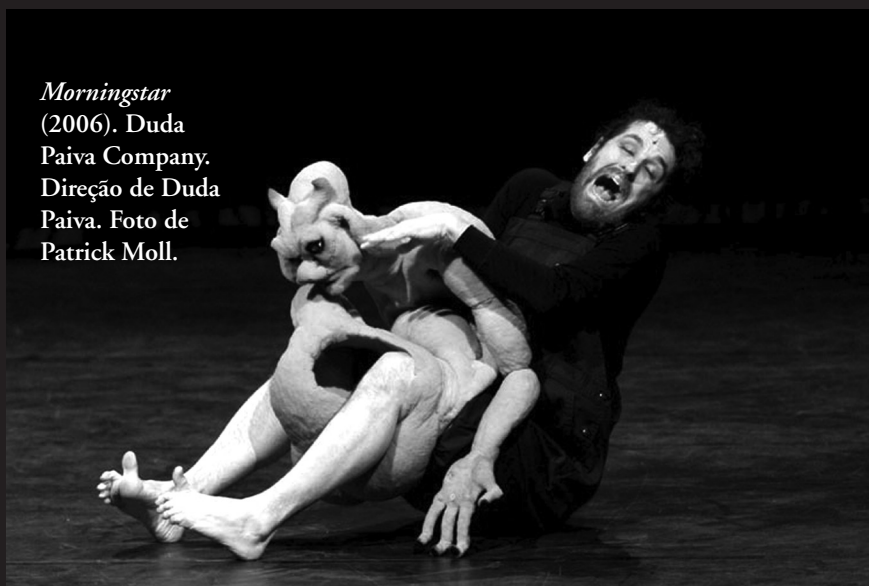


## Figurinos, ou sobre a pele e os seus modos de existência

Amabilis de Jesus

Faculdade de Artes do Paraná – FAP (Paraná)

*Morningstar*  
(2006). Duda  
Paiva Company.  
Direção de Duda  
Paiva. Foto de  
Patrick Moll.



*Bastard* (2001). Duda Paiva Company. Direção de Duda Paiva. Foto de Jaka Ivanc.

*Morningstar* (2006). Duda Paiva  
Company. Direção de Duda Paiva.  
Foto de Patrick Moll.



*Bastard* (2001). Duda Paiva Company.  
Direção de Duda Paiva. Foto de Jaka Ivanc.



**Resumo:** Tendo por metáfora a passagem bíblica do pecado original, intenta-se refletir sobre as utilizações do figurino no teatro de animação em algumas montagens nas quais a pele parece discursar também sobre uma segunda-pele. E a partir dos estudos de Heinrich von Kleist duas possibilidades são analisadas: o figurino como um elo entre o inumano e o humano, e o figurino como um distanciador do humano. Outra discussão se acrescenta: a materialidade da pele e da sobre-pele para produzir a experiência estética como oscilação entre o sentido e o significado.

**Palavras-chave:** Figurino. Materialidades. Corpo.

**Abstract:** Using as a metaphor the Biblical passage concerning original sin, this paper reflects on the use of costumes in theater of animation, in plays in which skin appears to present a discourse about a second-skin. Based on the studies of Heinrich von Kleist, two possibilities are analyzed: the costume as a link between the inhuman and the human, and the costume as something that creates distance from the human. The paper also discusses the materiality of the skin and of the over-skin to produce the aesthetic experience as an oscillation between feeling and meaning.

**Keywords:** Costume. Materialities. Body.

*Viu, pois, a mulher que (o fruto) da árvore era bom para comer, e formoso aos olhos, e de aspecto agradável; e tirou o fruto dela e comeu; e deu a seu marido, que também comeu. E os olhos de ambos se abriram; e tendo conhecido que estavam nus, coseram folhas de figueira, e fizeram para si cinturas. (Gênesis 3, 6-7).*

A passagem bíblica do pecado original deve servir aqui como metáfora do afastamento do humano das “naturezas primárias”. E certamente se grifam as escalas de hierarquias deste estado de consciência, de reconhecimento do corpo e da sua materialidade. Há condenação no afastamento, e uma divisão precisa, uma diferenciação: a pele humana não se basta mais como cobertura, como se tivesse se tornado uma parte do interior, necessitando uma sobre-pele. Longe de qualquer metáfora, a pele já teria sido insuficiente como proteção, como adaptação ao espaço. Teria sido insuficiente na sua beleza ou como códigos elaborados de distinção, conforme comprova a história das funções da roupa em diversas civilizações. Ou apenas, conforme essa história foi construída. Então, longe da metáfora, a roupa não pode se esquivar de ser um dos signos do afastamento.

