refletindo sobre isso em um primeiro momento, eu pensava em não embarcar numa maré que não tivesse retorno. Assim, em vez de sucumbir ao agora “teatro virtual”, pensei em confrontar os primeiros sinais que o contexto nos apresentava, que se iniciou com exposições de peças filmadas em plano aberto. Tal tipo de filmagem já era anteriormente pré-requisito para seleção em festivais e eventos. No entanto, eu me recusava a me submeter a algo que poderia considerar como um engodo, principalmente por entender que teatro filmado não é teatro. Pelo contrário, é antiteatro, por entender que o teatro é uma arte da vida e da presença, e se a vida está subordinada a uma situação de não-presença, caberia a nós enfrentar uma condição que suprime a própria essência do teatro, pois a presença é, talvez, a principal característica no DNA da linguagem teatral.

*Então, entrou-se na guerra... Uma guerra dentro da gente...
Se confrontando...
Mas, todas as células do meu corpo estavam impregnadas de presença...*

Sou artista e professor de teatro, atuando em várias disciplinas práticas, especificamente na de Teatro de Animação, o que torna muito próximo as duas atuações profissionais. Isto, consecutivamente, torna quase impossível impedir que os dois segmentos se misturem, embora este seja um dos grandes esforços. Contudo, a situação remota deflagrada pela pandemia, evidenciou ainda mais a dificuldade de dissociação desses segmentos. Assim sendo, este texto irá abordar processos artísticos e pedagógicos para o teatro de animação no ciberespaço, tanto no campo pedagógico quanto no núcleo do processo artístico

da *Cia Laica de Teatro*, de Curitiba, companhia na qual atuo como diretor. No momento de produção deste texto, a companhia está com dois projetos em desenvolvimento voltados o ciberespaço: *As Trigêmeas – natureza fantástica* e *A Raposa*. Deste modo, quando falar de *nós*, posso estar me referindo tanto à minha Companhia, como também aos meus alunos da disciplina de Teatro de animação na Faculdade de Artes do Paraná, da Universidade Estadual do Paraná FAP-UNESPAR. É importante mencionar que, diferentemente de grande parte das universidades no Brasil, a nossa não parou em nenhum momento, de modo que fomos aprendendo a lidar com todas as situações pedagógicas, operacionais e emocionais no curso das incertezas que o momento desencadeava.

A metodologia principal adotada foi a observação, experimentação e apropriação, na disciplina de Teatro de Animação, que teve como intuito não apenas chegar num produto em si, mas também desenvolver possibilidades expressivas satisfatórias para a formação. Já na *Cia Laica*, também foram utilizados os mesmos parâmetros metodológicos, mas com o objetivo mais direto de produzir trabalhos.

Aquecimento

Caminhar, pular, correr, rolar no chão, girar, articular, estabelecer contato, níveis e velocidade, apontar e seguir (com a mão, cotovelo, joelho, nariz, olhos, queixo, topo da cabeça, pelvis, umbigo, ombro, pé...). Todas estas ações, que não correspondem apenas a um aquecimento físico, mas também perceptivo e expressivo, são alguns dos primeiros encaminhamentos para se iniciar um jogo teatral, neste caso, com algumas adaptações para o teatro de animação.

Como sabemos, o ambiente virtual é um ambiente inverso ao ambiente real, do ponto de vista de não existir nenhuma matéria concentrada, física. Entre elas, evidentemente, o corpo humano. Esta simples constatação altera significativamente os usos destes espaços. Descobrir, então, as intermediações entre esses dois ambientes consistia em um de nossos principais objetivos, uma

vez que a presença real, como já enfatizado, é um elemento fundante da linguagem teatral.

Uma das principais orientações remete aos primórdios do cinema, quando o fim do enquadramento correspondia às coxias. Em uma grande parte dos primeiros filmes realizados nos primeiros anos do cinema, a câmera era posicionada em uma lógica espacial ainda muito similar a uma lógica teatral “italiana”. Trazendo esta ideia para a nossa nova realidade virtual, os participantes deveriam, cada um em sua própria casa, se deslocar dentro do enquadramento da câmera. Assim, a primeira coisa que eles tinham que observar era o que câmera estava alcançando, tanto nos planos de chão, como médio e aéreo. Esta primeira leitura do espaço, ainda de modo visual, iria demarcar algumas possibilidades de descolamento dos corpos. Então fomos à prática. Pedi que caminhassem dentro daquele espaço, sem olharem para a câmera como espelho, e tentando não sair do enquadramento.

