

040 ATOR E/OU ANIMADOR A SERVIÇO DA REPRESENTAÇÃO¹

Valmor Beltram; Egon H. Seidler Jr.

PALAVRAS-CHAVE:

1. Teatro de Bonecos; 2. Ator-animador; 3. Representação.

Este artigo propõe-se a identificar o espaço onde o ator e o manipulador se encontram no cumprimento de suas funções ou contribuem e influenciam o trabalho do outro. Esta pesquisa surgiu do estudo de alguns artistas que através de um olhar sobre a expressividade dos bonecos/objetos no Teatro de Bonecos contribuiriam à reflexão da arte do ator. Portanto, pontua alguns caminhos onde o ator e o animador agem de maneira próxima, procurando identificar características comuns que serviriam à representação no Teatro.

Na cena contemporânea o discurso é construído pelo olhar. Nossa percepção capta e compreende a obra pelo “modo” como ela se apresenta mais do que como se diz. A herança textocentrista do teatro cada vez mais fica distante comparada ao discurso e apelo visual a que nos acostumamos. O Teatro de Animação por sua vez tem como principal característica a plasticidade, o que se vê em cena. Por consequência, o objeto ganha um novo estatuto em relação a cena e dentro dessa linguagem, se equiparando ao ator enquanto função dramática.

Essa relação de leitura visual pode ser justificada pela complexidade da noção de imagem, já que o que vemos não é mais o que realmente é (a fotografia não é mais considerada fiel ao que retratou), as mudanças de como se trata a imagem, a velocidade com que o olhar está treinado e sua capacidade de leitura que estão sendo estimulados ao longo do tempo pelas inovações tecnológicas, mídias em geral, entre outros. Portanto, recortar o olhar e restringir o espectador ao palco, atualmente, parece requerer dinamismo e habilidades dos agentes teatrais para que haja comunicação.

A plasticidade, os elementos de cena, o movimento, tudo provoca e desencadeia uma série de relações pelo simples fato de coexistirem. Uma série de relações pré-codificadas e convencionadas são despertadas pela simples presença e articulação de um objeto em cena. Atualmente não temos mais certeza do que o objeto em cena será, pois

¹ Artigo resultado de pesquisa efetuada por Egon H. Seidler Jr., voluntário do Grupo de Estudos sobre Teatro de Animação, pertencente ao Programa de Extensão Formação Profissional no Teatro Catarinense, sob a orientação do Prof. Dr. Valmor Beltrame – DAC/CEART/UEDESC.

as fronteiras estéticas encontram-se rompidas e o hibridismo das linguagens permite que se encontre na cena componentes e elementos ressignificados, assumindo outras funções.

Mas e o teatro, onde se encontra em meio a tantos recursos ou diante de outras mídias que acompanham e nascem dessa agilidade e inovações? Sua resistência se deve a quê?

Humanizar. Essa talvez seja a função do teatro, independente da linguagem. Este parece ser o ponto que todas as propostas contemporâneas têm buscado. Também existem propostas teatrais que acompanham as inovações tecnológicas e se adequam muito bem à cena. Contudo, é inegável a busca por algo que toque o humano do espectador, e essa peculiaridade, o sensibilizar, é o que diferencia os produtos artísticos que encontramos, sejam os classificados como arte ou os classificados como entretenimento.

Não se pode negar à arte da representação a função de lazer, desde que acompanhada de sua característica principal, criar e refletir histórias onde nasçam personagens para mostrar quem são e por quê são.

Um ator, reconhecido pelo grande público (massa), principalmente no cinema, muitas vezes é visto como um ídolo. Começa a ser visto como uma figura intocável, ou seja, é o status de “estrela”. Mas, ao pensarmos a profissão do ator apenas com este objetivo resumimos seu ofício somente ao entretenimento. Conseqüentemente, ao resumir o ofício do ator ao papel de ídolo, sustentado por seu carisma, estamos considerando sua pessoa mais importante que a figura que representa em seu trabalho ou função.

O trabalho do ator acontece acompanhado de uma série de elementos que lhe dão suporte, seja o figurino, a maquiagem, a iluminação e tantos outros. Estes suportes o ajudam na construção de um personagem que existe para expressar e comunicar algo. Logo, se nasce desta razão, o que ele fala ou mostra é essencial.