Tornada segunda pele, a história da roupa também passou a se confundir com a história do corpo. Juntas, pele e sobre-pele, amalgamadas, relatam as mudanças e transformações nas diversas áreas do conhecimento humano. Não se desvinculam nunca. Mas um lugar parece privilegiar e potencializar essa inseparabilidade, por torná-la sempre um discurso: as cenas artísticas. E se começo com a passagem bíblica buscando um aporte para pensar as funções do figurino nas cenas de animação, o faço por lembrar dos excertos do texto *Sobre o teatro de marionetes*, de Heinrich von Kleist. Neles o autor toma a defesa das marionetes tendo em vista que o desafio maior – e talvez impossível – para o ator seja a superação da afetação. Um ponto de ligação mais claro sobre o pretendido encontra-se no argumento final do interlocutor:

Vemos que, no mundo orgânico, à medida que a reflexão se torna mais obscura e mais fraca, a graça apresenta-se mais brilhante e magnífica. – Mas, assim como a interseção entre duas retas do lado de um ponto reencontra-se de repente do outro lado, após uma passagem pelo infinito, ou a imagem de um espelho côncavo, após afastar-se ao infinito, reaparece de repente diante de nós: assim também reencontra-se a graça quando o conhecimento como

que passou por um infinito; de tal modo que ela aparece mais puramente na constituição de corpo humano que, ou não tem nenhuma, ou tem uma consciência infinita, isto é, no manequim ou no deus.

De modo, eu disse um pouco distraído, teríamos que comer de novo da árvore do conhecimento, para voltarmos ao estado de inocência?

Certamente, respondeu, esse é o último capítulo da história do mundo (KLEIST, 1997, p. 39).

Apoiando suas expectativas numa linguagem que pudesse renunciar à presença do humano, Kleist filosofa sobre a afetação, esse modo de autorreferência, e a inalcançável distância necessária, a mesma distância que dá a ver com maior clareza. Residiria aí a vantagem da marionete, por sua condição: é artifício, é invenção, e as leis que a regem não estão constituídas, não seguindo nenhuma ordem natural, por vezes, nem buscam coerência e, por isso mesmo, tanto se afasta quanto se aproxima, permitindo a devida reflexão sobre o humano.

Os apontamentos de Kleist foram, e o são, de grande valia para a compreensão do teatro de animação, sobretudo, para a confirmação de que a arte se separa da vida. Mas para que o jogo entre o inumano e o humano permaneça, são necessários vínculos, e quase sempre o figurino cumpre essa função, como um elo, estabelecendo o contato entre uma e outra. Ou seja, independentemente do quão explícitos estejam os recursos de animação, o figurino continua exercendo as mesmas funções: distinção de sexo, status, idade, clima e outras encontradas no dia a dia.

É interessante notar que, no teatro da virada do século XIX para o XX, o aproveitamento das teorias de Kleist se deu num sentido contrário, e o figurino tornou-se responsável pela ocultação do corpo do ator da cena. Um dos tópicos abordados por José A. Sánchez em *La escena moderna: manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias* traz por título: *La deshumanización del teatro*, e discorre sobre a centralização do teatro do século XIX na figura do ator, e logo em seguida, em outro extremo, a proposição

de supressão do ator da cena, sublinhada nos discursos de vários encenadores. A grande maioria dos argumentos se pautava na materialidade do corpo como sendo um empecilho para que o acontecimento dessa arte pudesse se efetivar quando a referência era a ideia de sonho.