Em poucos instantes já surgiu a primeira questão: “Quando eu me aproximo da câmera corta minha cabeça”, ao que retruquei: “então você pode flexionar os joelhos e criar outro nível”. Assim, fomos incorporando os diferentes níveis, outra importante ação do exercício. Acrescentei outras ações como estímulos, tais como pular, correr, breicar, girar, impulso e contra-impulso.

Quando estivessem um pouco aquecidos poderíamos incluir *rolar no chão*, mas optamos por não fazer porque muitos deles dispunham de pouco espaço, havendo a possibilidade de acontecer algum acidente. Pode-se, porém, frisar que estas ações, bem como outras, podem ser realizadas de acordo com o espaço disponível.

Para avançar no exercício, incluímos as ações que abordam questões de *articulação* do corpo. Assim, além de envolver questões fisiológicas, começávamos agora a trabalhar também questões de representação, que mais tarde poderíamos associar ao corpo de bonecos a esta série. A caminhada, acrescida de articulação, consiste em se deslocar pensando e trabalhando as articulações. A evolução desse exercício seria a ação de *apontar* algo com determinada parte do corpo e seguir na direção que foi apontada, tendo como

parâmetro a articulação. Podia-se apontar com a mão, cotovelo, joelho, nariz, olhos, queixo, topo da cabeça, pelves, umbigo, ombro, pé, ficando a critério de cada um.

Exceto pela impossibilidade de contato físico, toda a série de exercícios de aquecimento planejada para o ambiente real funcionou bem em relação à ocupação do quadro da tela. Este aquecimento serviu tanto para o treinamento corporal (gerais e específicos para animação) como para explorar algumas dinâmicas de espaço da tela. No decorrer dos encontros com os grupos, outras ações que contemplam o teatro de animação foram incluídas, como, por exemplo, exercícios para a base (quadril), para o pescoço, para os braços e mãos, e para o olhar.

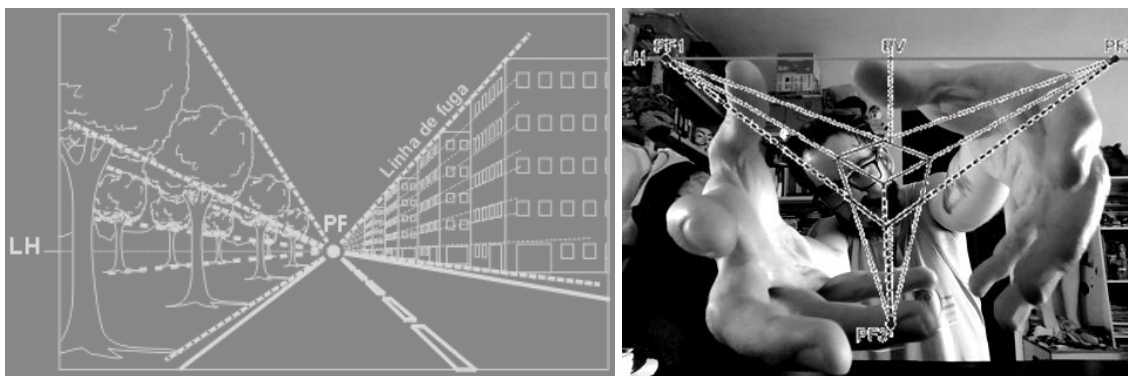
A busca por outras perspectivas

Como o ciberespaço deflagrou o plano bidimensional, tivemos que recorrer a inúmeras alternativas para trabalhar artisticamente neste ambiente. Entretanto, sempre com a preocupação de ser uma terceira coisa que não necessariamente fosse a linguagem do vídeo, pois não estávamos dispostos a mudar de área, e sim de entender quais seriam nossas proposições para aquilo que era desconhecido, o que não era teatro como conhecíamos, e tampouco cinema. Neste sentido, um dos primeiros *starts* foi de recorrer a estudos sobre *perspectiva* nas artes visuais, já que estamos diante do quadro (forma padrão retangular da tela – TV, Monitor e Celular...). Assim sendo, uma das primeiras fases foi a observação. Recorremos, então, às acepções e formas de representação da perspectiva numa construção visual, que se constitui, do ponto de vista técnico, de um efeito de linhas convergentes a um ponto de fuga, para assim criar a ilusão de tridimensionalidade. Ou seja, numa superfície plana, por meio de efeitos de composição, cria-se a ilusão de volume.

