

Universidade de Brasília

Iasmim Oliveira Conde

Teatro de bonecos e arte de rua:
uma proposta pedagógica

Brasília

2015

Universidade de Brasília
Iasmim Oliveira Conde

Teatro de bonecos e arte de rua:
uma proposta pedagógica

Trabalho de conclusão de curso apresentado como parte dos requisitos à obtenção do título de bacharel em Desenho Industrial, submetido à Universidade de Brasília.

Área de concentração: Design

Orientador: Prof. Dr. Francisco Leite Aviani

Banca: Prof^a M.^a Symone Rodrigues Jardim

Prof. Dr. José Mauro Barbosa Ribeiro

Brasília

2015

Lista de figuras

Figura 1 – Oficina de criação de bonecos de luva na Escola Rural CED. Osório Bacchin em Planaltina-DF	14
Figura 2– Tipos de bonecos.....	16
Figura 3 – Algumas formas de manipulação do boneco de luva.....	17
Figura 4 – Exemplos de graffiti. À esquerda, foto de Frederic Bisson. À direita, graffiti 3D de Odeith.....	20
Figura 5 – Pichações.....	21
Figura 6 – Estêncil de Blek le Rat	21
Figura 7 – Exemplos de stickers.....	22
Figura 8-Matéria de jornal sobre o pichador Taki 183, 1971.....	25
Figura 9 – Grapixo de Taki 183 no metrô	25
Figura 10 – Outra pichação (ou seria agora um graffiti?) de Taki 183, também no metrô.	25
Figura 11 – Arte de rua dentro da UnB: mensagem política (“teatro vazio não faz história”) ..	26
Figura 12 – pichação no restaurante universitário da Universidade de Brasília	27
Figura 13 – artistas grafitando o Instituto de Artes no evento “O encontro”, em 2009	27
Figura 14 – Alguns bonecos do “Muppet’s Show”	36
Figura 15 – Policiais militares uniformizados	40
Figura 16 – Pichadores “uniformizados”.....	40
Figura 17 – grafiteiro	40
Figura 18 – BSBGirls, grupo de BGirls de Brasília	41
Figura 19 – BBoys e BGirls	41
Figura 20 – Uniformes dos times de basquete dos Estados Unidos Milwaukee Bucks e Los Angeles Lakers.....	42
Figura 21 – Estudo de cores da vestimenta da boneca Kaitlyn	42
Figura 22 – Mugen, Fuu e Jin, personagens do anime Samurai Champloo	43
Figura 23 – Personagens Statler e Waldorf, dos Muppets.....	44
Figura 24 – Desenho dos personagens com características principais	46
Figura 25 – Graffiti de Cobrinha	47
Figura 26 – Da esquerda para a direita, graffiti de Anonymous, Cache e e Eyeone	47
Figura 27 – Personagens Joe e Kaitlyn.....	48
Figura 28 – Personagens Ten. Cuíca e O velho.....	48
Figura 29 – Bonecos de Russ Walko, da Puppet Garage	49
Figura 30 – Novas expressões para O velho e o Ten. Cuíca	49
Figura 31 – Obra do grafiteiro Odrus, de Planaltina-DF	52

Figura 32 – Na sequência, locação 1 às 9:20h e às 10h da manhã	52
Figura 33 – Na sequência, locação 2 e locação 3 às 10h da manhã	53
Figura 34 – locação 4 com empanada já montada ao centro	53
Figura 35 – resultado de teste de corte de feltro rígido em plotter	54
Figura 36 – boneco 1 – Preparação do molde da cabeça.....	56
Figura 37 – boneco 1 – preparação das peças da cabeça.....	56
Figura 38 – boneco 1 – montagem do topo da cabeça.....	57
Figura 39 – boneco 1 – correção do formato do topo da cabeça	57
Figura 40 – boneco 1 – preparação da boca	58
Figura 41 – boneco 1 – molde reformulado	58
Figura 42 – boneco 1 – montagem do queixo	58
Figura 43 – boneco 1 – <i>moulage</i> do tecido.....	59
Figura 44 – boneco 1 – criação do molde do tecido	59
Figura 45 – boneco 1 – costura do tecido da cabeça	59
Figura 46 – boneco 1 – tecido da boca	60
Figura 47 – boneco 1 – criação do nariz e rosto completo	60
Figura 48 – boneco 1 – desenho e montagem da mão e braço	61
Figura 49 – boneco 1 – corte da espuma para o corpo (esq.) e teste no braço do manipulador (dir.).....	61
Figura 50 – boneco 1 – corte do tecido do corpo (esq.) e teste na cabeça do boneco (dir.).....	61
Figura 51 – boneco 1 – adição de bordas coloridas na roupa.....	62
Figura 52 – boneco 1 – adição de número na roupa.....	62
Figura 53 – boneco 1 – União da roupa com o tecido da cabeça, costurando pelo avesso.	62
Figura 54 – boneco 1 – acabamento da base do boneco.....	62
Figura 55 – boneco 2 – frente-topo da cabeça já costurado	63
Figura 56 – boneco 2 – processo de montagem da roupa e cabeça inferior	64
Figura 57 – boneco 2 – encaixe das parte frontais da cabeça.....	65
Figura 58 – boneco 2 – parte frontal do boneco costurada.....	65
Figura 59 – boneco 2 – traçado da boca (esq.) e costura pelo avesso na cabeça (dir.)	65
Figura 60 – boneco 2 – modo de fabricação das mãos.....	66
Figura 61 – boneco 2 – modo de costura do braço no corpo.....	66
Figura 62 – boneco 2 – enchimento das mãos.....	66
Figura 63 – boneco 2 – parte inferior do forro traçada e costurada.....	67
Figura 64 – boneco 2 – modificação da boca do forro	67
Figura 65 – boneco 2 – Corte e colagem da estrutura rígida da boca.....	67

Figura 66 – boneco 2 – boneco sem a espuma	68
Figura 67 – boneco 2 – traçado e corte da cabeça e corpo em espuma	68
Figura 68 – boneco 2 – montagem e enchimento da cabeça	68
Figura 69 – boneco 2 – união da espuma com o tecido e o forro	69
Figura 70 – boneco 2 – boneco com espuma.....	69
Figura 71 – boneco 2 – corte e colagem do braço	70
Figura 72 – boneco 2 – medição e costura da espuma do braço	70
Figura 73 – boneco 2 – acabamento da base do boneco.....	70
Figura 74 – boneco 2 – outra forma de fazer os olhos	71
Figura 75 – boneco 2 – teste de nariz 1	71
Figura 76 – boneco 2 – teste de nariz 2	72
Figura 77 – boneco 2 – teste de nariz 3	72
Figura 78 – boneco 2 – teste de nariz 4	73
Figura 79 – boneco 2 pronto.....	73
Figura 80 – boneco 3 – traçado da figura do boneco, costura e boneco sem espuma.....	74
Figura 81 – boneco 3 – traçado e costura das mãos	74
Figura 82 – boneco 3 – medição da estrutura rígida da boca	75
Figura 83 – boneco 3 – traçado da parte rígida da boca	75
Figura 84 – boneco 3 – uma maneira de passar a cola branca.....	75
Figura 85 – boneco 3 – marcação e costura dos braços.....	76
Figura 86 – boneco 3 – traçado e costura da roupa	76
Figura 87 – boneco 3 – checagem do traçado da roupa.....	76
Figura 88 – boneco 3 – Corte da gola da roupa.....	77
Figura 89 – boneco 3 – Adaptação do traçado da roupa	77
Figura 90 – boneco 3 – costura dos ombros pelo avesso.....	78
Figura 91 – boneco 3 pronto.....	78
Figura 92 – boneco 4 – adaptações no molde da espuma do boneco 2	79
Figura 93 – boneco 4 – traçado dos moldes que não precisaram ser modificados.....	79
Figura 94 – boneco 4 – montagem da cabeça com enchimento	79
Figura 95 – boneco 4 – corte de ajuste da base da cabeça.....	80
Figura 96 – boneco 4 – controle do tamanho dos moldes	80
Figura 97 – boneco 4 – costura dos detalhes da roupa	81
Figura 98 – boneco 4 – fabricação das pontas da gola	82
Figura 99 (acima) – boneco 4 – roupa unida à cabeça	82
Figura 100 (abaixo) – boneco 4 – montagem do tecido da boca com alfinetes	82

Figura 101 (dir.) – boneco 4 – face pronta, do avesso.....	83
Figura 102 – boneco 4 – colagem do forro na estrutura rígida da boca	83
Figura 103 – boneco 4 – acabamento na base do boneco com costura à mão.....	83
Figura 104 – boneco 4 – montagem do nariz e reação do isopor com a cola de contato	84
Figura 105 – boneco 4 – teste de nariz 1	84
Figura 106 – boneco 4 – fabricação do nariz 2.....	84
Figura 107 – boneco 4 pronto.....	85
Figura 108 – boneco 4 – acabamento em locais com excesso de cola de contato.....	85
Figura 109 – vara e forma de segurar	86
Figura 110 – formato do gancho (esq.) e formato da haste (dir.)	86
Figura 111 – fixação do gancho com fita isolante.....	86
Figura 112 (esq.) – medição do local de corte.....	87
Figura 113 (dir.) – incisão para inserção da vara	87
Figura 114 (esq.) – aplicação da cola quente.....	87
Figura 115 (dir.) – fixação da vara na mão do boneco	87
Figura 116 – vara instalada.....	87
Figura 117 – expressões dos personagens	88
Figura 118 – diferentes tipos de mão e braço	88
Figura 119 – personagens finais de perfil.....	89
Figura 120 – personagens finais de frente	89
Figura 121 – objetos de cena	94
Figura 122 – Vista interna da empanada com os dois manipuladores: Marley Medeiros, da Trupe Por um Fio, e a autora.....	95
Figura 123 – Público inicial da apresentação: da esquerda para a direita Luciano Czar, da Trupe Por um Fio, Prof. José Mauro Ribeiro, Prof ^a Symone Jardim, Pedro Sena, estudante de Design e prof. Francisco Aviani	95

Lista de tabelas

Tabela 1 – Requisitos políticos.....	38
Tabela 2 – Requisitos técnicos	39
Tabela 3 – Requisitos de configuração formal	39
Tabela 4 – Temas que podem ser discutidos com o público com sugestão de artistas e movimentos.....	51
Tabela 5 – Checagem de requisitos políticos	91
Tabela 6 – Checagem de requisitos técnicos	92
Tabela 7 – Checagem de requisitos de configuração formal.....	92

Sumário

Lista de figuras	3
Sumário.....	7
Agradecimentos.....	9
Resumo	10
Abstract.....	11
1- INTRODUÇÃO.....	12
Trupe Por um Fio.....	12
2- CONCEITOS.....	16
Teatro de Animação.....	16
Breve história do teatro de bonecos.....	17
Referências metodológicas no teatro de bonecos	19
Arte urbana	19
Breve história da arte urbana	23
Teatro do Oprimido	28
Interação com a rua.....	30
Personagens e roteiro.....	33
Palhaços.....	34
3- MATERIAIS E MÉTODOS.....	35
4- OBJETIVOS E JUSTIFICATIVA	36
Objetivo principal.....	37
Objetivos secundários.....	37
5- CONCEPÇÃO.....	38
Requisitos	38
Referências visuais	40
Personagens	42
Características principais dos personagens.....	43

História pregressa dos personagens	44
Desenho dos personagens	46
Estudos para o roteiro	49
Estudo de locações.....	52
6- CONFECÇÃO	54
Processos de fabricação	54
Processos automatizados	54
Materiais utilizados.....	55
Ferramentas utilizadas	55
Boneco 1 – Joe.....	56
Boneco 2 – Kaitlyn	63
Boneco 3 – O velho	74
Boneco 4 – Tenente Cuíca.....	79
Varas.....	85
Outros tutoriais utilizados.....	87
7- RESULTADOS FINAIS	88
Personagens de corpo inteiro: perfil e frente.....	89
8- ANÁLISE DOS RESULTADOS	89
Cumprimento dos requisitos.....	91
9- CONCLUSÃO	93
10- CONCLUSÕES COMPLEMENTARES.....	93
Referências bibliográficas	97
Referências audiovisuais	98
Anexo 1: Moldes utilizados para a criação do boneco 2	99

Agradecimentos

À minha mãe, meu pai e meus irmãos, pelo carinho, companhia e incentivo em qualquer coisa que eu invente de fazer. Agradecimento especial ao caçula Tiago, pelo feedback com os bonecos.

Ao companheiro Luciano, pelo carinho, pelos puxões de orelha e por todas as ajudas possíveis que alguém poderia me dar: pesquisa, orientação, revisão, falar coisas óbvias que eu não tinha percebido, ajuda com a cola quente e por aí vai.