Em sua panorâmica, Sánchez (1999, p. 23) relembra a posição contundente de Maurice Maeterlink sobre a substituição do ator por uma sombra, um reflexo, uma escultura ou um boneco; enquanto, para Edward Gordon Craig, a principal questão dizia respeito às impossibilidades, no ator, de adequação à cena. Nesse sentido, as reclamações de Craig contra a figura do ator faziam eco aos escritos de Kleist, pois para o encenador o ator não conseguia prescindir da psicologia e chegar aos extremos: não ter nenhuma consciência de seu corpo ou alcançar a consciência infinita.

Sempre lembrada como um marco das contaminações entre o teatro e as teorias de Kleist, a montagem de *Ubu Rei* (1898), de Alfred Jarry, encontrou êxito na substituição do humano por bonecos. Como descreve Sánchez (1999, p. 24), para além da utilização de bonecos, o intuito foi de apresentar seres sem identificação com o humano, livres do psicologismo e do sentimentalismo da cultura burguesa daquela época, e fundada nos valores do indivíduo. Mas são nas montagens dos balés russos que o figurino assumiu um posto diferenciado. Longe das funções habituais, o figurino ocupou-se da ocultação dos corpos dos bailarinos para transformá-los em formas tridimensionais, em cores e linhas a movimentar-se pelo espaço do palco. Já não pesaria sobre o figurino a incumbência de ser elo entre o humano e o inumano, de identificação da realidade. Do mesmo modo, as figuras geometrizadas feitas por Pablo Picasso em *Parade* se somam às intenções dos desejosos pela desumanização do teatro ou pela (re) humanização do teatro.

Ainda mais assertivas são as investidas de Oskar Schlemmer nas experiências ocorridas na Escola da Bauhaus. Seu *Balé Triádico* (1922) proporcionará profundas mudanças no entendimento das funções do figurino. No quadro *Dança do espaço*, os três bailarinos

aparecem vestidos por malhas (vermelha, azul e amarela), com enchimentos que impedem a identificação do sexo, idade, etnia e status. O igualamento dos corpos aos poucos afasta o espectador de qualquer tentativa de aproximação dos bailarinos com o humano. Cada bailarino segue uma partitura musical que também indicará uma partitura corporal. Em *Dança dos gestos*, os bailarinos vestidos por casacas estilizadas trazem nos rostos máscaras grotescas, inumanas e, no entanto, sobre elas, a utilização de óculos é uma constante alusão, criando o jogo entre humano e inumano. Diversamente, em outros quadros os figurinos dificultam a movimentação do corpo em favor de novas convenções. Modificando os corpos dos bailarinos, os figurinos são um dispositivo para o processo de investigação do movimento.

A lista de proposições nas quais o figurino encontra diferentes modos de existência compreende também as vivências do Cabaret Voltaire e tantas outras do início do século XX. Contudo, a breve retrospectiva intenciona tão somente observar que, a partir das teorias de Kleist, duas vertentes se abrem: a do figurino como um elo entre o inumano e o humano, e o figurino como um distanciador do humano. E se o teatro apostou no figurino como um dispositivo de ocultação do corpo da cena, no teatro de animação, contrariamente, o figurino quase sempre permaneceu com suas funções tradicionais.

É um truísmo que, na maioria das linguagens do teatro de animação, o figurino é o corpo do boneco<sup>1</sup>. Contudo, conceitualmente, há diferenças que podem ser pontuadas, pois residem nelas dados determinantes para a estruturação da cena. A montagem de *Gêmeos* (1999), da companhia chilena La Troppa, parece ser um bom lugar de partida exatamente por fazer convergir aspectos de vários universos. Lá estão os atores, num palco sobreposto ao pal-

---

<sup>1</sup> No artigo *Figurinos e subjetividades efêmeras*, publicado na *Móin-Móin* Revista de Estudos sobre o Teatro de Formas Animadas, nº 7, dedico a totalidade do texto à tentativa de ilustrar como o figurino pode ser entendido como o corpo do boneco.



co italiano, uma espécie de casa de bonecas ampliada. Suas vozes infantilizadas reforçam as informações do figurino: são bonecos. E nos figurinos estão contidas as indicações corriqueiras sobre os personagens (garotos de calças curtas, exibindo as meias e botas, camisa, suspensório e bonés; a garota com vestido longuete claro; e a mãe com vestido escuro de mangas compridas). No entanto, o uso de próteses e meia máscara sugere que os figurinos são complementos desse corpo (o da máscara).