O primeiro exercício nesse sentido foi pensar a distribuição dos objetos (corpos) no enquadramento para tentar distribuí-los buscando-se criar linhas convergentes, de modo que os corpos (objetal e humano) fossem organizados sob linhas diagonais. Sabemos que a fotografia e o vídeo não são pinturas, pois

eles captam a tridimensionalidade dentro de um espaço bidimensional. Queríamos, então, seguir esses parâmetros para tentar buscar um efeito estético e evidenciar a perspectiva.

Uma outra experimentação na busca pela perspectiva foi usar a distância entre as extremidades dos braços dos atores como linhas, para que se obtivesse uma pequena perspectiva entre a cabeça e as pontas dos dedos. Esta experimentação resultou em efeitos interessantes para o teatro de objetos, assim como para o teatro de bonecos com animação à vista e para as máscaras. Não testamos as sombras, tanto por não termos tido tempo hábil para tal, como também pelo fato de as sombras já terem uma relação ontológica com a bidimensionalidade.



Figuras 2 e 3 – Esquema de perspectiva (ponto de fuga) e segunda imagem (corpo disposto em delta). Fonte: autor

O olhar

Como é bem sabido e explorado por animadores, o olhar é um dos principais canais de expressão para as formas animadas, bem como dos atuantes que se colocam em cena com elas. É fundamental destacar que isso vai muito além da visão e não está restrito aos olhos, mas corresponde a um conjunto de disposições expressivas, como algumas já exemplificadas no tópico sobre aquecimento (olhar com outras partes do corpo).

Exercícios sobre o olhar são uma prerrogativa essencial para o trabalho do ator-animador, especialmente em uma perspectiva mais direcionada para

uma animação que se faz visível, ou seja, aquela na qual o corpo do animador realizando a ação, ou parte dele, fica à vista do público.

Exercício de três olhares: Na primeira etapa, são propostas três orientações de modos de olhar do próprio ator, sem pensar em boneco ainda. Por uma questão didática, denominei estas etapas provisoriamente de *Olhar-dramático*, *Olhar-épico* e *Olhar-mono*, relacionados aos três grandes gêneros teatrais mais comuns.

Olhar-dramático – seria um olhar que tende a buscar outro olhar, numa espécie de jogo dialógico, próprio do gênero drama. Este olhar também pode ter de exemplo uma questão de aproximação entre aquele que fala (e vê) e aquele que ouve. Pode ser entendido ainda como um olhar mais demarcador, pontual e direcional.

Olhar-épico – Seria um olhar mais genérico, como que para alcançar uma plateia. Remete ao efeito de narração-orador, que deseja atingir um grupo, portanto um olhar mais aberto.

Olhar-mono - Corresponde ao gênero monólogo, no sentido de falar para si. Neste sentido, o olhar pode trabalhar numa dimensão focal ou multifocal, mas que não “toque” a plateia e nenhum outro indivíduo. Ou seja, um olhar que se aproxima mais da divagação. Um outro exemplo desse olhar é quando se está tentando lembrar de algo, buscando o repertório da memória, um olhar meio vago.

Após uma auto-observação desses três modos de olhar, repetimos nos bonecos, fazendo as devidas transposições. As descobertas nas transposições são momentos bastante significativos, uma vez que o sistema anatômico do boneco é muito diferente do humano, de modo que se evidencia que o boneco não olha apenas pelos olhos. Deste modo, muitos descobrem no nariz ou na articulação do pescoço, ou mesmo na combinação entre ambos, uma forma de representar os três olhares. Ao longo da prática do exercício, é importante que se deixe que os próprios participantes percebam essas formas de transposição. A descoberta por si carrega uma potência pedagógica.

Exercício de olhar com o boneco.

Começamos com as mãos, sem o uso de qualquer objeto, nem mesmo bonecos. Apenas o animador e sua mão em cena... Para dar início ao exercício, usamos intensivamente a técnica de triangulação, contudo adaptado à nossa investigação. Os participantes são então orientados a explorar três diferentes formatos para as mãos: cabeça, nariz e olhos, de acordo com os comandos dados. Aqui, cabeça corresponde à mão fechada em punho; nariz, à mão fechada com o dedo indicador inclinado em posição horizontal; e olhos à mão com os dedos indicador e médio arqueados, como se fossem olhos de caranguejo, como se pode ver nas ilustrações adiante. A partir destas orientações, os participantes são instigados a improvisar cenas com as mãos utilizando a técnica de triangulação, podendo-se fazer uso tanto de diálogos como também de granelô. No decorrer da ação, uma voz-off vai indicando as metamorfoses das formas animadas (cabeça, nariz e olhos).



