



Ação! Aproximações entre a linguagem cinematográfica e o teatro de animação

Miguel Vellino

Diretor da Cia. Pequod - Teatro de Animação



Página 169 superior: “Bulha dos Assombros” do Grupo Menestrel Fazedô de Lages (SC)
Página 169 inferior: “O Incrível Ladrão de Calcinhas” espetáculo da Cia. Willian Sieverdt de Rio do Sul (SC)

O grito de “ação”, no título deste artigo, diz muito a respeito desse trabalho. Este grito, que vem sendo repetido em centenas de línguas por milhares de diretores de Cinema em todo o mundo, clama justamente pelo início de uma cena que já foi ensaiada, preparada, repetida e está agora próxima de sua captura para as gerações futuras. Pode-se pensar que este grito é, também, um sinal de que é preciso mais ação na cena - ação dramática de verdade - e menos retórica.

No panorama teatral no qual vivemos hoje, ainda é preciso ensaiar, preparar, repetir muito mais para que possamos finalmente encontrar o fruto maduro da posteridade. Este texto é uma primeira reflexão acerca do trabalho da Companhia PeQuod, sediada no Rio de Janeiro e da qual sou diretor e membro fundador desde 1999. Surgida de uma oficina do Grupo Sobrevento, do qual também faço parte desde a sua criação, a PeQuod apareceu no cenário nacional com a montagem intitulada *Sangue Bom*, um espetáculo que se utiliza das histórias de vampiros. O centro do conflito dessa peça se situa num trio amoroso formado por uma jovem abandonada com tendências suicidas, um vampiro conquistador e um canhestro caçador de vampiros.

A particularidade mais visível do trabalho da PeQuod, hoje, consiste na aproximação do Teatro de Animação com a linguagem cinematográfica, explorando a cada espetáculo os princípios da sua gramática e tomando-os emprestados para servir de ferramenta para as suas encenações. Nesta primeira investigação sobre o tema, recordo-me que o mote principal de *Sangue Bom* era a utilização total do espaço cênico, buscando romper com limitações previamente estabelecidas. Longe de imaginar qualquer aproximação com o Cinema, a questão principal era, *a priori*, tentar fugir de um modo “preguiçoso” de se lidar com a técnica da manipulação direta⁷³. Verifica-se, ainda, como se dava um espetáculo com início, meio e fim⁷⁴, sem a utilização de texto verbal, usando somente as expressões corporais e sonoras (não-verbal) dos bonecos e dos manipuladores. Sobretudo, queria experimentar-me na função de encenador.

Durante o processo de criação de *Sangue Bom*, foram colocadas uma a uma as premissas que iriam, mais tarde, direcionar outros espetáculos da PeQuod.

As mais interessantes descobertas do processo de criação do espetáculo foram os balcões móveis e seus conseqüentes

⁷³ Esta técnica consiste na manipulação de bonecos a seis ou quatro mãos, bonecos estes que não possuem fios ou varas, à exceção de um pequeno cabo existente na parte de trás da cabeça. Como espaço de representação, utilizam balcões para lhes servir de palco. A manipulação direta é derivada do *Bunkaru*, a mais popular manifestação cultural de Teatro de Bonecos do Japão, que no ocidente foi absorvido, transformado e utilizado tanto para o público adulto quanto para o infantil.

⁷⁴ No Sobrevento tive contato com a técnica a partir de 1987, em processos que geraram os espetáculos “*Mozart Moments*” (1991), seis cenas curtas que contam passagens da vida e da época do compositor austríaco; e “*Beckett*” (1992), espetáculo composto pelas peças *Ato sem palavras I*, *Ato sem palavras II* e *Improviso de Ohio*, todas de Samuel Beckett. Ambos os espetáculos, portanto, possuem uma estrutura de quadros, sem um fluxo de ação contínua.

deslocamentos. Na manipulação direta, como se sabe, faz-se necessário a utilização de um balcão, um tablado que serve de suporte para a movimentação do boneco. Pois, este ganhou rodas para deslizar por todo o palco, rompendo com o estabelecimento das cenas sempre num mesmo lugar. Com tal mobilidade, a ação poderia acontecer em qualquer ponto do palco e até mesmo deslocar-se durante a cena, fugindo, enfim, da tal “preguiça” de que falei acima.