À Eleusa Oliveira pelo apoio durante o processo.

Às Pessoas da Trupe Por um Fio: Luciano Czar, Marley Medeiros, Matheus Ribeiro, Lucas Diolindo, Nickolas Campos, Cristian Paz, Wandré C. Silva, Diogo Oliveira, Mariana Helou, Sabrina May, Caren Henrique, Samuel Mariano, Rogers Jhonatan e Mike de Brito. Gratidão eterna ao Marley e ao Cristian, que criaram comigo o roteiro da nossa primeira cena e fizeram a manipulação e a direção, respectivamente.

Às pessoas do LATA: professora Izabela Brochado, professora Kaise Helena Ribeiro, Maysa Carvalho, Nina Orthof, Raquel Piantino, Bárbara Reis e Rhayssa Freire, que me abriram as portas para o fabuloso mundo do teatro de formas animadas. À professora Kaise pela valiosa orientação.

Ao amigo de toda hora Pedro Sena, pelas conversas que sempre fazem a gente evoluir junto mesmo que seja jogando tudo fora.

Ao amigo Wandré, pelas trocas de experiência com conclusões inusitadas.

Ao amigo Igor, pela fé inabalável em mim nos momentos mais absurdos.

Ao amigo Douglas, leve como o vento. Um dia ainda chego lá!

Ao amigo Pena Pride, grafiteiro, com suas conversas, seus conselhos e seu trabalho inspirador. Ao colega Odrus, grafiteiro inspirador até a alma.

Aos amigos do Gangster Tattoo Studio: Luana, Sara e Éber, pela confiança. Ao Dhyego pela paciência enorme e por me ensinar todos os dias.

À professora Ingrid Binsfield, pelos ensinamentos de corte e costura.

Ao professor Cesco pela paciência e confiança em mim e no meu trabalho.

Aos professores Symone Jardim e José Mauro Ribeiro pelas sugestões que ampliam as possibilidades.

Resumo

O presente trabalho tem como finalidade planejar e construir os bonecos de um espetáculo, e através de testes com diferentes métodos de criação, propor os que mais se adequem aos proponentes do espetáculo, a Trupe Por um Fio, coletivo de artistas de Planaltina-DF, que pretende realizar apresentações e oficinas com o público.

A temática do espetáculo é a arte urbana, sua história, motivações e possibilidades. O tema foi escolhido pela proximidade com o público, crianças e adolescentes da periferia de grandes centros urbanos, e pelas possibilidades de discussão que pode suscitar, como a utilização do espaço público pelos indivíduos, o compartilhar livre de ideias, a ação questionadora do sistema e o valor relativo da arte. O objetivo é que o espetáculo seja apresentado em escolas e na rua.

Na primeira parte do trabalho discorreremos sobre o teatro de bonecos, a arte urbana e o teatro do oprimido, e os pontos de convergência ideológica entre elas. Em seguida, tratamos sobre a criação de personagens e roteiro, palhaços e o teatro de rua, buscando elementos para embasar a concepção dos bonecos, que inicia com a criação dos quatro personagens e uma estrutura inicial de roteiro que compreende possíveis ideias governantes centrais para o roteiro, possíveis temas a serem tratados durante a peça e alguns artistas e fases históricas da arte urbana que mais podem ajudar a elucidar cada tema.

Por fim, demonstramos o processo de confecção dos quatro bonecos, segundo quatro métodos testados, encontrados em tutoriais em vídeo de diferentes pessoas com diferentes abordagens. Os métodos são analisados quanto aos processos de fabricação e a manipulação pelos atores-manipuladores. O método 3 foi o escolhido para confeccionar os bonecos usados na montagem do espetáculo, pela agilidade que proporciona na manipulação em empanada. Também foi o método escolhido para a produção de bonecos junto a crianças, em situações de oficina e aulas; é o que apresenta maior facilidade de produção e menor tempo de fabricação, e não depende de moldes de terceiros.

Uma cena curta com os bonecos foi criada e apresentada em local público para testar o processo de criação de roteiro a partir da improvisação, e também as reações do público, ambos com resultados bastante satisfatórios. A Trupe Por um Fio prosseguirá com a criação do roteiro, montagem do espetáculo e apresentações.

Palavras-chave: arte urbana, graffiti, teatro de bonecos, teatro de rua, pedagogia

Abstract

This work aims to plan and build puppets for a presentation, and, through testing with different creation methods, propose the ones that fit most to the proponent of the presentation, Trupe Por um Fio, an artists' collective from the city of Planaltina-DF, that intends to do presentations and workshops with the audience.

The main theme of the presentation is Urban Art, its history, motivations and possibilities. The theme was chosen for its proximity with the audience, kids and teenagers from the suburbs of main towns, and for the possibilities of discussion that can raise from that, as the utilization of the public space by individuals; the free sharing of ideas; the action that questions the system and the relative value of art. It shall be exhibited in schools and on the street.

In the first part of this work we will talk about Puppets Theater, urban art and “teatro do oprimido”, and the convergence points of ideology between them. Next we will talk about characters development, screenplay writing, clowns and Street theatre, looking for elements that can base the conceiving of the puppets, that starts with the conceiving of the four characters and an initial script structure that contains possible governing central ideas for the screenplay, possible themes to be treated during the presentation and some artists and historical phases of urban art that can help the most to elucidate each theme.

Last, we show the making process of the four puppets, according to four different tested methods, found out in video tutorials from different people with different approaches. The methods are analyzed considering the fabrication process and the manipulation by the actors-manipulators. Method 3 was the chosen one to the making of puppets to presentations, for the agility of manipulation that it provides when using an empanada (folding structure for presentations). It was also the chosen method to making puppets with kids, in workshops and classes, for is the one that and is the most easy to produce and takes less time, and requires no external resources, like patterns.

A short scene was created and presented in a public place to test the process of screenwriting from improvisation and also the audience reactions, both with satisfactory results. Trupe Por um Fio will proceed with the screenwriting, production of the presentation and exhibitions.

Keywords: urban art, graffiti, puppet theater, street theater, pedagogy

1- Introdução

Os ideais de autonomia, igualdade, respeito, afeto e livre expressão podem contribuir em grande medida para uma sociedade mais justa e feliz. Como comunicar esses ideais, e para quem? O teatro de bonecos satírico e debochado explorando a potencialidade de abstração que os bonecos contém, pode, de uma forma leve e poderosa, convidar as pessoas a pensar de forma crítica a sociedade em que vivem. Por meio do teatro podemos talvez expor um pouco a desigualdade que acontece e se mantém por meio de um complexo sistema opressor, e fazer pensar sobre formas de modificar esse sistema, em direção a uma sociedade em que não haja opressores e oprimidos, mas sim, pessoas se ajudando mutuamente em direção a um bem comum.

O teatro de rua tenta conservar um pouco desse método mais participativo e democrático das celebrações de outrora. Sem tanta cerimônia, os transeuntes são convidados a participar, podem interagir com os personagens e até influenciar nos rumos do roteiro. As crianças não se acabrunham em participar: muitas vezes conversam com os personagens, os repreendem, os avisam dos perigos. E essa interação é a mesma que acontece com outras manifestações de arte urbana: o graffiti no muro é visto quase que sem querer, por qualquer um que por ali esteja passando, que é convidado a refletir ou simplesmente apreciar. Da mesma forma, uma parede em branco é um convite para a expressão das ideias seja de quem for. Por isso a vontade de unir as três coisas: a arte urbana, o teatro de bonecos satírico e o teatro de rua. Por acreditar que as três sejam áreas de livre expressão e difusão de ideias, e que aproximam quem faz de quem vê, desmanchando um pouco a barreira da formalidade e da hierarquia que atrapalham a comunicação, foi desenvolvido este trabalho.

Trupe Por um Fio

A Trupe Por um Fio é um coletivo artístico da cidade de Planaltina-DF que desenvolve pesquisas nas áreas de: artes cênicas, artes visuais, design e música.

O grupo foi fundado em 2009 por Luciano Czar e um grupo de amigos, ex-alunos da Sala de Recursos de Altas Habilidades¹ na área de Artes Cênicas. O nascimento do grupo –inicialmente um grupo de teatro– veio da vontade de continuar estudando e produzindo teatro após os membros terem concluído o Ensino Médio, já que o Programa de Altas Habilidades só comporta alunos do Ensino Fundamental e Médio.

¹ A Sala de Recursos de Altas Habilidades é um programa do Governo do Distrito Federal que oferece aulas complementares em diversas áreas para alunos que apresentam superdotação. As turmas são formadas no contraturno das aulas regulares, algumas das áreas são: Artes Cênicas, Artes Visuais e Português.

O grupo trabalha com o processo de criação colaborativo, sistema horizontal e não-hierarquizado. Num espetáculo, por exemplo, as funções de direção, atuação e produção técnica (sonoplastia, figurino, maquiagem, cenografia, iluminação) são divididas entre todos os membros, e a concepção em cada uma das áreas é realizada de forma coletiva, com um direcionamento do responsável pela determinada área –naquele momento. Esse método permite também a rotatividade de funções ao longo do tempo, conforme os membros se sintam motivados e capazes de realizar determinadas funções.

A Trupe concebeu e apresentou as peças "Clown Cabaret" (2010, Direção: Trupe Por um Fio), utilizando a temática de palhaços, "O som que o fogo faz" (2010, Direção: Trupe Por um Fio), utilizando malabarismo, pirofagia e iniciando a produção de música ao vivo pelo grupo, "Anancy" (2011, Direção: Luciano Czar), lenda africana contada ao ar livre com elementos de dança, acrobacia e pirofagia e "Alguém viveu minha vida enquanto estive fora" (2014, Direção: Cristian Paz), de dança contemporânea, além de diversas apresentações de circo e teatro de bonecos e realização de oficinas de boneco e *stop-motion*, entre outras (OLIVEIRA, 2013).

O grupo hoje conta com pessoas de diversas formações, com ensino superior completo ou incompleto, e atualmente desenvolve pesquisas nas várias áreas de conhecimento de seus integrantes: Circo, Dança, Teatro de Formas Animadas, *Stop-motion* (técnica de criação de vídeos quadro a quadro), Design, Fotografia, Arte Urbana e *Body Art* (tatuagem, *body piercing* e maquiagem corporal). Como está escrito no blog da Trupe:

"A linha que divide as artes não existe.

Tudo junto, mas também separado.

Tudo por um fio."

Em 2012, a Trupe Por um Fio realizou, em parceria com o LATA (Laboratório de Teatro de Formas Animadas²) uma oficina de criação de bonecos de luva com crianças do CED. Osório Bacchin, da área rural de Planaltina-DF, com resultados bastante satisfatórios.

2 O LATA – Laboratório de Teatro de Formas Animadas é um Projeto de Extensão de Ação Contínua da Universidade de Brasília desde 2001, e tem como objetivo o estudo e experimentação no campo de teatro de formas animadas. É coordenado por Izabela Costa Brochado, professora adjunta do Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília nas áreas de Pedagogia do Teatro e Teatro de Formas Animadas.



Figura 1 – Oficina de criação de bonecos de luva na Escola Rural CED. Osório Bacchin em Planaltina-DF

O espetáculo Anancy foi concebido pela Trupe Por um Fio inspirado na lenda africana que conta a história de Anancy, espírito do conhecimento das histórias. O espetáculo foi apresentado em 2 de outubro de 2011, no morro da Pedra Fundamental, em Planaltina-DF, tendo sido concebido para ser apresentado nessa locação, aproveitando os recursos locais para a criação da dramaturgia, como o monumento da Pedra Fundamental, as árvores e o calçamento.

“Inspirados pelos estudos acerca da utilização de espaços alternativos do “Teatro da Vertigem” 13 e motivados pela falta de espaços adequados para apresentação de espetáculos teatrais na cidade, decidimos por apresentar-nos no `Morro da Pedra Fundamental, que marca o centro do Brasil, e fica em Planaltina/DF.” (OLIVEIRA, 2014)

O público seguiria os atores conforme se movimentassem, assistindo cada cena de perto em um local diferente. A peça iniciaria ao cair da tarde, aproveitando a luz do dia e o pôr-do-sol, e terminaria à noite, aproveitando a escuridão para o uso de pirofagia.