Figura 4 – Mão representando cabeça, nariz e olhos. Fonte: autor.

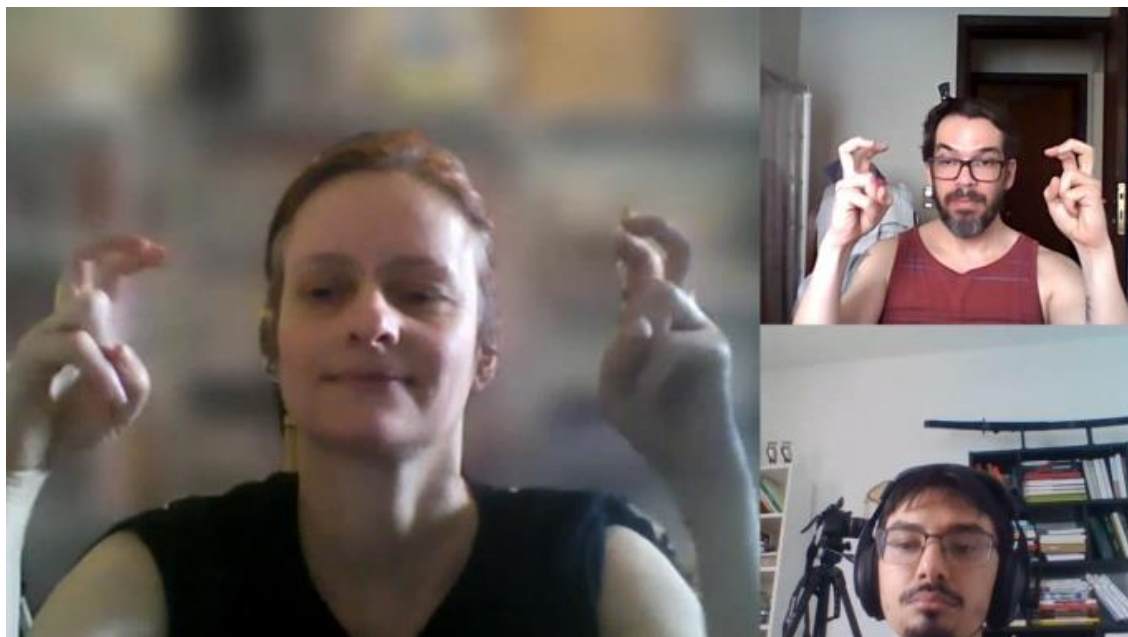


Figura 5 – Amostragem (Elke Siedler e Felipe Valentim). Fonte: *Print* do autor.

Algumas considerações sobre o olhar: para toda a série do olhar, houve ganhos e perdas, porque o que corresponde ao olhar pelo olho, e mesmo por alguns membros superiores, pudemos observar o detalhe devido à aproximação da câmera, ganhando mais qualidade, porque era melhor observado devido a esta aproximação. Contudo, no que se refere ao “olhar” com o corpo, por exemplo, houve um comprometimento, já que a natureza do plano da tela valoriza mais os fragmentos do que o todo, nesse sentido, o corpo.

Relação com câmera - colocar a câmera como ser animado.

Olhar para câmera e se relacionar com ela. A tênue linha entre a quebra de parede e o efeito dramático para frente, de modo a tratar o espectador como personagem.

Claro que no exercício anterior, quando se relaciona com a câmera como espectador ou personagem, também ocorre essa forma de tratamento de animar a câmera, mas agora isso se dá de outra forma. A câmera se movimenta, corre, respira, balança a cabeça... Para dar exemplos bem figurativos, trata-se do efeito *FoundFootage*, bastante popular em filmes de terror e suspense, e que foi

amplamente popularizado no filme norte-americano *The Blair Witch Project*³ (A Bruxa de Blair, no Brasil) de 1999, linguagem essa que foi cada vez mais explorada de diferentes formas no cinema desde então.