Normalmente, na maioria dos espetáculos de teatro de animação, não é difícil acontecer de todas as possibilidades cênicas já estarem entregues ao espectador antes mesmo de o espetáculo ter começado. Vê-se um cenário com uma portinha: certamente um personagem vai sair dali; uma janela: alguém deve aparecer por ali; reconhecemos o balcão: onde todos os personagens irão se encontrar; e pronto: o terceiro sinal nem tocou ainda e não há surpresa alguma à vista. Ao término do espetáculo, esta sensação se confirma. A manipulação direta, com sua movimentação tão vistosa, tão humana e, por vezes, tão “mágica”, torna-se um verdadeiro “canto de sereia” para um encenador desatento. Seu fascínio, geralmente, faz com que seja colocada em segundo plano uma compreensão maior do que a técnica propõe (seu espaço de representação, por exemplo). A impressão mais clara deste panorama é a de que a técnica deixou de estar a serviço das idéias. Num movimento invertido, engessam-se vontades artísticas dentro de uma técnica, sem que ao menos se busque uma reflexão sobre o porquê do seu uso. Salvo raras exceções, vive-se uma mera repetição de fórmulas.

Em *The Visual Narrative: Stage Design for Puppet Theatre*, Hadass Ophrat comenta a pouca inspiração dos encenadores que se aprisionam dentro de formatos tradicionais, sub

aproveitando o espaço cênico e diminuindo as camadas ficcionais presentes na cena contemporânea:

“A técnica de exposição do manipulador criou uma nova narrativa essencialmente pós-moderna que redefiniu a dramaturgia para o teatro de bonecos. A ênfase transferiu-se do drama narrativo para a história-dentro-da-história.” (OPHRAT, 2002:21)

Essa história-dentro-da-história vem ao encontro da minha necessidade de definição do papel de cada elemento (animado ou não) sobre o palco. Ela é, para a PeQuod, sobretudo a presença revelada do manipulador que atua juntamente com a outra cena, a dos bonecos, criando novas camadas de leitura de um mesmo espetáculo. Assim, uma árdua tarefa se colocou a nossa frente: era preciso conceituar os balcões. Em toda boa história de vampiro, sempre, há uma passagem sobre suas viagens. Contam as lendas que, para um vampiro não morrer, ele deve ser transportado dentro do seu caixão, junto com a terra que um dia o sepultou. Pois foi aí, nesse detalhe quase sem importância, que se amarrou toda a conceituação cênica de *Sangue Bom*. Os balcões ganharam o aspecto de caixas, como aquelas antigas, usadas para o transporte de carga pesada por navio, com todo o desgaste e vivência que um objeto como esse deve ter. Isto acabou definindo o figurino dos atores, agora transformados em estivadores, além de sua interpretação e, enfim, todos os pontos secundários da montagem (ainda que eu duvide que haja algo em segundo plano sobre um palco).

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, onde eles mais tarde se abrirão e se revelará cenários em miniatura de um castelo luxuoso, o cenário para a ação com bonecos. É um trabalho de interpretação, mas também de contra-regragem, simultaneamente. Durante o descarregamento, uma das caixas se abre “por acidente”, deixando à mostra seu conteúdo: um caixão e um bocado de terra. Com isso, está tudo pronto para a entrada do vampiro em cena. E, os atores se assumem manipuladores. Claro que a manipulação também sofreu modificações: foi necessária atenção redobrada nos deslocamentos para que os bonecos não perdessem os seus eixos; na velocidade imposta ao balcão para que a leitura da cena ficasse clara; nos deslocamentos dos próprios manipuladores, para que não tropeçassem nem esbarrassem um nos outros e na neutralidade destes mesmos manipuladores.

Um dado imprescindível, durante a finalização do processo, foi a iluminação do espetáculo. De certa forma, a luz criada para a encenação ajudava ainda mais a recortar as cenas e definir a “edição” da história. Lembro-me que, nos primeiros ensaios apresentados ao iluminador, fui chamado de louco. Como criar uma iluminação que acompanhasse todos esses “travellings” e composições espaciais proporcionadas pelos balcões? Em *Sangue Bom*, existem especificamente três tipos de caixas: os balcões, que são usados para servir de palco para os bonecos e, por serem muitos, nos permitem criar inúmeras composições espaciais, como corredores de um castelo, masmorras e etc; os nichos, que são do mesmo tamanho dos balcões e ficam colocados sobre estes, para, através de

dispositivos cenográficos, revelar os interiores do castelo, como uma sala suntuosa toda em mármore ou o quarto da jovem moradora; e, por último, uma série de pequenas caixas que foram pensadas para resolver determinadas cenas, como é o caso de uma caixa que vira janela, outra que faz às vezes de entrada do castelo. Esta variedade de módulos nos permite criar uma infinidade de composições. No entanto, eu e o iluminador tivemos de reagrupar espacialmente as cenas, para que nos fosse possível reduzir a quantidade de refletores a um número razoável, tendo em mente a viabilidade técnica e econômica do espetáculo.