No dia da apresentação, poucos minutos antes da hora marcada para o início do espetáculo, contra todas as expectativas, começou a chover. O grupo, observando os primeiros carros chegarem, decidiu apresentar mesmo na chuva. O roteiro foi seguido como planejado, sem grandes alterações. As cenas de luta na terra foram realizadas na lama, as tochas dos atores não permaneceram tanto tempo acesas como previsto, os fogos de artifício não puderam ser utilizados e perdeu-se principalmente no áudio, já que os atores não utilizavam microfones e suas vozes foram abafadas pelo som da chuva. A principal modificação aconteceu na dinâmica com a plateia, que, ao invés de seguir os atores de perto assistiu ao espetáculo de dentro de seus carros, num tipo de “teatro *drive-*

in”. As cenas foram iluminadas pelos faróis no lugar das tochas no caminho, e, ao final, os atores se dirigiram aos carros para interagir com o público. Quem permaneceu na chuva seguindo os atores foram os fotógrafos do evento e eu, à época atuando como contrarregra. O principal efeito colateral provavelmente foi o frio após a apresentação, mas ficou o sentimento de satisfação geral entre o grupo e a crítica, escrita por Rodrigo Otávio Barbosa (OLIVEIRA, 2014) em veículo de comunicação digital da cidade:

“E o espetáculo aconteceu... Anancy iniciou sua saga pelo cenário natural e chuvoso do cerrado. Os atores souberam lidar muito bem com os imprevistos. Nem parecia que o “pé d’água” estava caindo. Eles estavam em transe. O figurino molhado e as pinturas borradas não atrapalharam em nada o desempenho. Cada etapa da peça foi executada. O público acompanhou o desenrolar da história nos carros, em cortejo, como se fosse um cine drive-in em movimento. Uma cena atípica, incomum. Emocionante! Depois de toda a jornada, Anancy cumpriu sua missão. Conseguiu trazer para Planaltina várias histórias. Um deleite para o público, que fez um buzinaço em homenagem aos atores heróis do teatro. Ao final da apresentação, a chuva também foi embora. Foi até engraçado. Mas, essas coisas acontecem mesmo. Ironias da vida, da arte, que se confundem.”

Participo da Trupe desde 2011, e Anancy foi a primeira peça que assisti. Depois de ver tal determinação frente àquela chuva que parecia eterna, aprendi que somos nós e apenas nós que fazemos o que achamos que deve ser feito. Cada pessoa tem o poder de mudar sua realidade, e quanto mais fazemos isso, mais mudamos também a realidade ao nosso redor. Da vontade de despertar em cada um esse sentimento, nasceu a ideia desse projeto. A ideia de uma peça de teatro de bonecos é minha, assim como a escolha desse tema, “arte urbana”, em que cada artista é agente dessa mudança que tem tornado o mundo um lugar mais colorido e mais disponível para todos que queiram dele usufruir. A Trupe aceitou a proposta; fiquei responsável pela investigação desse projeto do produto, um processo bastante rico e que resultaria em bonecos com personalidade, prontos para a posterior criação de um roteiro e montagem do espetáculo com toda a Trupe.

Sempre experimentando novos caminhos e novas combinações, a Trupe é um grupo com experiência em lidar com as surpresas e adversidades que podem ocorrer em processos experimentais como este, com o objetivo de testar diferentes métodos de criação e de construção de bonecos, sem um roteiro inicial. É um grupo que utiliza o processo colaborativo, onde cada membro pode realizar uma função diferente a cada projeto. “A busca pelo processo colaborativo dentro do grupo é almejada como uma busca pelo ensino e aprendizado horizontal, onde não haja uma pessoa que tenha poder sobre as outras” (OLIVEIRA, 2013). Assim, pode-se contar com os vários integrantes para testar os bonecos criados, sugerir mudanças e criar as características de

manipulação, com a movimentação e a voz, que darão vida aos bonecos. Além, é claro, da criação do roteiro e da direção do espetáculo.

2- Conceitos

Teatro de Animação

O teatro de bonecos é considerado um dos segmentos do Teatro de Formas Animadas, que também inclui o teatro de máscaras, sombras e objetos. Os bonecos são classificados pelo tipo de manipulação, ou seja, pela forma como o ator-manipulador controla os movimentos do boneco. Os principais tipos (Figura 2) são a marionete, controlada por fios (“hilos”, em espanhol); o fantoche ou boneco de luva (“guante”), no qual a forma mais simples de controle é usar o indicador para a cabeça e os dedos médio e polegar para as mãos (Figura 3); o marote (também chamado “bocone”) –tipo que será construído neste trabalho–, onde a boca é manipulada pelo polegar em oposição aos outros dedos; o boneco de varas (“varilla”), manipulado por meio de varas nas mãos e corpo, técnica da qual também nos utilizaremos; o boneco de manipulação direta (“bunraku”, teatro de bonecos tradicional japonês), manipulado por três pessoas ao mesmo tempo –uma para cabeça e mãos, uma para braços e uma para os pés– e que pode conter varas ou não; e por fim, o boneco de sombras, geralmente construído bidimensionalmente e utilizado como silhueta contra um foco de luz, que fica no meio termo entre teatro de bonecos e teatro de sombras.



Figura 2– Tipos de bonecos

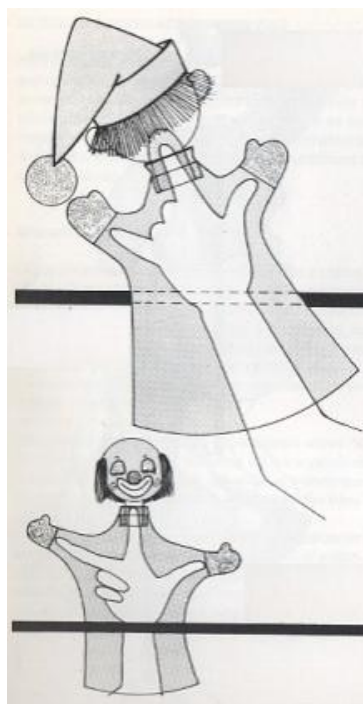


Figura 3 – Algumas formas de manipulação do boneco de luva

O boneco escolhido pela Trupe para seu espetáculo é o marote com vara, um boneco que tem a cabeça e boca manipulados pela mão do ator-manipulador e um dos braços por meio de uma vara.

O espetáculo em questão segue a linha dos espetáculos de caricatura social: retrata personagens do cotidiano em situações comuns, muitas vezes de forma caricaturesca, transparecendo temas mais profundos por meio da ironia, do exagero e da comicidade.

Breve história do teatro de bonecos

Na pré-história bonecos eram utilizados em encenações com finalidades ritualísticas. No oriente, ainda se conserva a tradição de associação do boneco com o espiritual. Os espetáculos são tradicionais e conservam um cerimonial rígido. No ocidente, o teatro de bonecos seguiu um curso diferente.

Em Roma, as atelanas eram farsas ou sátiras políticas com espírito crítico. Na Grécia, os mimos dóricos eram espetáculos apresentados por mímicos utilizando máscaras e marionetes, na representação de temas terrenos, com muitos gestos e pouco uso de texto. Na era medieval continuaram na forma de pequenos circos. Na mesma época, artistas plásticos esculpam estatuárias religiosas com partes móveis, utilizadas como decoração nas igrejas, na forma de quadros vivos e presépios. Esses presépios foram trazidos ao Brasil no período colonial e originaram o teatro de bonecos popular. O termo “marionete” remonta à madeira com a qual se esculpia essas figuras, chamada de “*marie*”; por extensão, os termos “*mariola*”, “*mariotte*”, “*marotte*”, “*marion*”, e “*marionette*” eram usados para se referir às figuras da Virgem Maria (AMARAL, 1991).

No século XVII, os puritanos fecharam os teatros na Inglaterra; somente o teatro de bonecos permaneceu legal, por ser considerado inócuo. As histórias então eram quase todas narrativas bíblicas, que tratavam de preocupações morais. Aos poucos, as críticas, brincadeiras e tradições do povo foram sendo absorvidas pelo teatro.

O boneco Punch na Inglaterra no século XVIII fazia o papel de bufão, intrometendo-se nas cenas dos espetáculos de teatro de bonecos, satirizando os costumes da aristocracia. No séculos XIX, com o declínio dos tradicionais temas bíblicos, lendários e aristocráticos, os marionetistas, por necessidades financeiras, tiveram que baixar o custo de produção dos espetáculos e começaram a se apresentar nas ruas para sobreviver (AMARAL, 1991). O número de personagens e de atores-manipuladores foi reduzido, restando Punch como protagonista, manipulado por uma mão, e outros personagens que contracenavam com ele, manipulados com a outra mão, como sua mulher, um policial, entre outros. A estrutura do espetáculo foi modificada, passando de longas sagas a esquetes de curta duração, de forma que os transeuntes pudessem assistir por curtos períodos de tempo. Os temas foram simplificados: situações do cotidiano e lutas contra a ordem vigente eram comuns; aumentou-se o número de ações realizadas pelo personagem e o número de atos violentos, e reduziu-se os argumentos teóricos e as sutilezas, como forma de adaptação ao local e ao público (AMARAL, 1991). Era necessária maior argúcia do ator-manipulador quanto à percepção do público, para manter ou alterar o roteiro quando necessário.

No fim do século XIX, houve uma valorização das soluções técnicas da construção de bonecos, com um conseqüente declínio da qualidade dos espetáculos. Nas propagandas da época anunciava-se o grande número de personagens em cena, o realismo das representações, com o uso explosões e outros artifícios. Ainda é possível perceber resquícios dessa época.

Na segunda metade do século XX, experimentou-se a fusão do teatro de bonecos com o teatro de atores, a mímica, as artes plásticas, a música e a cenografia. Surge aí o teatro de animação, forma híbrida que explora diferentes recursos num mesmo espetáculo (AMARAL, 1991).

No ocidente, devido à prática de mimese da figura humana pelo boneco e à alta popularidade do teatro realista, que buscava reproduzir o mais fielmente a realidade, o boneco acaba sendo relegado a práticas cômicas e ao público infantil. No entanto, isso seria reduzir demasiadamente suas possíveis aplicações, visto que são inúmeras suas possibilidades expressivas e poéticas. “Enquanto lazer infantil, ele [o teatro de bonecos] se afirma, porque aí suas características de fantasia e não-realismo se mantêm.” (AMARAL, 1991)

O período racionalista/realista dominou o teatro por muito tempo. Trata-se de um teatro que busca representar a realidade tanto na cenografia quanto na atuação. Esse tipo de teatro começa a decair no final do século XIX, com influência do teatro oriental e da arte africana, que começavam a ser percebidos, do modernismo, como os futuristas e simbolistas. A máscara volta à cena, a

perseguição da perfeita ilusão cessa e busca-se uma maior aproximação com o público. O teatro pode novamente tornar-se mais simbólico e abstrato, aberto a uma maior interpretação do público

Bogatyrev e Meyerhold encontram dois tipos de bonecos. 1) o que pretende copiar o realismo, o que resulta em figuras caricatas, e 2) o que não busca copiar a realidade, mas enfatiza o aspecto material da forma, o que o torna mais abrangente, desperta mais curiosidade e aproxima-se da essência do que se quer transmitir

Não se pode reduzir a técnica “a mero instrumento, mas deve-se lembrar que ela também nos remete a conteúdos” (AMARAL, 1991)

A complexidade dos acontecimentos do nosso mundo leva à síntese de expressão. Imagens mais condensadas sumarizam as situações ocorridas. O boneco é uma síntese do ser humano, miniaturizada e contendo uma energia densa dentro de si, altamente simbólica. O boneco é extremamente útil na expressão de metáforas, por não ser realista.

Os bonecos podem ser considerados expressões dos arquétipos humanos. Os arquétipos são símbolos compartilhados entre as pessoas pelo inconsciente coletivo, e são inobserváveis até que os façamos aflorar na forma de símbolos, quando, então podemos nos tornar conscientes deles (AMARAL, 1991). O pensamento é expresso por palavras, que evocam imagens, que se traduzem em objetos. Os objetos, portanto, são expressão de pensamentos e ideias abstratas (AMARAL, 1991).

“Enquanto objeto material o boneco se refere a nossa realidade, reproduz o nosso cotidiano. Mas, por sua rigidez, por sua imagem inerte ele nos remete a algo que vai além do nosso dia-a-dia, além da vida[...] Entre grotesco e poético, o boneco nos leva a reflexões sobre a nossa materialidade, nos faz conscientes da precariedade do nosso corpo.” (AMARAL, 1991)

Referências metodológicas no teatro de bonecos

O Figuentheater Triangle, da Holanda, utiliza um processo de criação no qual os bonecos são desenhados, em seguida confeccionados; daí se parte para a experimentação com a movimentação para finalmente alcançar a expressão plena de cada personagem. Utilizaremos um processo parecido neste trabalho. Para eles, os bonecos “Não nascem de uma história, mas são eles mesmos que criam a história. O seu tipo e depois a sua construção e técnica é que determinam a concepção visual do espetáculo.” (AMARAL, 1991)

Arte urbana

A arte urbana, para nosso estudo, inclui a pichação, o graffiti, o estêncil, o *sticker* e outras formas de interação com a rua através das chamadas intervenções urbanas.