A busca pelo trabalho do ator enquanto função dramática, a fuga do vedetismo, faz parte de uma tradição do final do século XIX e início do século XX, com encenadores, autores e teóricos em teatro, como Maeterlinck, Craig, Meyerhold, Jarry e outros. Estes que encontraram no Teatro de Animação caminhos para uma linguagem teatral mais coerente com suas concepções estéticas, diferenciando-se do Naturalismo e Realismo. Em comum havia o desejo de que o ator se reconhecesse como elemento da obra, único em sua funcionalidade e que a obra fosse colocada em primeiro plano.

Entender que ao se mostrar como personagem o ator revela uma verdade (uma história) e prepara seu público a refletir, engolir, cuspir, rir ou se abster, não pode se confundir com o objetivo de sua arte, sua função de representar. Esse não esclarecimento e a áurea que envolve a atuação, levam a admiração superficial diante da obra, ou seja, a veneração de quem está em cena contando diretamente a história, o ator. Sabe-se que o carisma e a beleza contam muito como valores para um mercado de massa e o importante não é julgar o quanto esses valores são corretos, mas sim em pensar a que servem, como servem, quais as conseqüências e que características existem quando falamos da arte de representar ou de quem está assistindo a um evento desta natureza.

Estar em cena exige que o ator se coloque diante de outras pessoas e se faça perceber por estas. Ele parte do pressuposto de que deve ser observado, ouvido, lido. Podemos pensar que parte de um estado mental e corporal sem trejeitos preconcebidos, aberto e disponível a ação, a reação e a introjeção de conteúdos da cena, texto ou outro elemento em contato. Encontra-se em um nível de pré-ação, dilatação e predisposição que o permite reconhecer sua origem criativa, ou seja, maleabilizar seus pontos de acesso à construção.

E qual a relação dessa função com o Teatro de Animação?

Esses são preceitos que servem e contam muito para o trabalho do animador no Teatro de Animação. Um trabalho que se caracteriza pela simplicidade e pela precisão. Essas especificidades parecem mais visíveis quanto mais ‘distanciada’ a representação estiver do corpo do ator.

Quando com uma máscara, o ator empresta seu corpo para que sublinhe expressões, vozes a ela. O “rosto congelado” do ator é a expressão clara do personagem, de forma mais concreta, é a própria máscara.

E, quando o reflexo da obra dramática se encontra como uma extensão de seu corpo, em um boneco/objeto, há a personificação máxima de uma personalidade. Tem-se o próprio personagem, o boneco/objeto é a figura em si, elemento que se apresenta inteiro, sem trejeitos anteriores. Ele se mostra à representação da obra e por sua natureza nos remete a outra dimensão, que não é natural, mas completamente representacional.

A natureza do boneco/objeto está em sua completude, sua “graça” é esse estado por excelência. Ele não responderá ou desviará o comando, ele obedece, essa é sua reação. A relação animador e boneco/objeto se dá como em um espelho, tem a fluência como característica principal. A reação surgirá conforme for solicitada pela limpeza e

repercussão plena do impulso colocado sobre o material e, por consequência, temos a surpresa da autonomia que o reflexo de um sobre o outro proporciona.

Estender a representação para fora de seu corpo requer uma habilidade extra, a capacidade de se afastar e ocultar para revelar outro ser, uma figura única por sua composição e natureza específicas, capaz de humanizar pelo menor movimento ou palavra que manifestar.

Fato este que atrai a atenção do ator que busca recursos para atrair o olhar do espectador ou mesmo para atrair o olhar sobre si. Por sua vez, estas necessidades desencadearam um recente conflito na cena, a disputa entre o ator e o boneco/objeto, ou seja, entre o ator e o animador em relação às funções que exercem na cena e a nomenclatura dessas funções.

Muitos acreditam que ao animador cabe o segundo plano, ou seja, sua presença não deve competir com a figura, imagem ou objeto. Sabe-se, no entanto, que a transmutação/personificação do objeto se dá pelo domínio do animador sob o material que utiliza. E aliado à destreza e maleabilidade do material está a capacidade do animador em humanizar este objeto, ou seja, transmitir códigos através desse material que sejam legíveis enquanto convenções codificadas.

Para o trabalho, os movimentos devem ser precisos, limpos, objetivos, a informação simples e clara, garantindo o bom entendimento e a dinâmica necessários ao humor, inteligibilidade e contexto em que o espetáculo e platéia se encontram.

O treino, a prática desse intérprete, se encontra na modelagem de ações, códigos e referências para um outro corpo, que muitas vezes ainda recebe uma voz emprestada pelo profissional. Por sua vez, o texto deve ser complemento da imagem, equilibrado entre o excesso e a falta do movimento. A base da linguagem do Teatro de Animação é o movimento e não a palavra.