Numa memória mais remota, seria possível uma correlação com o teatro grego, no qual se firma a noção de *persona* como sendo a máscara, e o figurino idealizado, um acompanhamento ou o corpo da máscara. Mas, nesta montagem, a movimentação dos corpos sustenta que os personagens se situam num espaço “entre” o humano e o boneco. À medida que vão surgindo outros elementos, o humano parece ir desaparecendo, gerando novas convenções. A linguagem da sombra como solução para a entrada do personagem do carteiro, a animação de um peixe diante dos pés dos personagens protagonistas e a vaquinha bidimensional a balançar as tetas são recursos que colocam em suspensão qualquer possibilidade de realismo. Mas, uma vez efetivadas as convenções, o espectador volta a estabelecer relações com a realidade, e o jogo permanece.

Se a montagem de *Gemelos* é lembrada aqui, em certos termos, como uma conjugação das teorias de Kleist e de Jarry, alguns dos códigos do teatro grego e do teatro de animação, também é lembrada por fazer perdurar as funções mais recorrentes do figurino tanto em uma quanto em outra linguagem. E talvez a única possibilidade de desvio dessas funções esteja em uma palavra, diversas vezes frisada pelos encenadores do início do século XX: a materialidade.

Muito em voga nas artes da década de 1960, a temática “materialidade” passou a ser compreendida como um aporte para o sensorial. Para o recorte necessário, destacarei como exemplo as utilizações da matéria, em seu estado bruto, no movimento minimalista, principalmente pela polêmica em torno das classificações que se tornaram instigantes, fortalecendo as reflexões a favor ou



contra. David Batchelor transcreve, em *Minimalismo*, algumas opiniões divergentes: “As formas cúbicas ou semelhantes a caixas frequentes nos trabalhos de um Le Witt ou um Judd são usualmente classificados como ‘idealistas’, ‘racionais’ e ‘clássicas’, embora alguns comentadores tenham visto exatamente o oposto nos mesmos trabalhos: algo ‘sensual’, ‘irracional’ e ‘obsessivo’” (1999, p. 8). Mesmo não havendo unanimidade sobre a arte minimalista, o entendimento de que a matéria exposta explicitaria a sua própria organicidade ganhou espaço nos experimentos das diversas áreas artísticas.

No teatro de animação brasileiro, uma proposição se tornou emblemática dos experimentos com as matérias. O ano era de 1974, e o grupo Ventoforte acabara de se formar, liderado pelo diretor Ilo Krugli. Surgiu, então, *História de lenços e ventos*. Os personagens: lenços, panos, papéis, metais e uma página de jornal. No desenvolver do enredo, os lenços esvoaçantes são presos, o personagem de papel de jornal é queimado. Depois, com a colaboração dos espectadores é criado um coração de metal para o personagem de papel.

Duas leituras seriam igualmente aceitáveis para as materialidades da cena *História de lenços e ventos*, sob a ótica do figurino. A primeira, e talvez mais comum, seria observar as metáforas existentes ou, de outro modo, os signos. As matérias de cada um dos personagens dão margens para que se possa associá-las aos seus dramas pessoais: o lenço esvoaçante, signo da liberdade, é preso. O papel de jornal, de matéria frágil, é também signo da veiculação de notícias. O metal, cuja qualidade principal é a durabilidade, é usado para a construção de um coração que jamais se enfraquece, e assim por diante. E todos os dramas se inter-relacionam a partir das qualidades de suas matérias, gerando um discurso total.