Transferência de energia

Depois de uma ampla série de exercícios sobre o olhar, dos quais apenas alguns foram aqui descritos, seguimos para outra questão fundamental para o trabalho do ator-animador, que é a transferência de energia. Fizemos alguns exercícios que remetem a um dos princípios da mímica, como o de criar um ponto fixo (primeiramente com a mão e em seguida com o olhar), e a partir desse ponto estabelecer uma dinâmica de aproximação e afastamento como restante do corpo.

Por exemplo, a mão “gruda” em determinado ponto de uma parede de vidro imaginária (paralela e numa certa distância da câmera que está sendo captada, correspondente ao enquadramento). Após esse estado de grudar, o corpo vai se aproximando e afastando desse ponto, sem que a mão se desgrude. A mesma ação se repete posteriormente, usando agora o olhar como elemento que “gruda” em determinado ponto da parede imaginária. Essa ação pode servir também como exercício para um importante princípio do teatro de animação: *dissociação, foco*, entre outros.

³Escrito e dirigido por Daniel Myrick e Eduardo Sánchez.



Figuras 6 e 7 – Estudantes da FAP-UNESPAR. Fonte: *Print* do autor.

É fundamental mencionar que a mímica (e pantomima), por ser uma linguagem do gesto, traz grandes contribuições ao teatro de animação, uma vez que o movimento é um fator determinante para essa linguagem. “Para mim, trata-se da interface exata entre o boneco e o mimo. Conforme incorporarmos ou desincorporarmos a máscara, tenderemos mais para o mimo ou para o boneco”. (HEGGEN, 2009, p.51).

Jacques Lecoq (2010), em sua importante formulação pedagógica para o trabalho do ator, aponta a mímica como um recurso de grande significância, de

modo que ela constela uma fase estrutural, proporcionando uma base às linguagens, especialmente a gestual. “É preciso saber desenhar objetos e imagens no espaço, encontrar atitudes simbólicas” (LECOQ, 2010, p.158).

Ainda que estivéssemos trabalhando alguns elementos da mímica como recursos técnicos, outras possibilidades logo apareceriam, especialmente pela questão da sua natureza imagética. Por exemplo, ainda na abordagem sobre a mímica de Lecoq, ele menciona algumas de suas modalidades, entre elas os *Quadros Mímicos*, que correspondem a uma sequência de ações estabelecidas pelo gesto como elemento compositivo da imagem.

Podem fazer referência a todas as técnicas do cinema: primeiro plano, planos gerais, *flash-back*...enfim, tudo que constitui a linguagem moderna das imagens, com seus ritmos, seus flashes meteóricos, seus elipses, transpostas aqui numa dimensão teatral. (LECOQ, 2010, p.160).

Ainda que não fosse nossa abordagem especificamente, esta lógica nos interessava bastante, tendo em vista que estávamos investigando uma terceira coisa, que não era cinema e nem teatro. E, assim, com uma certa relutância por minha parte chegamos a estudar alguns fundamentos da linguagem cinematográfica.

Linguagem do audiovisual – Negar, sucumbir ou remontar?

De fato, tenho a sensação de que passamos por essas três fases, embora a segunda não tenha de fato se concretizado, uma vez que não sucumbimos à linguagem do audiovisual. Buscando-se entender as condições em que nos encontrávamos, houve inicialmente certa resistência a ela, indo aos poucos flexibilizando. Assim, os fundamentos da linguagem cinematográfica, tais como sequencialidade, enquadramentos, movimentação de câmera, montagem (edição), direção de arte (luz e visualidades) e sonorização, foram explanados de forma panorâmica para que se tivesse um entendimento básico e se pudesse recorrer a eles caso fossem necessários para os trabalhos. Além disso, esses fundamentos foram quase sempre análogos à linguagem do teatro de animação, direta e indiretamente, tanto é que se chegou ao efeito *FoundFootage*, como já

abordado. De um olhar-câmera que carrega suspiros, uma corporeidade subjetiva e uma vida-vista-de-dentro para fora. Quem já experimentou estar dentro de um boneco-habitável conhece melhor a sensação.