O graffiti (Figura 4 – Exemplos de graffiti pertence ao mundo das imagens, e é a intervenção mais próxima da pintura. Pode ser realizada com tintas spray, com tintas à base d'água (como a tinta látex) ou uma combinação das duas. No Brasil usa-se muito a combinação de látex para os fundos e spray para os detalhes, por causa do custo mais elevado das tintas em spray. Tanto figuras como letras podem ser representados no Graffiti, assim como temas abstratos, ilusões tridimensionais (Figura 4, à direita) e imagens realistas. Cada vez os limites do Graffiti se expandem mais, absorvendo diferentes referências e evoluindo conforme o estudo e a técnica dos artistas, e também servindo de referência para artistas tradicionais, o meio publicitário e a cultura imagética como um todo.

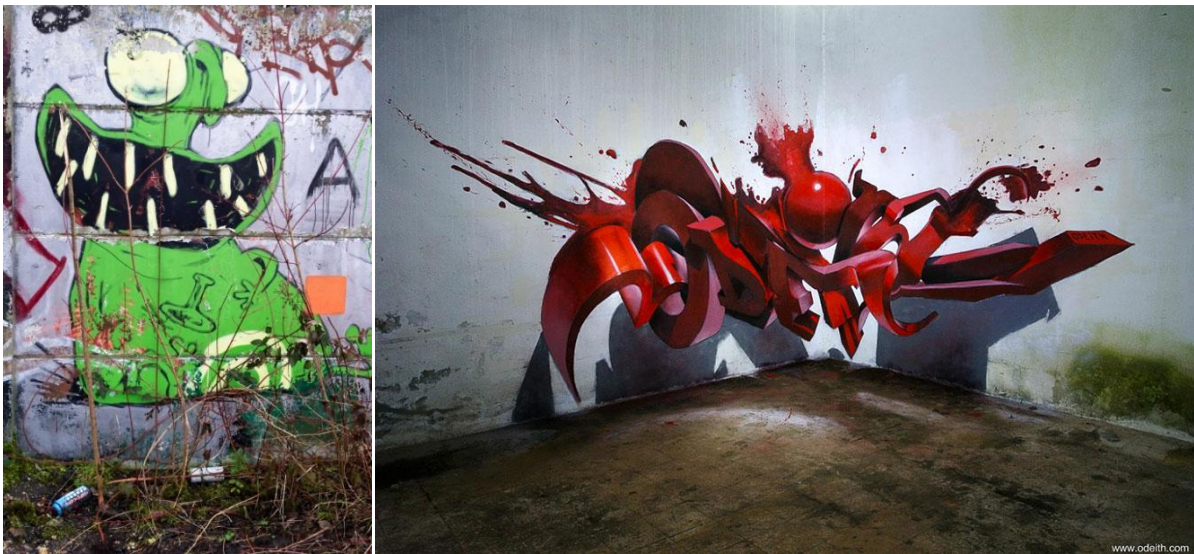


Figura 4 – Exemplos de graffiti. À esquerda, foto de Frederic Bisson. À direita, graffiti 3D de Odeith

A pichação (Figura 5) diferencia-se do graffiti por duas características principais: a pichação pertence ao mundo das letras e palavras, enquanto o graffiti pertence ao mundo das imagens (mesmo que representem palavras). A pichação costuma vir em apenas uma cor e utilizar-se de traços, enquanto o graffiti costuma comportar mais de uma cor e trabalhar com áreas de preenchimento, ou planos. O grapixo é um intermediário entre o graffiti e o pixo. A forma lembra a do graffiti, mas o acabamento se assemelha mais ao pixo. É um tipo de pichação mais elaborada ou um graffiti mais rápido.



Figura 5 – Pichações

A arte estêncil (Figura 6) também trabalha com áreas de cor, sendo mais frequente o uso apenas do preto. O estêncil é uma forma de arte rápida como a pichação mas que tem a estética mais próxima do graffiti, podendo usar várias camadas de cor assemelhando-se à pintura. Tem como mérito a facilidade de reprodução e a velocidade, já que trabalha com máscaras vazadas que podem ser de papelão, chapa de radiografia, acetato, entre outros, por sobre a qual a tinta spray é ejetada.



Figura 6 – Estêncil de Blek le Rat

Os *stickers* (Figura 7) são nada mais que adesivos autocolantes, que podem conter desenhos ou as “*tags*”, nome do artista escrito de forma elaborada, na forma de um logotipo, e que reproduzem a prática de escrever o nome de forma ainda mais rápida e de fácil disseminação.



Figura 7 – Exemplos de stickers

Outras formas de arte são realizadas na rua ou nasceram dela, como o Break (abreviação de “breakdance”) , o Rap (abreviação de “rhythm and poetry”, “ritmo e poesia”) e a discotecagem (mixagem e criação de música ao vivo, realizada pelo DJ) que, junto com o Graffiti completam as quatro vertentes expressivas do movimento Hip Hop: dança, música e artes visuais. É uma arte que surge nas ruas e é por isso marginalizada, mas que vem ganhando reconhecimento e espaço nas galerias de arte desde a década de 80. A arte urbana é uma forma de exibir as mazelas sociais da população, de superar essas dificuldades, de ganhar espaço socialmente e de melhorar a vida nas cidades acinzentadas – visual e simbolicamente Atualmente é praticada também pelas faixas da população de maior renda e estudo, que costumam utilizar a arte de rua com um fundo bastante ideológico.

A arte de rua é uma forma de democratizar e desburocratizar as artes, fazendo do espaço urbano uma galeria a céu aberto, onde qualquer um pode pintar e qualquer um pode olhar. Existe um convite por parte dos artistas de rua para que se faça da cidade um local construído

coletivamente, um local de livre expressão de todos. As galerias tendem a ser, ainda hoje, de difícil acesso e restritas a um público específico.

Breve história da arte urbana

A palavra “graffiti” é plural do italiano “graffito”, “inscrição ou desenhos de épocas antigas, toscamente riscados a ponta ou a carvão, em rochas, paredes, etc.” (GITAHY, 1999). O graffiti, se considerado como uma forma de comunicação visual disposta a documentar fatos e situações ao longo do tempo via muros, começou na pré-história, com as pinturas rupestres. No Egito também se faziam murais pintados, que contavam histórias. Em Pompéia já se conhecia a técnica da têmpera, e também se pintava e pichava nas paredes e muros da cidade. “Predominavam xingamentos, cartazes eleitorais, anúncios, poesias, praticamente tudo se escrevia nas paredes.” (GITAHY, 1999)

Na Idade Média, padres adicionavam piche às paredes dos conventos de outras ordem, não favoráveis a si. Mulheres condenadas como bruxas também recebiam ataques de piche. No México do século XX, muros foram pintados incitando à revolução. Em 1905 é publicado o manifesto de uma arte pública por Dr. AIL (Bernardo Carnada). Nomes dessa época: Diego Rivera, José Clemente Orozco, David Alfano Siqueiros, seguidores do revolucionário José Vasconcelos. No Brasil dos anos 50, Di Cavalcanti pinta o muro do Teatro de Cultura Artística de São Paulo. (GITAHY, 1999)

A repetição de imagens característica do Graffiti é herança da pop art. [acredito que as cores saturadas também possam ser...]

Características conceituais do graffiti:

- “Subversivo, espontâneo, gratuito, efêmero;
- Discute e denuncia valores sociais, políticos e econômicos com muito humor e ironia;
- Apropria-se do espaço urbano a fim de discutir, recriar e imprimir a interferência humana na arquitetura da metrópole;
- Democratiza e desburocratiza a arte, aproximando-a do homem, sem distinção de raça ou de credo [ou de classe social/econômica];
- Produz em espaço aberto sua galeria urbana, pois os espaços fechados dos museus e afins são quase sempre inacessíveis.” (GITAHY, 1999)

O aerossol surge após a segunda guerra mundial, em produtos como inseticidas e desodorantes, e logo é apropriado para as tintas, substituindo a antiga aplicação bucal de vernizes, e também a utilização de bombas compressoras. A tinta spray permite uma aplicação muito mais veloz e também durável, o que é importante considerando-se a marginalidade (e proibição) da prática de pichar ou grafitar as paredes e muros.

Na França de 1968, os jovens protestaram contra a política da época pichando frases por toda a cidade, no início da utilização da tinta em spray para esses fins. Em São Paulo ficaram famosos os dizeres “Celacanto provoca maremoto” e “Cao fila km 22”, extensivamente pichados pela cidade –o primeiro como piada e o segundo como propaganda. Cao fila era escrito com tinta látex e rolo de pintura, estilo que é reconhecido como brasileiro pela popularidade que tem por aqui, já que o preço do spray é muitas vezes proibitivo e o látex se configura como uma alternativa mais barata. A técnica mista é muito utilizada também.

A pichação, uma das formas mais controversas e menos aceitas da arte de rua, é considerada por alguns uma forma mais despreparada de arte, com menos técnica e menos preocupação social, tanto que alguns pichadores posteriormente tornam-se grafiteiros. A pichação vem, principalmente, do anseio de se fazer reconhecido como agente social, pelos olhares externos ao meio, e como forma de ganhar respeito em seu meio. Também é usado como contravenção social por parte do indivíduo. Nem todos os pichadores, no entanto, têm a pretensão de tornarem-se grafiteiros, como podem pensar alguns. O ato de pichar em si também é importante, para além da marca deixada, sendo considerado quase que como um esporte, como uma forma de lazer. O pixo é julgado pela dificuldade em se conseguir alcançar determinado local, e também pelo número de repetições: quem picha mais fica mais conhecido.

A primeira grande exposição de graffiti aconteceu em 1975, no Artist’Space, em Nova York. Em seguida, houve a New York, New Wave, em 1981 no PS1, também em Nova York. Keith Haring foi um dos primeiros artistas do Graffiti a ir para as galerias, tendo participado da Bienal de São Paulo em 1983 (GITAHY, 1999).

Na década de 30 negros hispânicos escreviam seus nomes seguidos da rua em que moravam pela cidade, na forma do que ficou conhecido como *tag*, forma estilizada do apelido (Figura 8). Os escritos passaram dos muros para o metrô, o que conferia grande visibilidade aos autores (Figura 9). Com o passar do tempo, nota-se uma maior complexidade nas formas, cores e composição conforme os estilos vão evoluindo (Figura 10). Esse estilo influenciou a arte de rua brasileira (GITAHY, 1999).

Nos anos 80, a cultura Hip Hop ganhou o mundo, por meio das músicas e da moda, e também influenciou o Graffiti, no que ficou conhecido como o *estilo americano*. No Brasil, DJ Hum e Thaíde encontravam-se com os Gêmeos, Speto, Binho. Tinho, em eventos de música e dança na estação São Bento do metrô (GITAHY, 1999).

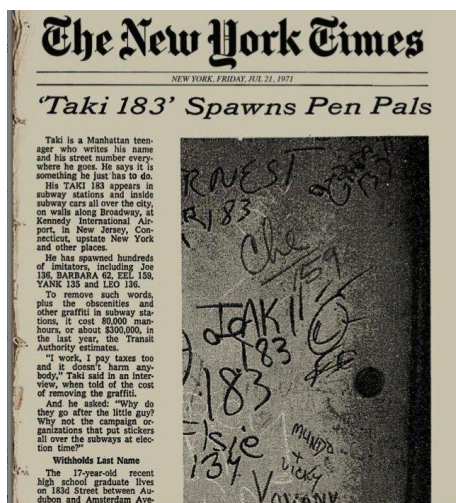


Figura 8-Matéria de jornal sobre o pichador Taki 183, 1971.



Figura 9 – Grapixo de Taki 183 no metrô

Na Figura 9 nota-se uma evolução estética com relação ao exemplo anterior. Hoje esse tipo de escrita seria considerado talvez um “grapixo”, intermediário entre pichação e graffiti.



Figura 10 – Outra pichação (ou seria agora um graffiti?) de Taki 183, também no metrô.

Villaça considera os pichadores “despreparados artisticamente – eles são a obra.” (GITAHY, 1999) A pichação serve como que para dizer “estou aqui, eu existo”. A pichação “sou pipou” (people) deixa bem claro esse desejo de reconhecimento social.