“É preciso vivenciar arte e não presenciar. Ensinar vida e a vida traz toda as matérias com ela.”² E o que seria o boneco senão um objeto em que se dá vida?

Primeiramente, o animador deveria reconhecer no objeto a “anima” que há dentro dele – como, por exemplo, quando vemos um boneco velho e maltratado que parece carregado de vida ou um material que nos instiga a trabalhar -, suas histórias, se valendo dessa qualidade de arte cênica que permite sonhar.

² MODESTO, Magda. Entrevista concedida ao grupo de pesquisa Transformações na Poética da Linguagem; sob orientação do Prof. Dr. Valmor Beltrame – CEART/UDESC. Jaraguá do Sul, 04 out. 2007.

Sendo assim, qual ator ou diretor não reconhece e gostaria de adquirir a capacidade de atração e apreensão que um boneco/objeto bem animado tem diante de uma platéia?

Eles são invólucros livres de uma alma que brigue com o conteúdo que virá a preenchê-los, são corpos/espacos sem vícios e dispostos a nos tocar como espectadores em uma dimensão que nos instiga a completar os códigos que se estabelecem, dando vida a eles através de nosso vocabulário e experiência.

Ao dar vida ao boneco/objeto o animador toca algo primitivo da criação, um ponto de registro ligado a essência do que é vivo ou que se mostra como tal, afinal expressa corporalmente uma vida. É um estado natural de “graça” que faz com que o espectador vá além do que conhece, indo de encontro ao que consideramos mais puro, instintivo, harmônico, ingênuo, o lúdico.

Ao configurar o lúdico, o espectador se permite levar a dilatar a dimensão real em que se encontra, para que, recortando seu olhar, possa viajar por espaços próprios da fantasia, uma dimensão que permite o ludibriar e a brincadeira.

Ou seja, dar vida a um boneco/objeto é colocá-lo em evidência, transpor códigos comuns a um determinado contexto, para que, quando visualizados, remetam o espectador a essas fontes e imagens comuns. Trata-se de um trabalho com as referências de conhecimento a que se tem acesso entre as muitas identidades, lugares e caminhos que encontramos.

O espectador ao identificar ou aproximar o objeto animado em uma leitura, enxerta vida ao objeto pelo registro mais próximo que tiver, buscando em sua memória, inconsciente e, principalmente, numa zona pertencente a um registro sócio-cultural.

O boneco/objeto é o ator, um personagem, ele é feito para estar em cena, sempre em ação, interação. Quando simboliza o humano ele representa essa figura com capacidades ímpares. Ele pode voar, ir além e voltar ao plano do real sempre se valendo da licença poética. A ele é permitido extrapolar, exagerar o personagem que evoca, sustentado pela noção de jogo da linguagem. O fato de o personagem estar ali para brincar pressupõe a presença do público para isso, para esse compartilhar.

Então, onde o animador e o ator se cruzam ou onde um roga pelo ofício do outro?

As fronteiras entre as linguagens também se romperam e hoje o animador se encontra nessa transição entre um lugar que o defronta com o “ator”, seja pelo nome de ator-animador, seja quando se reconhece como representante na cena.

Podemos pensar que ser boneco/objeto é representar. Neste pensamento reside uma distância entre o ator e o animador, no fazer representar, colocar esse serviço da representação em outro corpo. Fazer sentir para que o espectador sinta por meio deste outro corpo, e não representar e sentir animando. Copeau já pregava que não se devia perguntar o que fazer com o objeto, mas o que o objeto faria conosco.

Mesmo assim, o animador não é só sombra, ele é a vida, a alma, também carrega possibilidades. Seu trabalho consiste em focar o olhar do espectador sobre o objeto, em dominar a platéia pelo movimento que provoca junto com este.

Neste movimento o boneco/objeto contraria a razão. Ele dança, o animador o induz a dançar, respira por ele, e assim, tangem outro espaço, o de quem assiste. Juntos criam um terceiro estado ou relação, que é de um corpo vivo que se movimenta e interfere no espaço de quem vê.

A partir desta relação, destes códigos, todos os participantes do jogo vão acomodando informações, organizando as sensações conforme recebem os estímulos bem conduzidos pelo animador (ator).

Isso porque o animador e seu material se encontram em um ponto no universo expressivo da linguagem, ou seja, se valem de um vocabulário e estabelecem a comunicação com o espectador. Existem uma vontade expressiva e uma capacidade receptiva, componentes que configuram o espetacular.