Enquadramento versus “molduras” do teatro de animação. Essa é uma relação bem interessante que talvez sinalize uma afinidade na transposição entre o teatro de animação e a linguagem do vídeo. Por exemplo, olhando pra a disposição espacial de algumas formas bastante recorrentes de teatro de animação: Para o boneco de luva em tenda, barraca, empanada – formato que quase corresponde a uma “moldura” e delinea a ação cênica numa dimensão majoritariamente frontal; Para bonecos de fio (marionetes) temos também essa frontalidade, mas combinada a um tablado que podem ajudar na definição deste espaço da cena; Para os bonecos de manipulação direta, temos uma mesa, ou seja, uma espécie de tablado elevado que vai comportar os pés dos bonecos. De certa forma, todas as dimensões espaciais podem ser alusivas, em perspectivas diferentes, à moldura, e por consequência ao enquadramento. Assim temos, talvez, um ponto de aproximação interessante entre essas linguagens, e ter consciência disso pode favorecer as proposições. Nesse sentido, talvez a estrutura mais ilustrativa seja o Teatro de Brinquedo (*Toy Theatre*) do século XIX na Inglaterra.

Precisávamos ainda nos apropriar de outras competências de linguagens, como por exemplo noções da *Direção de Arte*, já que ela é responsável pela estética visual da linguagem cinematográfica, abrangendo desde o figurino e caracterização até mesmo componentes da fotografia, sendo assim também de caráter determinante para esta linguagem do teatro em vídeo. Nós do teatro de animação sabemos a importância dos elementos plásticos para a formulação de nossa linguagem, de modo que, além dos elementos plásticos correspondentes ao teatro de animação, precisamos também lidar com outras habilidades plásticas, como as que correspondem à linguagem do vídeo.

Experimentamos esse pensamento através das relações de composição, especialmente em planos de fundo (efeito de camuflar ou destacar o que queríamos esconder ou revelar); A luz, sendo a alma da fotografia, tem um peso

maior para a linguagem do vídeo do que para a teatral. Então esse foi um dos elementos a que se deu muita atenção; Ainda no aspecto de composição do quadro, como já mencionado pensamos também na perspectiva. Experimentamos planos incomuns, como à pino, sob duas perspectivas, plano aéreo ou “animação deitada”, este último em referência ao trabalho de Lotte Reiniger. Esta abordagem foi muito reveladora, pois altera tudo, desde o peso até as questões próprias da animação.

Edição com o corpo e com placas - Esta foi uma descoberta bastante inusitada e reveladora a respeito desse lugar *entre* linguagens. Como em muitas cenas gravadas, algumas transmitidas ao vivo, era quase impossível parar a gravação e fazer cortes, já que muitos de nós estávamos sós em casa, pensei em usar o corpo ou placas com efeitos de transição, cumprindo uma espécie de função de edição. Por exemplo, a própria mão ou mesmo uma placa pode funcionar como corte. Aproximar o rosto à câmera, de modo a preencher todo o quadro, pode também ser uma forma de “corte”, inclusive possibilitando a troca de bonecos. “Engolir” a câmera é outro exemplo que pode também ser usado com esta mesma função.



Figuras 8, 9, 10 e 11 – Primeira imagem Janaina Graboski (Corte-mão) e as demais Contação de Histórias com Danee Madrid: Corte-placas, corte-rosto. Fonte: *Print* do autor de *live* da atriz.

Os *efeitos especiais*, quase sempre, estabelecem uma interface explícita com a realidade, de modo a manipulá-la com o acréscimo de elementos de um outro mundo, um mundo extraordinário. Nessa perspectiva, podemos pensar que a realidade é a matriz do fantástico, uma vez que ele interage como uma camada da realidade, uma camada que se posiciona quase sempre de forma translúcida.

Trazendo isso para um exemplo concreto de nossa prática, quando se capta as imagens, os atores estão atuando num ambiente real, posteriormente os efeitos especiais são inseridos. Há assim uma negociação técnica entre os recursos que estarão no ambiente real e os que serão incluídos através dos efeitos. Neste modelo, os atores devem então simular uma interação com os elementos que serão incluídos naquela realidade. Desta forma, podemos cogitar que eles animam o invisível, uma vez que no plano real a materialidade destes elementos é inexistente.

É importante sinalizar também que muitos recursos de efeitos especiais outrora caríssimos, se encontram hoje bastante acessíveis nas palmas de nossas mãos, por meio de aplicativos. Consistem assim numa ampla gama de possibilidades, de modo que nos sentimos desafiados a usá-los.

Animar o invisível.