Cabe aqui um parêntese para destacar que Renato Machado, iluminador de todos os espetáculos da PeQuod, é hoje um profissional indispensável durante todo o processo de criação. Com ele, o trabalho começa a ser discutido muitos meses antes dos ensaios. O fruto desta parceria, que faz dele um quase-membro da companhia, são as incontáveis soluções criadas para driblar adversidades que vão desde restrições orçamentárias até tecnológicas: os raios, trovões e um sol nascente em *Sangue Bom*; refletores manipulados pelos próprios atores em *Noite Feliz*; elevadores, perseguição de carros à noite e balcões equipados com baterias em *Filme Noir* e outros; a lista é grande. Se não é possível concretizar uma idéia num espetáculo, ela é adiada até o trabalho seguinte do grupo, o que só acontece porque ele continua trabalhando no grupo. É graças, em grande parte, a essa colaboração contínua que *Filme Noir* conquistou o Prêmio Shell de Melhor Iluminação de 2004. Quando um espetáculo de Teatro de Animação ganha a mais importante honraria das Artes Cênicas do eixo Rio - São Paulo, sem ser na Categoria Especial, é sinal de que alguma coisa está mudando. Em outro momento do processo da

criação de *Sangue Bom*, sentimos necessidade de confeccionar mais de um boneco para cada personagem. Devido aos deslocamentos realizados pelos balcões, volta e meia havia um atraso na entrada de determinado personagem em cena. Feitos os duplos, ganhou-se uma nova e surpreendente agilidade: um personagem pode sair pela extrema direita e surgir imediatamente em outro balcão na extrema esquerda. Por exemplo: vê-se um personagem sob o ponto-de-vista do lado externo de uma casa; ele está numa janela e decide fechá-la; em outro ponto do palco, vê-se o mesmo personagem, agora do lado de dentro da casa. Aí, provavelmente, foi-se imprimindo a idéia de corte cinematográfico, de edição, que suprime do palco aquele tempo necessário para o deslocamento do boneco de um ponto a outro. Esta justaposição das cenas, sem um tempo de transição, foi o primeiro indício de que estávamos nos aproximando de um manancial de possibilidades que nos instigam até hoje. Também, foi percebido que os deslocamentos laterais (direita/esquerda do palco) dos balcões davam a idéia de travelling, o movimento de câmera feito geralmente com o auxílio de um trilho que conduz a câmera horizontalmente por um grande plano. O travelling é muito usado no Cinema para captar cenas que necessitem de grandes extensões de paisagem e planos ao ar livre. A partir daí, a percepção do uso da linguagem cinematográfica deu-se de forma cada vez mais consciente, gerando estudos variados durante os processos de montagem dos espetáculos e envolvendo todos diretamente em sua criação, não somente o elenco.

Segundo Eisenstein, em *A Forma do Filme*, a idéia de corte cinematográfico existe bem antes da existência do próprio Cinema. Ela está no Teatro *Kabuki*, em Maupassant, nos *hai-*

kais japoneses e em outros. Partindo-se de uma justaposição de idéias a princípio antagônicas, elas criam, juntas, uma nova idéia, imperceptível até então. Esta questão associativa de imagens, no caso do diretor russo, é a origem de indagações profundas sobre uma arte que, em pouco mais de um século, já se refez inúmeras vezes. Tal justaposição de idéias ganhou uma assinatura: Eisenstein. Seus experimentos em *Outubro* e *Encouraçado Potemkin* indicaram como poderia ser o Cinema dali em diante, afastando-se da narrativa linear herdada do teatro. Ali nascia verdadeiramente uma nova arte, que abandonava de vez seu caráter de entretenimento de parque de diversões. A compreensão da idéia do corte e da edição de imagens foi, para mim, uma revelação. Em seus dois livros – o outro se chama *O Sentido do Filme* - encontrei as bases da fundamentação teórica que há muito tempo buscava para o trabalho desenvolvido pela PeQuod.