Nessas condições mínimas de comunicação e desempenho do fenômeno espetacular, o objetivo passa a ser a capacidade da obra em se colocar com o espectador em um espaço de possibilidades, um outro plano que se encontra neste mesmo espaço real, uma zona de vizinhança entre o espectador e o atuante, suportada por corpos formalizados e elementos que se diluem em uma zona de movimento, de completude e multiplicidade, de devir, contágio, uma espécie de zona auto-sustentável.

Esse processo de desterritorialização, se colocar em outro lugar, os coloca em um ambiente de virtualização: “A todo esse processo de entrada em uma zona intensiva – proporcionando uma zona de contágio corpo-subjétil³/espectador – podemos dar o nome de uma virtualização.” (FERRACINI, 2006, p. 297)

É fato sabido que a cena existe com o objetivo de alcançar este espaço de comunhão entre quem representa e quem assiste, que tanto ao ator quanto ao ator-

³ CORPO-SUBJÉTIL: um corpo-em-arte não pode ser conceituado como uma ponta de um dualismo, mas como um corpo integrado e vetorial em relação ao corpo com comportamento cotidiano. Chamei, então, esse corpo integrado expandido como corpo-em-arte, esse corpo inserido no Estado Cênico de *corpo-subjétil*. (FERRACINI, 2006:298)

animador a consciência desta zona e os meios para configurá-la podem ser iguais ou muito próximos em se tratando de meios para a representação.

Então o gesto, o movimento limpo, o olhar pontual, a triangulação, a vida a um objeto, tudo serve à verdade da cena, à crença, à verossimilhança das ações?

E um corpo humano munido destes princípios e características os usa para compor o quê? Ou como? Por quais razões?

Ao vermos uma situação muito próxima na prática, por exemplo, no filme *O Homem sem Passado*⁴, os princípios de uma atuação marionetizada dão intensidade à cena, colocam as personagens em relevo, dão ênfase aos sentimentos, ao transparecer das sensações evocadas e a relação dos personagens com o meio (social e cultural).

Comparadas ao real essas ações não parecem cotidianas, sofrem a ambivalência de serem exacerbadas mesmo sendo precisas, como uma espécie de clareza exagerada por meio de um personagem denso demais em suas reações.

Mas a quê serve? Ou a quê toca?

Se pensarmos no quanto estamos acostumados hoje a informações das mais diferentes espécies e intensidades, apenas o que é intenso o suficiente para transpor o contexto que vemos ou passamos é que nos chama a atenção. Quando algo foge do usual, se destaca, é que nos sensibiliza.

Parece mais simples se pensarmos num tipo de “hiper-realismo”, se valendo da capacidade de destacar reações e elementos, mantendo-se legível em sua exposição e buscando um registro quase que universal, do humano, da expressão, que automaticamente alcança a quem se permite olhar e com isso abre espaço para ser tocado.

Essa intensidade, clareza na gestualidade, parece buscar uma verdade comum, simples, ao mesmo tempo em que impalpável. Como é o dar a vida, animar. Um trabalho íntimo, valioso, que costumamos “esconder”, ou melhor, preferimos ocultar às vezes.

Se as formas animadas dão exemplo a esse caminho à representação, é primordial mantermos a “graça” de se deixar enganar, envolver, para que o fenômeno teatral aconteça: “[...] tornar visível essa graça invisível que é o ser em conjunto; é isso a eficácia da aparência.” Michel Maffesoli (apud HOUDART, 2000).

⁴ Co-produção Finlândia/França/Alemanha, dirigido por Aki Kaurismaki.

REFERÊNCIAS:

ARROYAVE, Carlos Másmea. *La conciencia y la Gracia: Una Interpretación Filosófica de “Sobre el Teatro de Marionetas” de Heinrich Von Kleist*. Medellín (Colombia): Editorial Universidad de Antioquia, 2001.

FERRACINI, Renato. Invisibilidade e Virtualização do Corpo-em-Arte: Presença = Não-Presença. In: *Memória ABRACE X – Anais do IV Congresso de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas*; organização de Maria de Lourdes Rabetti. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2006.

GUINSBURG, J. O Titiriteiro da Graça: Kleist – Sobre o Teatro de Marionetes. In: *Da Cena em Cena*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

HOUDART, Dominique. Manifesto por um Teatro de Marionete e Figura. In: *Théâtre/Public*. Gennevilliers, 2000. Tradução de José Ronaldo Faleiro.

MAETERLINCK, Maurice. Menus Propos. In: PLASSARD, Didier. *Les Mains de Lumière*. Charleville Mézières: Institut International de la Marionette, 1986. Tradução de Maria de Fátima de S. Moretti e Valmor Beltrame.