Animar o invisível corresponde a não possuir nenhuma materialidade no plano real para animar, tendo sido assim um recurso de experimentação bastante significativo, representando um pouco a interação entre esses dois mundos (real e virtual). Pudemos deste modo entender, do ponto de vista de animadores, duas distintas ações: os corpos dos atores que se relacionam com o invisível tornando crível esta relação e o editor, que cria a forma animada por meio de efeitos pós gravação em softwares, tendo como referências o jogo dos atores.

Podemos a partir disso refletir: quem anima nesse caso? Penso que mesmo que não seja uma resposta dogmática, poderíamos dizer que se trata de uma interface, na qual a combinação desses dois recursos confere a animação

ao ser, que emerge do corpo e ganha uma certa “materialidade” por meio da intervenção digital.

A animação do invisível nos remete ao teatro de pulgas na área teatral, bem como aos efeitos especiais cinematográficos, duas linguagens com as quais somos bastante familiarizados. A popularização e barateamento de alguns recursos técnicos de produção de efeitos especiais para vídeo trouxe um horizonte mais acessível para quem deseja experimentar essa interface.

Essa experiência de animar o invisível não chegou a ser aplicada com as turmas da disciplina de Teatro de Animação, mas foi realizada dentro do nosso grupo de teatro, a *Cia Laica*, resultando no trabalho para crianças *As Trigêmeas: natureza fantástica*.



Figuras 12, 13, 14 e 15 – Vídeo *Trigêmeas*. Fonte: Primeira imagem Celso Landolfi e as demais *prints* do autor.

O uso de filtros de *apps* também pode ser uma forma de trabalhar a animação “virtualizada”, que, no entanto, difere da animação do invisível, uma vez que a interação com esses filtros fica visível para o ator.

Efeitos sonoros - O som com relação à ação.

Existe uma vertente na área audiovisual que considera que o som equivale a 50% do elemento sintático da obra, de modo a corresponder com metade do que se quer dizer. Embora exista um marco do surgimento do som no cinema, alguns historiadores apontam que o som sempre esteve presente de algum modo nos filmes, não do modo ao qual estamos habituados, com o som como parte integrante de um filme, mas, por exemplo, com a produção de sons ao vivo, através de orquestra, explicador, atores, entre outros. Esta constatação sinaliza para o som como um elemento fundante.

Isso se intensifica ainda mais no cinema de animação. Sébastien Denis, se referindo ao desenho animado, diz que

desde o final dos anos 1920 o som foi sempre um elemento de primeira ordem no universo da animação [...] é necessário realçar a importância capital do som na animação. Para Walt Disney, pioneiro nesta matéria, o som representa 50% de um filme de animação (DENIS, 2010, p. 90).

Entretanto, qualquer que seja a linguagem audiovisual, a percepção a respeito do som, seja por quem faz ou quem recebe, é significativamente diferente se comparado ao evento teatral. Uma vez que, no teatro, o som se mistura com a presença e com todas as emergências da linguagem teatral, ainda que, dentro dos gêneros e linguagens teatrais, essas equivalências também variem, como, por exemplo, em segmentos como os musicais, o teatro de animação, entre outros.

A questão é matéria para uma ampla discussão, de modo que o que nos importa aqui é observar que o som ganha outra dimensão na área audiovisual. Portanto, sendo o virtual o nosso ambiente atual, o som passa a ser também um objeto que requer ainda mais atenção.

Considerações - “Se eu travar, me avisa...Se eu cair, eu volto pelo 4G...”

O teatro é a arte da *presença*, do *presente* e do *encontro*, estas coisas quase que interpenetradas. O que temos então quando ocorre a impossibilidade de se vivenciar essas características? Ou perguntado de forma ainda mais dura, de modo quantitativo mesmo: Quanto se tem desses três fenômenos em uma exibição síncrona? Temos a “presença” (intermediada por um espaço sintético), temos o *presente*, de fato, pois aquele tempo passa “igualmente” para todos e temos o *encontro*.

Já salientei anteriormente que o convívio, ou seja, a manifestação ancestral da cultura vivente, distingue o teatro do cinema, da televisão, do rádio, do *Skype* e do *Chat*, uma vez que o teatro exige a presença real dos artistas, em reunião com técnica e espectadores, à maneira do ancestral banquete ou simpósio grego (DUBATTI, 2016).