Finalmente, para complementar o parágrafo acima, volto-me novamente aos ensaios de *Sangue Bom* e percebo ainda que, intuitivamente, a construção do roteiro deu-se de forma absolutamente cinematográfica. Explico: em nossos processos, particularmente neste, temos sempre um esqueleto da história que vai se completando com o trabalho de improvisação dos atores-manipuladores. Através do que eles me devolvem, em termos de cena e de suas possibilidades técnicas, vê-se em que ponto da história chegamos e de que maneira chegou-se a ele. Tenho clara a lembrança de que não foi uma vez nem duas que tivemos que voltar ao zero, depois de semanas de ensaios, pois a cena criada deixava de casar com o restante da história. Falta de metodologia ou não, o fato é que tal processo gerou experimentações que poderiam fazer com que *Sangue Bom* tivesse o triplo da duração que ele tem hoje, que é de

aproximadamente sessenta minutos. Foram cenas e mais cenas cortadas por motivos diversos: incapacidade técnica, distensão do eixo da história, “barrigas” que atrasavam o andamento da peça etc. De modo algum posso dizer que desperdiçamos alguma coisa naquelas semanas. Ali estávamos exercitando um estranho modo de fazer cinema, de fazer teatro. Ao longo do processo, que durou cerca de onze meses, fomos editando o *Sangue Bom* tal qual se edita um filme: trocando cenas de lugar, enxugando tempos esparsos, desenvolvendo de diferentes formas o melhor jeito de contar aquela história. Enfim, um processo exaustivo que só chegou aos palcos graças ao empenho e crença de toda a equipe artística. A todos eles sou extremamente grato por materializar a minha estranha história de vampiros. Passados quase seis anos de sua estréia, *Sangue Bom* ainda causa furor por onde passa. Justamente por todas estas rupturas e aproximações com outras linguagens, o que, apesar de o espetáculo ter tido poucas temporadas regulares, foi destaque em todos os festivais dedicados ao Teatro de Animação no país. A peça participou de inúmeros projetos dedicados ao Teatro Jovem, além de ter marcado presença em outros importantes festivais, hegemonicamente destinados ao Teatro feito com atores. A montagem tornou-se um cartão de visita da Cia. PeQuod. Mais que isso, tornou-se um referencial para o próprio grupo, influenciando suas futuras produções.

Em nossos dois espetáculos seguintes - *Noite Feliz - Um Auto de Natal*, de 2001, e *O Velho da Horta*, de 2002, os focos de atenção eram muito diferentes dos de *Sangue Bom*. Em cada um deles, há aprofundamentos e ambições outras. Até porque uma companhia de Teatro não pode se dar ao luxo de ter somente uma ambição na vida. Em *Noite Feliz*, buscou-se

diferentes ousadas, como o fato de alguns manipuladores serem também cantores. Essa aproximação com o musical exigiu a presença de músicos em cena.

Em *Noite Feliz*, também vivenciamos um processo de construção de roteiro diferenciado de *Sangue Bom*: todo o elenco criou várias versões de cenas de um mesmo esqueleto. No final do dia, juntávamos o que havia de melhor em cada versão e íamos estabelecendo ganchos, bem como toda a linha dramática da peça. Tínhamos, é claro, um facilitador aí, pelo fato de a história ser do conhecimento de muitos, pois se trata de um auto natalino. Com isso, pudemos avançar em termos de estrutura narrativa. Chegamos até fazer com que Herodes cantasse um *rap* com a maior naturalidade.

Já em *O Velho da Horta*, uma farsa de Gil Vicente, as questões ficaram em torno da palavra escrita. Em nossa primeira oportunidade de lidar com um texto preexistente, tivemos que pôr à prova nossas qualidades interpretativas, exigindo um apurado trabalho de ator e destreza de manipulador. Foi precioso também o trabalho do cenógrafo e membro da PeQuod, Carlos Alberto Nunes, que reproduziu uma verdadeira horta sobre o palco. A concepção do cenário compunha-se de quatro balcões que rodeavam um lago. Todos estes balcões possuíam alturas diferentes com acentuadas inclinações para frente do público. Nossa idéia era de que o velho hortelão possuía sua horta à beira de um barranco de um rio. Logo, a inclinação era para aproximar o balcão da estrutura montada do lago. Esta readequação do balcão forçou uma mudança no manuseio dos bonecos. Foi necessário estudar novas maneiras de manipulá-los, para que todos os seus movimentos ganhassem a naturalidade e a precisão necessárias. Normalmente, nossos balcões têm uma altura de

oitenta centímetros; no entanto, em *O Velho da Horta*, há regiões do cenário que alcançam apenas a metade disso.