Numa segunda leitura, volta-se para uma das questões trazidas pelo minimalismo: a impossibilidade de se desvincular o objeto de algum significado, uma vez que a história da humanidade estabeleceu suas bases na hermenêutica, cujo principal instrumento é a técnica interpretativa. A obra *Tijolos refratários* (1966), de Carl Andre, com seus tijolos enfileirados, é exemplar por não buscar no

tijolo senão a sua materialidade. Os tijolos não são postos como signo, são apenas tijolos, não substituem outro objeto e não intencionam criar relações metafísicas.

Os estudos recentes de Hans Ulrich Gumbrecht, dispostos no livro *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*, são guias para essa discussão. Gumbrecht defende em sua tese um modo de comunicação via a matéria dos fenômenos, e não como propõe a metafísica (o sentido do fenômeno alcança um valor mais elevado que a sua presença material). A comunicação se daria pela percepção da matéria, do modo como afeta os sentidos. Para isso, seria necessário um recomeço da história, para que se pudesse retirar a mediação que o conceito, o pensamento ou a cultura estabelece entre o sujeito e o objeto.

Gumbrecht (2010, p. 46) argumenta que, até o período da Idade Média, na autodescrição do ser humano não havia a sua separação do mundo. A separação, presente na modernidade, coloca o ser humano como um observador do mundo, pois já não é possível crer no corpo como uma matéria. Portanto, não nos relacionamos com a presença em si, mas sempre com o sentido da presença.

Seguindo de perto as teorias de Gumbrecht, intenciono observar em *História de lenços e ventos* o apelo sensorial, a presença mesmo de cada matéria escolhida. E embora o teatro de animação seja uma das linguagens na qual a produção de sentido é evidenciada, por sua constante relação do humano com o inumano, ou seja, na qual a metafísica parece ser o principal instrumento, talvez também seja no teatro de animação onde ocorrem maiores chances para a tentativa de relação da matéria como uma presença, tão somente.

A escolha de cada uma das matérias, em *História de lenços e ventos*, oferece ainda a possibilidade de pensarmos numa não-separação entre corpo e figurino, entre a pele e a sobre-pele. Aqui, a pele do corpo-boneco se bastaria, não estaria separada do seu universo “natural”, portanto, o figurino não seria um modo de apartar o corpo dos demais elementos da cena, porque consegue fugir das suas funções costumeiras, das suas significações. Nesse espetáculo,

o figurino deixa de existir na sua função hermenêutica, para dar vez às qualidades da matéria: a textura, a leveza, a dureza, a fragilidade, as tramas, a opacidade, e assim por diante.

O francês Philippe Genty é reconhecidamente um nome de grande relevância para as experimentações com matérias no teatro de animação, desde os seus primeiros espetáculos no início dos anos de 1980. Em *Désirs parade* (1983), por exemplo, um dos quadros se inicia com uma dançarina (boneca) vestida por uma saia longa de plástico, com a parte superior do corpo nua, animada por dois atores. Toda a ação ocorre em torno da sua dança e de um “tecido” de plástico que envolve seu corpo. Esse tecido, em seguida, é estendido (animado por um dos atores), e dessa movimentação surge uma outra dançarina (boneca) exatamente igual à primeira. As próximas ações também são consequência das movimentações desse tecido entre os corpos das dançarinas. Rapidamente, se formam imagens: um rio ou um mar, um céu, uma bolha que as envolve. Uma história é contada, pois a matéria será sempre discurso. No entanto, há um tempo para a apreciação/relação com a matéria plástico, na sua transparência, no seu brilho em contato com a luz. Evidente que não se espera haver um controle sobre as interpretações do espectador. Como bem o afirma Gumbrecht, a história da humanidade guiou-se pelo caminho da hermenêutica. Mas grifa-se que, independentemente disso, no espetáculo *Désirs parade* a matéria pode ser uma presença, uma afetação dos nossos sentidos.