Considera-se que a pichação e o graffiti são “tentativas menos drásticas de interferir no sistema e modificá-lo” (GITAHY, 1999), se comparadas a outras formas como o terrorismo, assaltos, etc. Por isso se questiona a necessidade da proibição e também da repressão policial aos pichadores e grafiteiros, muitas vezes realizada com violência e até assassinatos.

A proibição da prática, no entanto, nunca foi motivo para que se parasse de pichar e grafitar. Pelo contrário, ela acaba incentivando os artistas do graffiti a buscar a perfeição em suas obras (o que tem resultado em uma aceitação cada vez maior por parte da sociedade), e os pichadores a pichar cada vez mais alto, em locais mais vigiados e mais difíceis (a atenção dada pela mídia é um dos motivos para esse incentivo. Muitos artistas ficaram relativamente famosos após terem suas obras repercutidas na mídia).

No Brasil, a partir da década de 70 é que a pichação começa a se desenvolver, mais notadamente na cidade de São Paulo, onde surgiram alguns importantes nomes brasileiros na arte urbana, como:

- Hudinilson Junior (“Ha Ha Beije-me”)
- Ivan Sudbreck
- Alex Vallauri
- Ozéas Duarte
- Juneca (“souponou”)
- Pessoinha
- RuiAmaral
- John Howard
- Beto Marson
- Marco Passareli
- Numa Ramos
- Carlos Matuck
- Waldemar Zaidler
- Beto Pandim
- Ana Letícia
- Jorge Luiz Tavares
- Maurício Villaça
- Julio Barreto

No Campus Darcy Ribeiro da Universidade de Brasília pode-se encontrar todos os tipos de arte urbana: há graffitis, muitos estêncils, alguns stickers e pichações, uma ou outra intervenção tridimensional. Muitas delas têm conteúdo político, algumas têm conteúdo poético e muitas são críticas ao próprio contexto, como a da Figura 11.



Figura 11 – Arte de rua dentro da UnB: mensagem política (“teatro vazio não faz história”)

Muitas das mais ambiciosas são cobertas pela administração do campus, e várias são ignoradas. Uma das mais curiosas é um simples boneco quadrado pichado sobre a entrada do restaurante universitário, dizendo: “não fure a fila” (Figura 12).



Figura 12 – pichação no restaurante universitário da Universidade de Brasília

O Instituto de Artes já foi todo grafitado, por artistas do Brasil e do exterior e pela comunidade no evento “O Encontro”, em 2009 (Figura 13). Logo em seguida, o edifício foi novamente pintado de branco, como havia sido combinado.



Figura 13 – artistas grafitando o Instituto de Artes no evento “O encontro”, em 2009³

³ Imagem disponível em: <<http://artesplasticasunb.blogspot.com.br/2009/05/graffiti-no-ida.html>> Acesso em: 10 jul. 2015

Teatro do Oprimido

O teatro do oprimido é o teatro de “todos aqueles a quem se impõe o silêncio e de quem se retira o direito à existência plena.” (BOAL, 1975)

Segundo Platão, o mundo da perfeição é nada mais que o “movimento que desenvolve a matéria em direção à sua forma final” (BOAL, 1975), sendo esse movimento a própria natureza. Para Heráclito, a única coisa que não se modifica é a transformação permanente. Segundo Aristóteles, a função da arte e da ciência é “[...] corrigir as falhas da natureza, utilizando para isso as próprias sugestões da natureza.” (BOAL, 1975) E a política é a arte soberana, que rege as relações dos homens. “[...] todas as atividades do homem, incluindo-se evidentemente todas as artes, especialmente o teatro, são políticas.” (BOAL, 1975)

A tragédia grega diferencia-se das formas de teatro mais antigas por ter um sistema duplamente hierárquico, concebido para exaltar as virtudes de alguns homens, que se tornam exemplo para os outros. Antes da Tragédia grega, o teatro se parecia mais com uma comemoração coletiva, composta pelo coro –que eram todas as pessoas–, onde não havia distinção entre plateia e atores. Todos participavam, fazendo música ou dança. Era o chamado “canto ditirâmico” (BOAL, 1975).

No teatro aristotélico, acontece a separação não só da plateia e dos atores, onde um apenas assiste enquanto o outro interpreta, mas também dos atores entre si, ficando de um lado o coro, representando a massa da população, sem muita distinção entre cada indivíduo, e do outro, o protagonista, um ser diferente, especial, alguém a quem se deve imitar, um aristocrata. O protagonista é utilizado, então, como mecanismo de coerção, através dos valores que carrega. É o chamado “Sistema Trágico Coercitivo de Aristóteles” (BOAL, 1975)

Para Aristóteles, a felicidade plena do homem vem através da virtude, que necessita de quatro coisas para existir: voluntariedade, liberdade, conhecimento e constância. A virtude consiste em seguir um caminho do meio, acima dos prazeres materiais e acima da glória, que seriam os outros tipos de felicidade menos sublimes. O protagonista aristotélico é composto pela *ethos*, pela *dianoia* e pela *harmatia*; *ethos* é sua ação; *dianoia*, a justificativa para a ação; e *harmatia*, a única tendência reprovável do personagem, em desarmonia com a sociedade e que deve ser combatida. A *harmatia*, ou falha no comportamento, é o fator que causará empatia no espectador e pelo qual ele será purgado ao final do espetáculo através da *catarse*. A *catarse* é o mecanismo de expulsão (dos “maus valores”, por assim dizer) do qual fazem parte o terror –que o espectador sente, de que ele mesmo possa passar pela dificuldade do personagem– e a piedade sentida pela personagem e suscitada através da *harmatia*. Na

tragédia, a característica que causa a falha do personagem é a mesma que permitiu sua felicidade no estado inicial.

A função repressiva da Tragédia Grega reside no fato de que as virtudes são consideradas caminhos alinhados com a verdade e a justiça, mas considera-se a justiça satisfeita com o cumprimento do sistema de leis locais. Quando se parte do princípio de que as desigualdades existentes fazem parte da “verdade”, ou seja, não são modificáveis, e de que o homem virtuoso é aquele que segue a justiça (portanto as leis), o sistema de tragédia grega torna-se coercitivo, e purgatório dos que fogem às leis. Ora, numa sociedade em que as leis são a expressão da verdade e o homem exemplar difundido nos meios de comunicação é aquele que as segue, não existe muito espaço para modificação de um sistema que pode ser abusivo (como à época, a escravidão, por exemplo).

Arnold Hauser (apud. BOAL, 1975) nota, sobre a tragédia grega, que os “[...]aspectos externos do espetáculo para as massas eram indubitavelmente democráticos, porém o conteúdo das tragédias revelava-se aristocrático.” Esse é um sistema que facilita o controle do conteúdo por sujeitos externos ao espetáculo, como produtores, a nobreza, chefes de estado, etc. “Todas as teorias de Aristóteles se completam num todo harmônico que demonstra a maneira correta de purificar a plateia de todas as ideias ou tendências modificadoras da sociedade.”

No teatro da Idade Média, os personagens transformaram-se em abstrações de valores morais, como o “bem” e o “mal”. O tempo era permanente, prosseguia-se por generalizações e não-individualismo. O protagonista se transforma nos valores puros, ao invés de se personificar em um homem exemplar, mas o sistema coercitivo permanece. No teatro burguês, os valores eram a virtù e a praxis. A virtù significava nada dever ao destino ou ao passado afortunado, mas apenas a si e a seu próprio esforço. A praxis era basear-se na prática e no mundo real, e não na tradição ou na lei. Os personagens voltam a ser pessoas reais, multidimensionais, mas continuam virtuosos e exemplares (agora intelectuais e racionais), e o povo continua a ser massa manipulável. Shakespeare é dessa linhagem, a “Poética da Virtù”, de Maquiavel.

Esse sistema existe até hoje no teatro que fazemos, na televisão e no cinema. Uma das formas de modificá-lo e voltar a ter o controle do conteúdo é deixar novamente de lado a separação entre atores e plateia, e entre protagonistas e o coro. O teatro pode ser utilizado agora não para coagir as pessoas, mas, ao contrário, para ajudá-las a observar o sistema em que vivem, que tipo de exploração e desigualdade estão presentes nesse sistema e pensar em

formas de modificar isso. O teatro, assim, não se presta mais a um efeito catártico, não se resolve ali no palco. Pelo contrário, o teatro vira ensaio das ações que se pode tomar na vida real, para efetivamente se resolver algo. “A prática dessas formas teatrais cria uma espécie de insatisfação que necessita complementar-se através da ação real.” (BOAL, 1975) . E o teatro de bonecos, quando realizado com essa intenção, junto com o público –que deixa de ser público, afina também já não há protagonista– é uma forma que cabe bem a esse tipo de investigação. Um dos desdobramentos deste trabalho seria justamente o fazer teatro de bonecos com a comunidade, com as crianças e adolescentes, para ampliar a compreensão sobre a sociedade em que vivemos. A arte urbana, questionadora desde sua origem, auxilia nesse caminho, considerando-se os tantos pontos em comum: a não-separação entre plateia e artista (qualquer um pode fazer), a ausência de formalidades na comunicação (qualquer um pode ver), a liberdade de expressão de pontos de vista e a interação com o meio com intenção de modificá-lo ou trazer reflexão sobre ele.

Interação com a rua

Quando se projeta para o ambiente urbano, seja edificação, mobiliário ou mesmo apresentações artísticas, é importante considerar os aspectos ambientais, como luz e som, e também os aspectos histórico-culturais de um local (Asiain *apud*. Romero, 2001). A apresentação do espetáculo para o qual estamos projetando os bonecos se dá com a utilização de uma empanada, estrutura dobrável por mecanismo pantográfico e recoberta por tecido dentro da qual se instalam os atores-manipuladores, deixando aparecer somente os bonecos para o público, posicionado à sua frente. Pode incluir cenário, e às vezes atores-músicos posicionam-se ao seu lado, interagindo com o boneco e a plateia e executando a trilha sonora. A empanada pode ser considerada um mobiliário urbano efêmero.

Quanto aos aspectos ambientais, os mais influentes para apresentações efêmeras são os climáticos:

“O clima é o resultado de diversos elementos atmosféricos (sol, latitude, ventos, massas de terra e água, topografia, vegetação, solo e outros) que ocorrem na atmosfera da terra, é caracterizado de acordo com alguns elementos: temperatura do ar; umidade do ar; movimentos das massas de ar e precipitação” (ROMERO apud. BARBOSA E LIMA, 2010)

Segundo Romero (2001), os sons podem ser classificados em duas categorias: “[...] aqueles de origem sólida, produto de um choque, como passos no solo e bater de portas [...] e aqueles de origem aérea, como vozes de pedestres e vendedores, o canto de pássaros [...]”.

Quanto à luz nos espaços públicos, observa que sua qualidade é mais importante que sua quantidade, mas que a luz solar direta geralmente é evitada por causa do calor, brilhos e ofuscamento, sendo que esse último costuma ser solucionado modificando a localização dos elementos.

Romero (2001) nota que “Brasília oferece [...] espaços que, na maioria das vezes, não se ajustam às características do clima do planalto e não criam, portanto, locais protegidos que concedam ao usuário os elementos de conforto.” Analisando praças que não foram projetadas para a permanência de pessoas, como a praça do Buriti, Romero (2001) determina alguns aspectos indesejáveis:

- Inóspita
- Excessivamente aberta e de escala monumental (não cria aconchego)
- Espaço pouco delimitado
- Pouca identificação
- Local de passagem de pessoas

O Campus Darcy Ribeiro da Universidade de Brasília contempla várias áreas com conformações parecidas, como a área entre o Instituto Central de Ciências, a Reitoria e a Biblioteca, local amplo e utilizado como passagem. Pretende-se ocupar uma dessas áreas com a apresentação deste trabalho.

A cidade, para além de um ambiente físico com determinadas características, ou um local com certos tipos de aglomeração urbana, pode ser definida como um conjunto de operações, em constante execução, que criam a ilusão de uma unidade (Certeau *apud*. Baffi, 2009). Romero (2001) corrobora essa visão, afirmando que “[...] o espaço se forma basicamente pelo conjunto de relações que vinculam um objeto com o ser humano que o percebe [...]” A cidade pode então ser entendida “como um *sujeito* hipotético, *universal* e *anônimo*, baseado na supressão das infinitas ‘personalidades’ da cidade” (BAFFI, 2009).

Os habitantes apropriam-se do espaço e eles se tornam continuidade um do outro; as pessoas atualizam o espaço da cidade quando se movimentam. Manifestações artísticas no ambiente urbano – onde podemos incluir tanto o teatro de bonecos como o graffiti, o pixo e outras formas de intervenção – nada mais são do que outro tipo de apropriação e modificação da cidade, como outra qualquer, mas de forma mais consciente e com objetivos mais definidos, que buscam nada mais do que um diálogo com a cidade e as pessoas que nela habitam e transitam.