Muitos podem se perguntar: para que isso tudo? Nós diremos que, se não houver algum desafio em cena, é melhor ficar em casa. Há que se destacar ainda um parágrafo da crítica feita ao espetáculo por Dib Carneiro Neto, do jornal paulistano *O Estado de São Paulo*, quando da sua temporada na capital paulista:

“A enorme horta em miniatura que se estende pelo palco é competentemente encantadora. Sozinha, a cenografia do espetáculo é capaz de estimular a fantasia da platéia – e não é o que se espera de todo cenário de teatro?” (NETO, 2000:2)

É clara a intenção de que, ao decidirmos pela realização de um espetáculo, estamos comprometidos profundamente pela sua realização cênica como um todo. A percepção de Carneiro Neto é eficiente, pois nos coloca, ao final do parágrafo, efetivamente no âmbito do Teatro em geral, e não do Teatro de Animação, sempre relegado a um gueto.

Inevitavelmente, nossa versão de *O Velho da Horta* levada ao palco não se diferencia muito da original, pois sua estrutura interna está absolutamente preservada. No entanto, tivemos que reescrever praticamente toda a peça, para transformarmos o português arcaico com que foi escrito há cerca de quinhentos anos em algo próximo aos ouvidos da platéia de agora. Um dos pontos-chaves desta montagem era que poderíamos adaptar totalmente a história, desde que fosse preservada a estrutura em versos, tão absolutamente vicentina. Não queríamos, de modo algum, perder o tom teatral da narrativa versada. Era um risco apresentar um trabalho todo em versos

hoje em dia. Além do mais, como enfrentar uma estrutura toda entrelaçada pelas suas rimas e, ao mesmo tempo, manipular, sem cair na mecanização do gesto e da fala? Era muito arriscado, sem dúvida, mas também bastante tentador. *O Velho da Horta* é hoje o espetáculo da PeQuod com maior número de apresentações. Por sua singeleza e poesia, a peça não deixou de comover o público nem mesmo quando foi apresentada em espaços precários e inadequados, como aconteceu quando participamos do projeto Palco Giratório, do Sesc, no interior do norte e do nordeste do país. Ao aproximar o autor português do Teatro de Animação, novas filigranas da história foram reveladas numa montagem que também tem sua trajetória coroada de vitórias.

Imediatamente após a estréia de *O Velho da Horta*, iniciei um estudo sobre o cinema *noir*, um estilo de filme policial norte-americano feito principalmente nos anos 40 e 50 do século XX. Através da observação de muitos filmes - cerca de trinta títulos -, fui construindo uma típica história *noir*, mas com um grande golpe teatral que a tornava mais que uma mera imitação do estilo. Assim, em 2004, no quinto aniversário da PeQuod, estreamos *Filme Noir*, uma montagem que dá continuidade aos processos de aproximação da linguagem cinematográfica com o Teatro de Animação. Nesta peça foram estabelecidas novas premissas que nos permitiam avançar no estudo da gramática do celulóide. Tínhamos novamente um esqueleto da história e o desejo de exprimir as intenções emocionais dos personagens através de qualquer outra coisa que não fossem diálogos. No entanto, desta vez, a fala estaria presente na montagem, embora de modo transversal.

Uma das grandes características do cinema *noir* é a presença de um narrador que conduz a ação do filme.