No artigo escrito para esta revista, intitulado *Uma viagem entre percepção, forte impressão e interpretação*, Philippe Genty conta sobre as influências herdadas das teorias de Gordon Craig, sobretudo, a não-hierarquização dos elementos em cena: “[...] a luz, a matéria sonora, os objetos, o corpo, o canto, o espaço, o jogo do ator” (GENTY, 2008, p. 133). Além disso, na fala de Genty encontra-se também, como ponto de confluência com o pensamento de Craig, a sua investida nos estudos sobre o sonho, mas já a partir das leituras de Sigmundo Freud.

Segundo Genty (2008, p. 134), os seus processos de criação

partem da noção de que, nos primeiros seis meses de vida, é constituído o nosso inconsciente arcaico, e nesse período há uma “[...] atividade mental que, portanto, escapa ao homem na sua tentativa de se reapossar dela, de comunicá-la e de compartilhá-la com outrem através de palavras”. Apostando nesse intervalo, seus processos são permeados pelo entendimento de que o confronto físico dos atores/dançarinos com os materiais, os objetos e marionetes podem ser “[...] metáforas dos conflitos psicológicos sem possuir a farta linguagem ‘psi’, frequentemente hermética ou rebarbativa. É um teatro feito para ser visto e percebido com os sentidos, ao mesmo tempo em que permanece um divertimento” (Ibidem).

*Voyageurs immobiles* (2002) também se estrutura a partir do “ser visto e percebido pelos sentidos”. Nesse espetáculo de Genty, o papel é o protagonista, adquirindo diversas funções: faz mediação entre os oito corpos-atores que estão em cena, pois é sempre posto em alguma parte do corpo que será tocada. Por vezes, os corpos em poses se escondem atrás das formas criadas, aludindo às roupas e aludindo sempre à pele. Rasgados no chão, os papéis substituem os sapatos e dificultam a movimentação. Empilhados, criam o caos no espaço da cena. Em meio ao caos, surge um corpo-boneco amordaçado, misturado à matéria do papel. Logo, a pele do boneco vai ganhando distância das demais matérias, pois se tornará uma armadura. Os atores animadores rapidamente retiram essa roupa do boneco, para fazer ver o seu terno. O contraste entre matérias se acentua. O corpo já não pertence ao espaço de papel. O foco se volta, então, para a barriga do personagem-boneco. Inchando, percebe-se sua elasticidade. E, imediatamente, sem serem revelados os detalhes da mudança, sua perna é alterada para uma perna-de-pau. Novamente, o aglomerado de papel passa a encobrir o corpo-boneco até que se transforme num corpo animal, de grande porte. Os papéis são sua pele. Essa sequência de cortes alterna-se sempre entre o sensorial e o significado, oportunizando modos diferenciados para a recepção.

Vale lembrar aqui a montagem *Hey Girl* (2006), do diretor

italiano Romeo Castellucci, pela transformação da matéria entendida como uma ação. Em cena, um corpo deitado numa maca. Durante um tempo considerável, é oferecido ao espectador a imagem de um corpo se derretendo e deslizando até o chão. Esse corpo é um corpo sobreposto, como uma máscara. Algumas de suas partes permanecem inteiras. Mas vemos sair debaixo desse corpo-máscara um corpo feminino, nu. Se, no primeiro momento, todo o discurso da cena se volta para as camadas da pele em decomposição, com a revelação do corpo humano multiplicam-se as leituras. A pele inicial, a sobreposta, é uma pele sensorial, em estado de mutação, antes do significado. A pele debaixo, a do corpo humano, ao ser desvelada, agrega outros sentidos. As peles-cascas e o confronto entre o existente e o não-existente. O corpo-oco da máscara, desintegrando-se às vistas do espectador, exhibe-se na sua materialidade, na sua corporeidade, e não se pode abandoná-lo. É um corpo vivo, pois a sua matéria está em ação, e não é oco. É um outro corpo, que independe desse corpo debaixo.

As montagens do brasileiro Duda Paiva, radicado na Holanda desde 1996, também dissertam sobre as materialidades do corpo em cena. O termo utilizado pelo artista, *cross-over*, um termo comum ao mundo da ficção, seja em história em quadrinhos, seja em séries televisivas, é sugestivo por indicar um encontro entre personagens de universos diferentes. Em seus espetáculos, esse encontro ocorre numa espécie de simbiose, da qual resulta um corpo híbrido.