Conclui-se que a cidade é um espaço de multiplicidade, já que é composta pelas diferenças entre seus habitantes que juntos formam o todo, e de possibilidades, já que, não estanque, faz-se através da constante atualização pelos seus sujeitos.

Segundo Baffi (2009), existe sempre um conflito entre os sujeitos que utilizam o espaço público e os gerentes desse espaço (o governo) pela forma de uso do local.

“Perceptíveis ou infra-perceptíveis, as ações envolvidas nas relações de poder vêm pressionar uma dinâmica de usos do espaço e relações entre sujeitos de forma a sufocar a possibilidade de apropriação singular dos sujeitos destas localidades e das relações e sua conseqüente multiplicidade de usos, preterindo-as em lugar das que mantenham as relações instituídas de poder.” (BAFFI, 2009)

Esse conflito pode ser mínimo, expresso na forma de sutilezas como uma via sem calçadas –onde se deveria passar somente de carro– ou extremo a ponto de se transformar em violência, como nos casos em que a polícia é enviada para combater manifestações políticas com bombas de efeito moral.

Romero (2001) nota que o Plano Piloto original não possui espaços destinados à ocupação da população, por meio de encontros informais ou até bem estruturados. Esses encontros acabam acontecendo então em locais não planejados para isso, como rudimentares espaços de passagem.

“[...] em geral são esses espaços residuais que têm tido uma função primordial em toda cidade de espaços agregados; em sua diversidade, servem de cenário para as manifestações sociais mais variadas.” (ROMERO, 2001)

Romero (2001) cita a observação que Holanda faz sobre a renda do público que normalmente se organiza para ocupar esses espaços, concluindo que pessoas com menor renda tendem a se apropriar mais dos espaços públicos, por meio de eventos artísticos, culturais e pelas próprias atividades cotidianas, como almoçar, descansar e passear.

Em Planaltina-DF, no entanto, a situação é deveras diferente do Plano Piloto. Cidade mais antiga do Distrito Federal, fazia parte do estado de Goiás antes da criação do Distrito Federal. Abriga a Pedra Fundamental, monumento que marca o centro do Brasil, onde deveria ter sido construída a capital federal. Compreende atualmente um centro histórico, algumas áreas mais antigas como o Setor Tradicional, onde ainda permanece a urbanização de cidade do interior, com praças arborizadas, igrejas em praças, e a arquitetura com casas em grandes terrenos com quintal, janelas para a rua, etc. Nos bairros posteriores à criação do Distrito Federal há a Vila Vicentina, criada por trabalhadores da construção de Brasília, que mantém uma urbanização também mais tradicional, com ruas de mão simples, e áreas mistas comerciais e residenciais. A Vila Buritis já foi construída a partir de um planejamento mais

setorizado, dividindo comércio de residências e forma de endereçamento mais similar à da nova cidade – por meio de quadras numeradas, ao invés de ruas nomeadas. Os demais Buritis (II, III e IV) mantêm o endereçamento por quadras e mesclam os dois tipos de urbanização. Os bairros mais recentes (Arapoangas, Jardim Roriz), frutos de distribuição descontrolada de pequenos lotes (possivelmente com vistas a angariar votos, hábito político comum no Distrito Federal), mantêm padrões similares ao da Vila Buritis, mas com maior densidade populacional.

Os hábitos da população são bastante diferentes entre os bairros. Há algumas áreas públicas prolificamente ocupadas pelos moradores locais. Em alguns bairros é bastante comum encontrar as pessoas na frente de casa, ou passeando pela rua, especialmente à noite e nos finais de semana (quando se volta do trabalho), característica diametralmente oposta aos hábitos dos moradores do Plano Piloto, mais ocupado durante os dias úteis por pessoas em trabalho. As duas praças mais antigas da cidade também são bastante utilizadas, por idosos e crianças, praticantes de atividade física, casais, grupos de amigos, aulas de moto escola, feiras culturais e outras atividades culturais, como shows de música e rodas de capoeira. A Trupe Por um Fio utiliza as praças para treinos de *parkour*, circo e capoeira, além de apresentações de teatro-circo e pirofagia.

A rua (espaço público) configura-se como um espaço de apresentação artística totalmente diferente de um palco italiano, onde virtualmente todas as variáveis são controláveis, como a luz, o som, e a temperatura. Na rua praticamente tudo é, a princípio, incontrolável: a temperatura, insolação, precipitação (chuva, neve), ventos, o som, o mobiliário urbano, as edificações, os transeuntes e as outras atividades exercidas simultaneamente no local.

Personagens e roteiro

Uma história, para ser interessante de se ver, precisa ter alguma mudança, mesmo que tudo acabe como começou. A mudança de valor sentida nos eventos da história deve, preferencialmente, ser adquirida através do conflito, seja do personagem com o mundo externo, seja dele com ele mesmo (MCKEE, 2006). O graffiti como o conhecemos hoje é uma forma de conflito (e ao mesmo tempo, busca de conciliação) com o mundo exterior. Algumas das motivações para o vandalismo artístico vêm de conflitos entre o que se espera e o que se percebe, efetivamente, da sociedade; por exemplo, percebe-se o poder transformador da arte, seja fazendo-a ou admirando-a, e como essa arte poderia modificar diversos valores da

sociedade, como a criminalidade, o preconceito, a ganância, etc., ao mesmo tempo que se percebe como esta arte é elitizada, guardada em (raras) galerias cujas vernissages são exclusivas a membros da sociedade considerados mais adequados, muitas vezes sem necessariamente esse julgamento perpassar o mérito individual. A pichação e a pintura nos muros da cidade são uma forma de resolver esse conflito interno, o que por outro lado, promove novos conflitos. Ora, se o graffiti vai de encontro a valores tradicionais, obviamente os defensores desses valores também farão seus esforços para combater o graffiti. Esses eventos da vida real, ouvidos de relatos em documentários, relatos de amigos e experimentados inclusive por mim mesma podem tornar-se a base de diversas cenas da peça, que tem como principais objetivos apresentar ao público as motivações dos artistas de rua e colocar essa arte em evidência, demonstrando que tem a mesma validade social e muitas vezes técnica dos outros tipos de arte, mais comumente reverenciados. É uma forma de ajudar os artistas de rua a alcançar alguns de seus objetivos. A peça também exprime alguns outros valores, como a necessidade de valorizar a cultura local

Palhaços

Personagens são expressões de arquétipos humanos, em maior ou menor medida. Na *commedia dell'arte*, as máscaras usadas por cada personagem são expressões de arquétipos bastante definidas, e reforçadas geração após geração. Os personagens mudam pouco ao longo do tempo e representam tipos sociais bem definidos, como o Pantalone, um velho avarento, e o Capitão, um fanfarrão fracassado. O mesmo ocorre no teatro de bonecos tradicional inglês “Punch”. No tradicional Mamulengo, teatro de bonecos popular do Nordeste brasileiro, também há tipos bem definidos.

Bensky *apud*. Amaral (2011) divide o teatro de bonecos em duas categorias: a caricatura social e o poético maravilhoso. A caricatura social apresenta arquétipos sociais de forma satírica, como busca da compreensão de nós mesmos e das relações sociais; o poético maravilhoso trata de temas subjetivos e espirituais, comuns a todos os indivíduos, em busca do sagrado.

Nesse trabalho escolhemos trabalhar com a caricatura social: utilizando personagens do cotidiano tipificados de forma caricaturesca vivendo situações comuns, entrando em conflito uns com os outros; e explorando o uso do humor, deixando transparecer temas mais profundos por meio da ironia, do exagero e da comicidade.

“No jogo cênico das máscaras evidencia-se um embate entre extratos e classes sociais distintos [...]” (BOLOGNESI, 2003). O conflito é uma das formas de se obter o efeito cômico, muito popular em ambas as tradições, do palhaço e do boneco ocidental. “Existe, no universo do palhaço, uma clássica dupla, o clown branco e o clown augusto. [...] O clown branco seria o opressor e o clown augusto, o oprimido [...] O branco representa a ordem, as coisas como devem ser. O augusto é submisso e representa o caos, a desordem, a imperfeição.” (GOMES, 2007). O riso nasce do conflito entre essas duas partes de todo ser.

“[...]a teoria clássica do riso, de acordo com Skinner, pondera que o riso só é possível em situações surpreendentes, onde haja contraste entre o que se espera e o que efetivamente acontece.” (MISHIMA, 2011)

McKee determina que em toda cena deve haver um “ponto de virada”, ou seja, uma inversão dos valores iniciais da cena (de bom para mau, ou de mau para bom). Isso ocorre quando o desejo do personagem entra em conflito com algo inesperado, abrindo-se assim uma fenda entre expectativa e resultado, satisfazendo a curiosidade do espectador e alimentando nova curiosidade para com a próxima cena.

3- Materiais e métodos

Para o processo de design, utilizar-se-á do processo de Bruno Munari (1981), que inicia com a definição do problema a ser resolvido, segue com a definição do problema, esmiuçando seus componentes. A seguir, é feita uma coleta de dados, que são analisados. Utilizando-se da criatividade são propostas soluções. São levantados os materiais e a tecnologia disponíveis, e parte-se para a experimentação, unindo as propostas aos recursos disponíveis. Com os modelos prontos, pode-se realizar verificações, e se, necessário, mudanças. Daí, com o design construtivo final, chega-se à solução.

Para o processo de concepção dos bonecos, utilizar-se-á dos métodos de criação de roteiro de Robert McKee (2006) e dos estudos de palhaços realizados por Bolognesi (2003). Para a confecção dos bonecos, utilizar-se-á de métodos construtivos de diversos autores e tradições para os bonecos tipo marote, que se caracterizam pela movimentação da boca através da mão do ator-manipulador, e, em nosso caso, também pela movimentação de uma ou duas mãos, através de por uma vara segurada pelo ator com a outra mão. Utilizar-se-á como referência estética o programa televisivo “The Muppets’ Show” (Figura 14), criado por Jim Henson e que se popularizou no final dos anos 60 e início dos anos 70, nos Estados Unidos. O programa dos Muppets seguia a linha de shows de variedades, muito populares

naquela época, sendo composto de esquetes de personagens e temas diferentes. A mídia trouxe popularidade a esse tipo de boneco, que foi escolhido pelo rápido reconhecimento e empatia que causa no público em geral.



Figura 14 – Alguns bonecos do “Muppet’s Show”

A primeira etapa do trabalho é uma pesquisa sobre o tema “arte urbana” em material escrito e observações empíricas, além de estudos sobre Teatro de Formas Animadas. A segunda etapa consiste na criação dos personagens, junto com estudos de roteiro e palhaços. A terceira etapa compreende a pesquisa e experimentação com técnicas construtivas e a confecção dos bonecos. Por fim, as técnicas construtivas serão comparadas.

4- Objetivos e Justificativa

A partir da década de 80 pôde-se notar a construção de uma identidade nada agradável para a cidade de Planaltina pela mídia de comunicação em massa (Jornal Correio Braziliense, de grande circulação nas classes A e B na região de Brasília). A criação do caderno “cidades” ajudou a transformar a imagem de Planaltina de cidade pacata em cidade violenta. Um dos reflexos de morar numa cidade com essa imagem é um sentimento de exclusão, como se houvesse algo errado ali. Sobre a violência cotidiana que tanto se fala cabe refletir se

“[...]a presença proeminente da violência seria, de fato, um fenômeno nas proporções veiculadas pela mídia, ou poderia se pensar que as proporções desse fenômeno seriam ocasionadas pelo aumento do sentimento de insegurança estimulado por essas redes de comunicação em massa?” (MOREIRA, 2013)

Houve também uma culpabilização dos migrantes por essa violência –por exemplo os nordestinos que vieram para o Distrito Federal. Isso é uma forma de mascarar as causas reais. Entre elas pode-se citar em primeiro lugar o crescimento sem planejamento –com más intenções políticas–, que culmina em bairros grandes sem infraestrutura adequada, como escolas, centros de lazer, linhas de ônibus, etc. Outra causa é a falta de investimento na cultura da cidade (grupos de rap, produtores de evento, grupos de teatro, bandas, etc.). O sistema de incentivo à cultura no Distrito Federal revela um padrão de distribuição de insumos centralizado no Plano Piloto e em grandes produtoras, deixando morrer várias práticas culturais criadas e geridas pelas próprias pessoas das cidades, que poderiam se autogerir com um mínimo de recursos. Por fim, pode-se lembrar que a falta de divulgação pela mídia de exemplos positivos da cidade contribui para a criação de um estereótipo negativo de localidade.