De fato, tanto do ponto de vista pedagógico quanto do artístico, estamos vivendo uma “era da acumulação” - bem-vindo ao capitalismo selvagem – a era da pedagogia da acumulação, ou melhor, da experiência da acumulação... Coisas sobrepostas, como num cenário pós-guerra, uma parede derrubada sobre outra. Será que nesse sentido se ergue uma quinta parede do teatro, num movimento inverso à derrubada da quarta parede?

Se esta nova “parede” se levanta frente aos nossos olhos como uma espécie de obstáculo, cabe a nós transgredi-la.

Por exemplo, no que tangencia a *linguagem do audiovisual*, a qual se recorreu de forma bastante evidente, negamos algumas coisas, ao passo que sucumbimos a outras. E, o mais importante, remontamos outras, apropriando-nos de alguns fundamentos e subvertendo outros, muitas como soluções bem teatrais, como, por exemplo, a *edição com o corpo e com placas*, as relações com a câmera, o *FoundFootage* (relacionar-se com a câmera como ser animado); Os próprios exercícios teatrais, fossem para o ator ou para o ator-animador, passaram também por adaptações; A *busca por outras perspectivas*, que contemplam as artes plásticas; até chegar a *animar o invisível*, o que permite uma interface entre a mímica e os *efeitos especiais*.

Quase todas essas modalidades e meios estão alterados, mas em proporções diferentes. Não só aquelas relacionadas ao fenômeno teatral, mas também ao ciberespaço. Também não se previa que salas de reuniões, originalmente pensadas para o mundo *business* ou atividades de ensino, virassem também “salas de teatro”. Sem dúvida, a presença (no sentido do encontro interpessoal sem mediação) foi a mais alterada de tudo isso. Neste sentido, o componente do espaço, bem como suas relações com ele, se torna o objeto central de observação e de descobertas.

Penso que o que pode ser instigador, tanto para os artistas quanto para o espectador, é o testemunhar do nascimento de uma nova linguagem, apesar de preconceitos e resistências quanto ao que é novo. O porvir de uma nova linguagem calcada na tecnologia pode ser um tanto assustador, pois há no imaginário coletivo, reforçado tanto pela ficção como pela vida real, um certo temor de que as máquinas substituirão os humanos, ou de que as relações humanas se darão apenas de forma mecanizada.

No entanto, é importante derrubar o preconceito, sem medo de comparar, de buscar a história e mesmo de se permitir a experienciar. A própria história já testemunhou falsos prenúncios como o do fim da pintura em detrimento da descoberta da fotografia, o do fim do teatro pelo surgimento do cinema, embora estas artes tenham sobrevivido e constantemente se reinventado. O teatro só acaba junto com a humanidade, pois ele toma para si a própria matéria humana como elemento compósito. A luz do teatro é humana.

Acho que vamos comemorar o retorno aos convívios, não só aos teatrais. E vamos valorizá-los mais do que antes. O convívio, a territorialidade, o corpo a corpo, as viagens, em sua infinita multiplicidade de formas, são uma das dimensões mais maravilhosas da existência humana (DUBATTI, 2020).

“*Se eu cair, eu volto pelo 4G... Se eu travar, me avisa...*”. Nesta frase, que todos nós possivelmente já ouvimos ou até mesmo já falamos, contém em si uma síntese homérica de nosso tempo contemporâneo, do que se iniciou em março de 2020 e não terminou ainda hoje (18 de junho de 2021), e que certamente deixará marcas profundas.

Os artistas do Paleolítico tinham os instrumentos do pintor, mas os olhos e a mente do cineasta (WACHTEL apud MACHADO, 2008, p14).

Durante todo esse período eu exercitei fazer o inverso, me restava o instrumento do audiovisual, mas eu não me deixava esquecer quem eu era: *uma artista de teatro.*

Referências

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

DUBATTI, Jorge. A pandemia revelou o poder do convívio. [Entrevista concedida a] Márcio Bastos. **Revista Continente**. Pernambuco, Edição 240. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/240/ra-pandemia-revelou-o-poder-do-convivior>. 01, dez. 2020.

DUBATTI, Jorge. **O Teatro dos Mortos**: introdução a uma filosofia do teatro. Tradução de Sérgio Molina - São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2016.

HEGGEN, C. Sujeito - objeto: entrevistas e negociações. **Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, v. 1, n. 06, p. 044-061, 2018.

LECOQ, Jacques. **O corpo poético**: uma pedagogia da criação teatral. Trad.: Marcelo Gomes. São Paulo: SENAC São Paulo; SESC SP, 2010.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 2008.