Em *Morningstar* (2006), algo pendurado está à frente do bailarino. Começa a descer, e reconhecem-se partes de um corpo. Está enrolado em si mesmo. O bailarino descobre um dos braços que passa por dentro do corpo. É uma carcaça. Enquanto o bailarino tenta compreender esse corpo, ele já está se movimentando. Estabelecida a relação entre os dois personagens, o ator veste o corpo-boneco. Até então, o corpo-boneco não tinha pernas, e sua feição não era a de um humano. Ao vestir o corpo-boneco, o bailarino lhe empresta suas pernas, formando com ele um só corpo. Contudo, há um dado relevante: o corpo-boneco é feito em espuma coberta por

látex. Posto sobre o corpo-bailarino, por momentos, o corpo-boneco lembra uma prótese, fortalecendo a união dos corpos. Dependendo das movimentações, vê-se em cena um corpo-humano ou um corpo-boneco, ou um corpo-prótese ou, ainda, um corpo híbrido.

*Bastard* (2011), inspirado na obra de Boris Vian, *L'arrach-coeur*, traz inicialmente um palco cheio de entulhos, e de dentro de um dos sacos de lixo sai o bailarino, com garrafa na mão, a dançar ao som de um jazz. Na sequência, surge o personagem do burro (uma cabeça colocada em seus pés). Por vezes, o corpo do bailarino predomina, por vezes, o do burro. São também um só corpo, grotesco. O encontro entre dois corpos realmente ocorre com a entrada da segunda personagem: uma senhora vestida por uma saia curta e os seios desnudos. No decorrer do espetáculo, seus corpos se juntam. O corpo da senhora é formado apenas pelo tronco, braços e cabeça, e a junção dos corpos ocorre na altura dos quadris, tendo a saia como um ponto de ligação. Enquanto a parte superior do corpo do bailarino está vestida por uma camisa, e as suas pernas servem a ambos os corpos. Dançam. O jogo se firma e, conforme a movimentação, se tem o corpo da personagem-boneca ou o corpo-bailarino. O figurino faz a separação: o corpo da senhora com sua saia e lenço na cabeça, e o corpo-bailarino com sua camisa e saia. Juntos criam a imagem de um corpo monstruoso. Mas o figurino também é o elo de junção: a saia é o ponto de ligação entre os corpos.

Nas montagens de *História de lenços e ventos*, *Désirs parade*, *Voyageurs immobiles*, *Hey Girl*, *Morningstar* e *Bastard*, há um discurso em comum: as camadas da pele. Em todas elas, parece haver um consenso de que a pele se basta como cobertura, como interior e exterior, como um ponto de ligação entre diferentes naturezas ou diferentes universos. Nelas, as materialidades de todos os elementos da cena são postas em evidência como uma volta ao princípio, onde as regras ainda não foram criadas e as hierarquias não se estabeleceram. Nelas, há uma reflexão velada e profunda sobre a história das funções da roupa. E com elas se sublinha que, no teatro de animação, o vínculo com o humano pode encontrar

lugares diferenciados de existências, por vezes a pele, por vezes a sobre-pele. Mas nelas há a certeza de que a oscilação deve ocorrer em favor da experiência estética: entre o sentido e o significado.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BATCHELOR, David. *Minimalismo*. Tradução de Celia Euvaldo. São Paulo: Cosac & Naify, 1999.
- GENTY, Philippe. Uma viagem entre percepção, forte impressão e interpretação. *Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*. Ano 4, nº 5. Tradução de Margarida Baird e José Ronaldo Faleiro. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, 2008.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Tradução de Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2010.
- KLEIST, Heinrich von. *Sobre o Teatro de Marionetes*. Tradução de Pedro Sussekind. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1997.
- SÁNCHEZ, José A. *La escena moderna: manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias*. Madrid: Ediciones Akal, 1999.
- JESUS, Amabilis de. Figurinos e subjetividades efêmeras. *Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*. Ano 6, nº 7. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, 2010.