Apresentar um espetáculo de rua que fale sobre arte urbana pode auxiliar na educação de crianças e jovens no sentido contrário do que a grande mídia brasiliense tem feito com as periferias relacionando-as com a violência. Mostrar um pouco do vasto mundo cultural que surge exatamente dessas áreas e que têm ganhado cada vez mais espaço na sociedade, inclusive nos meios artísticos mais tradicionais, na indústria e na academia pode servir de incentivo para que se questione onde está a verdadeira arte, e o quanto isso realmente importa.

Objetivo principal

Planejar e construir bonecos do tipo marote com vara para a Trupe Por um Fio com a temática de arte urbana. A criação dos personagens/bonecos é o primeiro passo para a criação do espetáculo que a Trupe pretende realizar.

Objetivos secundários

Dominar o editorial da construção de bonecos para espetáculo, harmonizando a concepção dos personagens, a escrita do roteiro, a confecção dos bonecos e objetos de cena, e a apresentação do espetáculo com seus próprios objetivos.

Propor um método de construção de bonecos, tendo como base os testes e análises realizados com métodos construtivos já existentes.

5- Concepção

A criação dos bonecos divide-se em duas partes: a concepção e a confecção.

A concepção consiste na definição dos personagens, suas características, história pregressa e função na história. Consiste também na estruturação da primeira parte do roteiro da peça, que compreende os temas que serão propostos. A segunda parte do roteiro, que conterà as ações e diálogos, não faz parte deste trabalho e será concebida em conjunto com a Trupe Por um Fio após a conclusão dos bonecos.

A confecção consiste na produção dos bonecos enquanto estruturas tridimensionais, e envolve a escolha de materiais e métodos e o conjunto de operações necessárias

Requisitos

Os requisitos de projeto são alguns itens que se julga necessário cumprir ou resolver. Alguns requisitos surgiram junto com o projeto deste trabalho. Outros foram sendo descobertos ao longo do processo. Foram agrupados por similaridade, em: requisitos políticos (Tabela 1), de ordem social, que correspondem aos objetivos do espetáculo; requisitos técnicos (Tabela 2), que correspondem ao bom funcionamento dos bonecos; e requisitos de configuração formal (Tabela 3), que tratam da correspondência entre a concepção dos personagens e sua confecção como objetos físicos. Foram propostas em seguida algumas formas de atendê-los, para auxiliar no processo de cumprimento dos requisitos. Após a conclusão do trabalho, é realizada uma checagem de requisitos, para avaliar se todos foram cumpridos (Tabela 5Tabela 6Tabela 7).

Requisitos políticos	
Requisito	Solução
Nossas ideias e não as de outrem	Produção independente e criação colaborativa
Informação para todos	Apresentações na rua
Valorizar a arte local	Apresentações em escolas e na cidade
Divulgar a arte como profissão	Apresentações em escolas
Acabar com o preconceito contra a arte de rua	Divulgar a historia da arte de rua e suas motivações

Tabela 1 – Requisitos políticos

Requisitos técnicos	
Requisito	Solução
Foco: deve ser possível perceber para onde o boneco está “olhando”, seja pelo nariz ou pelos olhos	Olhos mais juntos; conferir olhando o boneco à distância
Manuseio confortável: o bonequeiro (ator-manipulador) não deve sentir fadiga durante pelo menos o tempo de apresentação, considerando inclusive que pode haver duas ou mais apresentações em sequência.	Encaixe firme nas mãos, peso leve (espuma)
Rapidez na troca de boneco: considerando que haverá dois bonecos para cada bonequeiro, estes devem ser capazes de trocar de personagem com a agilidade requerida pelo roteiro.	Encaixe fácil, sem partes que possam emaranhar ao tirar ou colocar a mão no boneco
Adequar-se ao tamanho das mãos dos manipuladores	Medir e testar durante o processo de confecção
Baixo custo	Utilizar materiais de baixo custo e aproveitar ao máximo os materiais
Durabilidade	Bom acabamento para minimizar estragos por manuseio

Tabela 2 – Requisitos técnicos

Requisitos de configuração formal	
Requisito	Solução
Manter uma unidade formal entre os bonecos	Utilizar os mesmos materiais e dimensões para todos os bonecos
Assemelhar-se a estética da arte de rua	Utilizar paleta de cores de obras selecionadas e modelos de vestimentas de artistas de rua
Deixar transparecer as características dos personagens	Coletar expressões que possam representar as características dos personagens

Tabela 3 – Requisitos de configuração formal

Referências visuais

Coletou-se referências visuais de pessoas que possivelmente interagem nas ruas quando se tratando de arte urbana: policiais (Figura 15), pichadores (Figura 16) e grafiteiros (Figura 17). Pôde-se observar os uniformes, vestimentas e trejeitos básicos de personalidade.



Figura 15 – Policiais militares uniformizados



Figura 16 – Pichadores “uniformizados”



Figura 17 – grafiteiro

Também foram utilizadas referências de integrantes do movimento Hip-hop, composto pelo graffiti (expressão visual), pelo rap (expressão oral), pela discotecagem (expressão musical) e pela dança break (expressão física). Foram buscadas como referências estilos de vestimenta das dançarinas e dançarinos de break, as BGirls e BBoys (Figura 18 e Figura 19).



Figura 18 – BSBGirls, grupo de BGirls de Brasília



Figura 19 – BBoys e BGirls

Os uniformes de basquete (Figura 20) e os moletons (Figura 21) são muito presentes, e foram incorporados aos bonecos, assim como o uniforme da Polícia Militar brasileira.



Figura 20 – Uniformes dos times de basquete dos Estados Unidos Milwaukee Bucks e Los Angeles Lakers



Figura 21 – Estudo de cores da vestimenta da boneca Kaitlyn

Personagens

Os personagens foram inspirados em alguns tipos e situações comuns aos artistas de rua: a menina que tem vontade de se tornar graffiteira; o pichador, experiente nas artes de desenhar letras e de pintar na clandestinidade; a polícia (cuja ação repressora varia da agressividade à compreensão velada); e as pessoas contrárias a essas práticas, os denunciantes. Também foram concebidos de forma a possibilitar o uso das técnicas de palhaços, para criar situações cômicas, e de forma a facilitar a empatia pelo público adolescente.

Considerando o conflito entre personagens como recurso para a criação de um efeito cômico e também de pontos de virada nas cenas, foram propostos quatro personagens: uma personagem principal, menina; um menino; um policial; e um velho militar aposentado.

Características principais dos personagens

As características dos personagens foram escritas para auxiliar na criação do roteiro, mas durante o processo de experimentação com os bonecos, algumas acabaram sendo modificadas pelos atores-manipuladores, de acordo com a história sendo criada.

A voz foi um dos fatores determinantes para a definição de características. O velho ganhou um sotaque nordestino, por exemplo, enquanto Joe ganhou uma voz mais lenta. As relações entre os personagens também foram modificadas para criar mais possibilidades de roteiro. Apresenta-se aqui a versão original seguida das modificações realizadas, para melhor demonstrar como o processo de criação baseado no improviso pode ser flexível.

Joe – pichador, 17 anos; astuto, audaz, esperto, sem vergonha, não leva desaforo pra casa, tem sempre uma carta na manga; tem carinho por Kaitlyn como uma irmã.

Características adicionadas: grafiteiro, jeito manso de falar, conciliador;

Kaitlyn – graffiteira iniciante, 14 anos; meiga, corajosa, com jeitinho consegue o que quer, otimista, sonhadora, avoada, distraída, desastrada. Inspiração na personagens Fuu, do anime (animação japonesa) “Samurai Champloo” (Figura 22). Fuu é intrometida e sonhadora, e persegue obstinadamente seu objetivo, que aparenta ser impossível. Pouco planejadora, confia na sorte e nos seus amigos para realizar a empreitada.

Características adicionadas: neta do velho



Figura 22 – Mugen, Fuu e Jin, personagens do anime Samurai Champloo

Ten. Cuíca – policial, 30 anos; bobo, desajeitado, burro, solícito, volúvel; faz tudo o que mandam ao pé da letra. Características de palhaço Augusto. Nada empático com os outros.

Características modificadas: não é mais antipático, mas curioso.

Características adicionadas: inocente; empolga-se facilmente com novas ideias.

Velho marrento (“Gen. Amaro Sousa da Fonseca”)–78 anos; general aposentado do exército, autoritário, egocêntrico, gosta de ser paparicado, inflexível, se irrita com facilidade, caçador de problemas. Características de palhaço Branco. Inspiração nos personagens Statler e Waldorf, dos Muppets (Figura 23), senhores desgostosos com tudo que vivem criticando e rindo de todos.

Características modificadas: não é mais um general aposentado, mas um trabalhador comum, chamado “**Seu Alípio**”, agora avô de Kaitlyn. Não é mais um caçador de problemas.

Características adicionadas: Fala o que pensa sem perceber se está sendo indelicado.



Figura 23 – Personagens Statler e Waldorf, dos Muppets

História pregressa dos personagens

A história pregressa é o que o personagem teria vivido antes do início da sequência de fatos que configura o espetáculo. Pode auxiliar o processo criação do roteiro, servindo para manter uma coerência nas decisões tomadas pelos personagens durante a história. Assim como as características dos personagens foram sendo modificadas durante o processo de criação do roteiro para a cena, também a história pregressa sofre modificações.

Joe e Kaitlyn são amigos da rua, desde crianças. Joe começou a pichar por influência do irmão, de vinte e poucos anos, que trabalha num mercado e junta dinheiro para fazer uma tatuagem. O pai sumiu de casa quando ele tinha 8 anos. Perdeu o irmão mais velho para brigas de gangue, quando tinha 12 anos. Tem mais um irmão de 10 e um de 7 anos, todos homens. Cuida de Kaitlyn como irmã, e de vez em quando se pega pensando nela como namorada.

Desenha letras nos cadernos, não gosta da escola. Tem vontade de pichar o congresso nacional e ir para a Paraíba para conhecer a terra da sua mãe e as belas primas que ela diz que ele tem lá.

Modificações na história de Joe: Joe conhece Kaitlyn durante a história. Depois de um tempo como pichador, conheceu grafiteiros e também aprendeu a técnica. “Joe” é seu codinome como grafiteiro.

Kaitlyn tem duas irmãs mais velhas, já casadas. Mora com a mãe, mineira, e o pai, carioca, mas se dá melhor com a mãe, que é toda mimos para a filha, apesar de ter sempre uma certa tristeza nos olhos. Ajuda a mãe nos afazeres de casa a contragosto, mas é aplicada na escola. Gosta da aula de artes. Sonha em ser uma artista famosa e fazer exposições em Nova Iorque.

Modificações na história de Kaitlyn: Kaitlyn é filha única, mas tem primos mais velhos. Criada em contato direto com o avô, passa o dia todo com ele, por quem tem muito carinho. A mãe é nordestina, tendo vindo para o Distrito Federal com os pais quando criança.

Tenente Cuíca não gostava da escola, só da educação física. Terminou o ensino médio e foi estudar para o concurso da polícia. Passou. Foi acostumado a seguir ordens, e prefere não ter que pensar no que está fazendo. Gosta de lanchar durante o dia e de dar voz de prisão para os meliantes. Tem um irmão mais novo, de 18 anos, que cuida para que siga a mesma carreira exemplar dele, apoiado pelos pais orgulhosos.

General Amaro seguiu a carreira militar como seu pai e seus avós. Foi um soldado obediente e aplicado, e, com os contatos certos, logo alçou à posição de General. Teve um filho e duas filhas. As filhas casaram bem e vivem em situação estável como donas de casa. O filho fez faculdade de engenharia florestal e não quis seguir a carreira militar. Foi deserdado e vive numa comunidade alternativa no sertão da Bahia, onde fundou uma ONG. Gen. Amaro combateu a vida toda os libertários, anarquistas, desordeiros, baderneiros e qualquer um que desafiasse a moral e os bons costumes. Despreza gays e mulheres em posição de poder. Mantém estreito vínculo com o exército e a polícia militar mesmo depois de aposentado, e goza ainda de certos privilégios por causa de seu nome de família.

Modificações na história do General Amaro, agora Seu Alípio: Seu Alípio veio do nordeste com a mulher e as duas filhas para tentar uma sorte melhor do que em sua terra natal. Conseguiu se instalar no Distrito Federal à custa de muito trabalho duro dele e da mulher, e hoje planeja a aposentadoria.