Conhecido tecnicamente como *voice over* ou voz *off*, essa voz sobreposta à ação do filme faz um contraponto, muitas vezes, irônico, dramático, sinalizando o rumo da trama. Há até *voice over* de personagem morto, como acontece no filme *Laura* (de Otto Preminger, 1944), que narra acontecimentos passados enquanto a tela mostra o presente contínuo. Pois, este recurso seria a única forma verbal presente na montagem (mais tarde utilizamos também a presença de vozes intermediadas, que independem da fala ao vivo, como uma locução de rádio, uma voz do outro lado da linha telefônica, uma voz microfonada, tudo pré-gravado). Havia uma cilada nisso: o fato de utilizarmos o apoio da voz para clarear a trama poderia nos levar à redundância. Assim, procurei costurar as cenas investindo nas ações dos personagens em situações comuns a eles. Passávamos os ensaios criando cenas aparentemente banais, que pouco diziam em termos de história. Eu já sabia de que forma as usaria no espetáculo, mas o elenco não. Diante disso, os atores pouco entendiam o que estavam fazendo. Tal situação me faz lembrar desses *making-ofs* de filmes cheios de ação e virtualidade, em cujos *sets* de filmagem os atores muitas vezes se sentem ridículos contracenando com o vazio, brandindo armas imaginárias e tendo apenas uma tela verde como cenário. Normalmente, tudo isso só faz sentido após a etapa de pós produção, quando são adicionados os efeitos visuais e é realizada a edição. E o efeito na tela é de uma realidade inegável.

Neste processo de criação de *Filme Noir* investimos na sofisticação da estrutura narrativa, moldando-nos tal qual os roteiros dos filmes. Assim, a linguagem estabelecida em *Sangue Bom* serviu-nos para buscar agora a não-linearidade de ação, uma vez que a história conta a investigação realizada por um

detetive em busca de uma solução para um crime ocorrido tempos atrás. A estrutura dramática foi obrigada a se dividir - o presente contínuo abriu espaço para uma outra característica herdada do cinema *noir* e que hoje se difunde por todos os gêneros: o *flashback*. Este recurso faz com que acontecimentos passados da história adentrem o fluxo do tempo presente, servindo de ferramenta visual para o que era anteriormente narrado pelos personagens. Observemos como o caráter teatral dos primeiros anos do cinema foi sendo resolvido, através da imagem e pela cisão temporal da história sem nenhum prejuízo para a compreensão lógica da mesma. Essa verdadeira revolução espaço-temporal se deu em muito pouco tempo. Já nos anos sessenta, Buñuel manipulava o tempo com uma radicalidade ainda não vista até então. E nem por isso foi um incompreendido, muito pelo contrário.

Tínhamos ainda a questão da hipótese, ou seja, algo que pode ter sido um elemento do passado, mas sem uma comprovação. Aqui, são colocados os balcões de uma forma absolutamente diferente do que se vê durante todo o espetáculo. Com a complementação em *off* do detetive, sabemos então que aquilo é apenas uma possível versão do crime, mas não necessariamente um momento do passado. Deste modo, um mesmo assassinato é materializado três vezes em cena, cada qual segundo uma hipótese diferente de quem tenha sido o assassino.

Como se não bastassem todas as estruturas esmiuçadas acima, ainda trabalhamos com a memória do detetive, que é capaz de transformar inteiramente uma cena que já fora mostrada ao público. A cena da entrada da mulher fatal no escritório do detetive é mostrada duas vezes, em momentos diferentes: a primeira, no tempo presente; a segunda, quando

o detetive a relembra, com sua própria interpretação dos fatos. As duas versões dessa mesma cena são, portanto, absolutamente diferentes.

Também usamos recursos metalingüísticos que amarram a história de forma inesperada. Em termos de dramaturgia, soubemos manusear o material de forma bastante favorável, visto que a comunicação com o público é assustadoramente positiva onde quer que tenhamos apresentado este espetáculo. Tecnicamente, *Filme Noir* trouxe uma série de elementos que certamente serão reutilizados e aperfeiçoados nos próximos espetáculos da companhia. É preciso falar um pouco de manipulação aqui. Temos um personagem que se transforma fisicamente várias vezes durante o espetáculo. Sua metamorfose obrigou-nos a redistribuir os papéis dos manipuladores, distanciando-nos cada vez mais de uma possível “influência oriental”. As necessidades dramáticas e cênicas do personagem em questão exigem uma quebra de dogmas a respeito de quem manipula o quê. Assim, esta reeducação da manipulação foi um dos pontos primordiais do processo. Há um último dado presente na encenação de *Filme Noir* que se transformou no mais intransponível dos desafios. Na minha concepção original, teríamos uma cena totalmente em preto-e-branco, como nos filmes. Bonecos, cenários, figurinos, adereços, luz - nada deveria escapar desta palheta de cores, que agregava ainda a infinidade de tons acinzentados.

Durante uma etapa do processo de montagem, apresentamos um esboço do que seria o espetáculo. Foi aí que eu percebi que a cena não imprimia o que eu almejava justamente por estarem presentes os rosados rostos dos manipuladores, os vários tons castanhos de seus cabelos e uma infinita variação de cores que esmaeciam a proposta inicial.

Pela primeira vez fomos obrigados a esconder mãos e rostos dos manipuladores a fim de apagar aquela invasão de cores. Necessariamente, a cor teve que ser a preta, por sua absorção de luz e neutralidade absoluta.

Desde que o *Bunraku* foi absorvido pelo Ocidente, leituras apressadas desta técnica geraram equívocos que se repetem sem parar. Um dos mais graves exemplos é a utilização da cor preta como um padrão para a vestimenta dos manipuladores. O que pouco se sabe é que, no Oriente, a cor preta é lida como ausência. E é por isso que os manipuladores de *Bunraku* não se acanham de estar vestidos de preto mesmo em frente de um grande telão pintado. Esta incompreensão ditou moda por aqui: todo manipulador deve estar de preto, sem ao menos saber o porquê disso. Em *Filme Noir*, de forma alguma buscamos esconder o elenco. Estão presentes como sempre estiveram em todas as outras montagens da companhia. Só que, agora, estão totalmente integrados à cena em cor e postura. O fato de termos criado uma espécie de máscara semelhante às usadas na esgrima gerou inevitáveis problemas de visão. Mas, a persistência do elenco soube transpor este último desafio a poucas horas da estréia com invejável profissionalismo.

A especificidade do nosso trabalho me faz pensar que esta construção físico-temporal e espetacular vem de um processo em que a minha busca parte sempre de dados dramaturgicos, nunca técnicos. Procuo, sobretudo, universos onde existam arquétipos claros para serem manuseados primeiramente por nós que construímos o espetáculo, depois pelo público, que já tem assimilado estes universos de forma pré-concebida em sua vivência cultural. Meu caminho se dá hoje por aí, no intuito de manipular não apenas os bonecos,

mas também o cérebro do espectador. Assim foi em *Sangue Bom*. Todo mundo já leu, viu ou sabe de inúmeras histórias de vampiros e tem noção do que o personagem é capaz, sabe de sua indestrutibilidade e de suas fraquezas. Todo mundo já viu como se dá um triângulo amoroso e sabe o quanto se pode tirar proveito dos vários conflitos gerados por esta triangulação de desejos. Pois, neste manuseio de idéias é que trabalhamos de forma a brincar com as expectativas do público.

Em *Sangue Bom*, a inicial repulsa da jovem pelo vampiro vai, pouco a pouco, transformando-se em uma paixão avassaladora. No entanto, o encontro amoroso nunca se realiza, graças ao caçador de vampiros que está ali justamente para afastá-los um do outro. Quando eles finalmente ficam juntos, é visível a ansiedade da platéia, que parece ter esperado desde o início da peça por esse momento. Esta tensão gerada pela expectativa dos espectadores é hoje um dos condutores do nosso trabalho. Em *Filme Noir*, por exemplo, não tínhamos nenhum personagem fantástico dotado de poderes sobrenaturais, mas tínhamos determinados arquétipos - o herói, na figura do detetive, a mulher fatal - que sabíamos que de algum modo já estavam previamente na cabeça do espectador. Quem já não viu a clássica cena da mulher fatal adentrando o escritório decadente de um detetive? Quantas vezes esta imagem não foi recriada, até mesmo nos quadrinhos, nos desenhos animados e em toda a sorte de mídias existentes? Pois trazer de volta, ou melhor, materializar esta cena, que até parece familiar, vai ao encontro do desejo do que a platéia quer ver. Nosso objetivo é saciar as suas vontades, mas não sem antes lhe dar uma rasteria.

Referências

- CARRIÈRE, Jean-Claude. *A Linguagem Secreta do Cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2004.
- EISENSTEIN, Sergei. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- _____. *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- MATTOS, A. C. Gomes de. *O Outro Lado da Noite: Filme Noir*. Rio de Janeiro: Rocco, 2001
- OPHRAT, Hadass. *The Visual Narrative: Stage Design for Puppet Theatre*. in: E pur si muove: *UNIMA* magazine, ano 1, no.1. Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette, 2002.
- NETO, Dib Carneiro. *O Prazer do Amor Maduro - Crítica do espetáculo O VELHO DA HORTA in O ESTADO DE SÃO PAULO*, Caderno 2, 26 de setembro de 2003.