Desenho dos personagens

Os personagens foram esboçados já à procura de suas principais características psicológicas; em seguida, colorizados digitalmente segundo a paleta de cores inspirada nos painéis de estilo, e então confeccionados. Algumas mudanças foram realizadas devido à forma de construção do boneco, aos recursos disponíveis e ao avanço das pesquisas de imagens. O velho e o policial foram redesenhados durante o processo.



Figura 24 – Desenho dos personagens com características principais

A paleta de cores foi inspirada nas obras de diversos grafiteiros (Figura 25 e Figura 26). Utiliza-se cores saturadas para os dois personagens mais jovens, e cores mais neutras para o velho, já que sua posição é de antagonista.



Figura 25 – Graffiti de Cobrinha



Figura 26 – Da esquerda para a direita, graffitis de Anonymous, Cache e Eyeone



Figura 27 – Personagens Joe e Kaitlyn

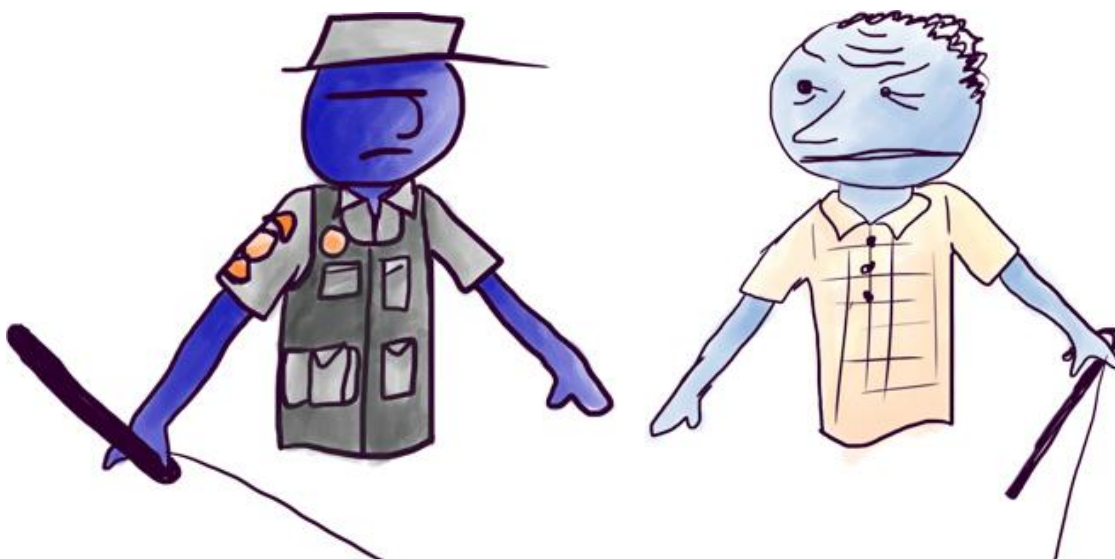


Figura 28 – Personagens Ten. Cuíca e O velho

As cores dos bonecos sofreram mudanças de acordo com os tecidos encontrados para venda à época, já que nem todas as lojas oferecem sempre as mesmas cores. Pode-se sempre modificar o projeto caso sejam encontradas outras possibilidades. A cor amarelo-mostarda do policial, não prevista inicialmente, foi escolhida em detrimento do azul escuro para destacar mais os elementos do rosto, que haviam sido desenhados na cor preta.

O velho e o policial tiveram suas feições redesenhadas ao longo do processo após uma nova pesquisa de referências visuais, dessa vez de bonecos. Analisando os bonecos do “Muppet’s show” (Figura 14) e também os de Russ Walko (Figura 29), ficou clara como são amplas as possibilidades de variação de feições entre os bonecos, conseguida com a alteração das dimensões e proporções dos elementos do rosto. Percebeu-se também que os meios de

produção poderiam ajudar a definir o desenho das feições, com a alteração dos materiais utilizados. Considerando essas duas constatações, adaptou-se o desenho do velho e do policial para formas mais exageradas e portanto, mais expressivas (Figura 30).



Figura 29 – Bonecos de Russ Walko, da Puppet Garage



Figura 30 – Novas expressões para O velho e o Ten. Cuíca

Estudos para o roteiro

O roteiro ilustra e prova uma ideia para o público. McKee (2006) afirma que "Uma estória é a prova viva de uma ideia, a conversão da ideia em ação", e coloca a necessidade de se definir a "ideia governante" do roteiro, algo que pode ser descrito em apenas uma frase e que o roteiro reforça. Sugere que seja mantida apenas uma ideia governante, para que seu significado possa ser compreendido pelo público com plenitude. "Uma estória transforma-se em um tipo de filosofia viva, que o público capta por inteiro, em um instante, sem um pensamento consciente – uma percepção casada com sua experiência de vida." (MCKEE, 2006)

Foi realizado um levantamento de possíveis ideias governantes, que será discutido com os demais integrantes da Trupe quando da escrita do roteiro:

- “todos têm o direito de se expressar”
- “ninguém nasce predeterminado”
- “você não precisa seguir a moda”
- “você não precisa da aprovação de ninguém”
- “você não precisa ser como os ricos”
- “faça o que você gosta; você pode fazer isso”
- “não é lá fora que está a felicidade (nem os grandes artistas)”

Foram escolhidos também alguns temas que se pode querer explorar junto ao público, em cenas isoladas apresentadas como esquetes, ou em oficinas. Não é recomendado tratar de todos durante o mesmo espetáculo, pois corre-se o risco de o espetáculo tornar-se demasiado didático e entediante.

- “Como surgiu o graffiti: simples assim” – graffiti nas paredes das cavernas, como forma de comunicação com os outros; rabiscar o próprio nome: afirmação social e autoafirmação
- “Conhecendo a nossa história” – quem foram os primeiros pichadores e grafiteiros no Brasil e quais suas motivações.
- “Pichação versus Graffiti” – quais as diferenças entre as duas práticas, técnica e filosoficamente. Como uma evoluiu para a outra.
- “Entendendo a pichação” – por que se pratica a pichação, quais as motivações dos pichadores. A pichação como ato político e de lazer (PIXO, 2010).
- “Evolução do artista” – como a obra do artista pode se modificar ao longo do tempo; porque isso acontece.
- “A arte depende do lugar onde está?” – discussão sobre a validade da arte na rua, e do preconceito com a arte fora dos meios institucionalizados
- “Ética, fama e contestação” – apresentação da ética básica entre artistas de rua. Discussão sobre como a popularização da prática pode ajudar a validar a arte urbana ou camuflar o preconceito. A arte urbana como crítica da sociedade, do governo e do indivíduo.
- “Precisa mais do que?” – apresentação de grafiteiros locais, seu trabalho e sua história. Dicas de como começar uma carreira nessa área. É interessante que para cada cidade

ou região onde se apresente sejam pesquisados os artistas locais, e, se possível, se faça contato com eles para melhor compartilhar suas experiências.

- “Interlúdio feminista” – apresentação de mulheres artistas de rua; soluções de possíveis dificuldades oriundas do gênero; possibilidades de contribuir para a igualdade em geral.
- “Quanta coisa pode ser feita!” – apresentação de outros tipos de intervenção urbana além da pichação, do graffiti e do estêncil.

Alguns artistas e movimentos da arte urbana foram sugeridos para tratar de cada tema (Tabela 4), mas é importante deixar a oportunidade para novas pesquisas.

Possíveis temas a serem explorados durante o espetáculo		
Tema principal	Artista/movimento	Local
Como surgiu o graffiti: simples assim	Pinturas nas cavernas/Taki 183	Mundo/Estados Unidos
Conhecendo a nossa história	Primeiras pichações paulistas: Tozinho ("Cao fila k26") / Pessoainha /Juneca ("Sou pipou")	São Paulo
Pichação <i>versus</i> Graffiti	<i>Tags</i> nos metrô, que influenciaram o pixo brasileiro	Estados Unidos
Entendendo a pichação	Origem do pixo paulista (o chamado "tag reto"): runas europeias, Iron Maiden	São Paulo
Evolução do artista	Grafitista brasileiro dos primórdios: Kobra (obras: viaduto da Rebouças com a Paulista e Niemeyer de fachada inteira)	São Paulo
A arte depende do lugar onde está?	OsGemeos: da rua para a galeria	São Paulo
Ética, fama e contestação	Banksy e Le Rat	Inglaterra
Precisa mais do que?	Grafitistas locais: Odrus e Pena	Planaltina/cidade onde se está
Interlúdio feminista	Mulheres grafitistas	Mundo
Quanta coisa pode ser feita!	<i>Stickers</i> e outras intervenções urbanas: interação com sinalização, com manchas, escultura, etc.	Mundo

Tabela 4 – Temas que podem ser discutidos com o público com sugestão de artistas e movimentos

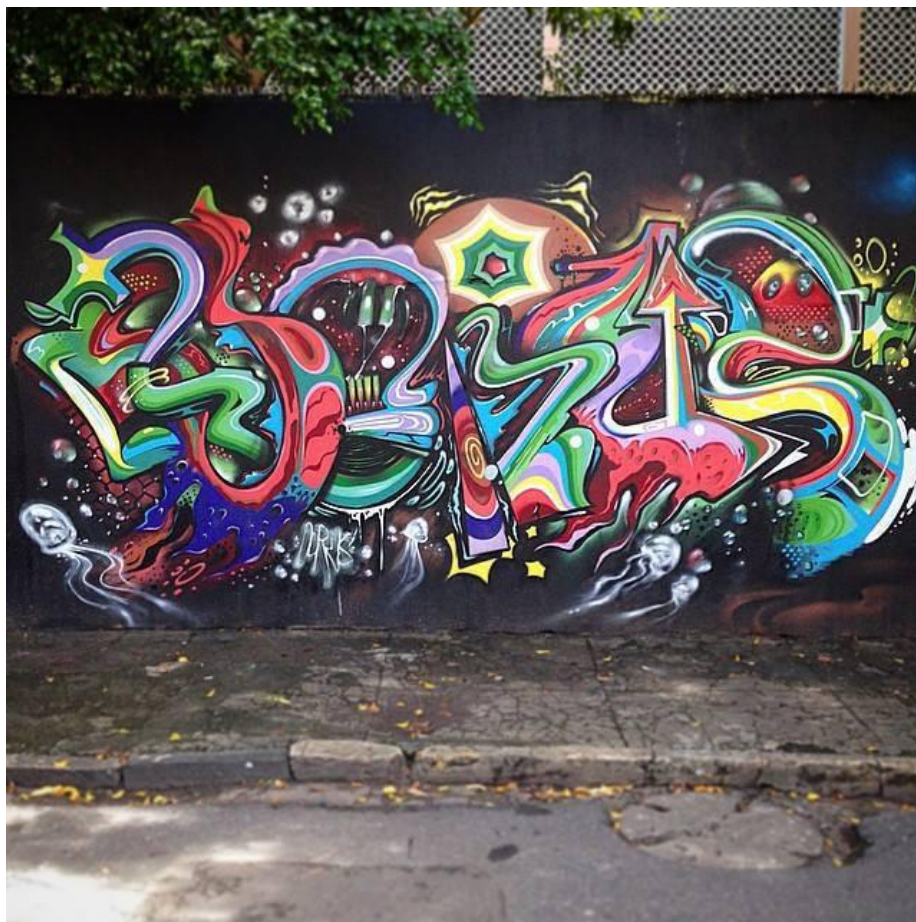


Figura 31 – Obra do grafiteiro Odrus, de Planaltina-DF

Estudo de locações

Uma esquete deste trabalho será apresentada no Teatro de Arena na Universidade de Brasília, no Campus Darcy Ribeiro, por volta das dez horas da manhã. O local conta com uma arquibancada que fica exposta ao sol a essa hora da manhã, e algumas áreas de sombra (Figura 32). No caso de ocorrer chuva, a apresentação será movida para uma sala de aula do Departamento de Design, no Instituto Central de Ciências, a poucos metros do Teatro de Arena.



Figura 32 – Na sequência, locação1 às 9:20h e às 10h da manhã

Outras possíveis locações são uma área de passagem entre a biblioteca e o Instituto Central de Ciências, com calçamento e árvores e sombra leve às 10h da manhã (Figura 33, à esquerda) e uma área próxima ao bambuzal da Biblioteca Central, com sombra densa e alguns bancos (Figura 33, à direita).



Figura 33 – Na sequência, locação 2 e locação 3 às 10h da manhã

Uma quarta opção é a área interna do Instituto Central de Ciências, local de passagem e descanso, que não apresentará problemas com a insolação ou possíveis chuvas (Figura 34).

Os bonequeiros apresentam-se dentro de uma estrutura móvel e dobrável por meio de um sistema pantográfico coberta por pano, chamada “empanada”, que tem uma abertura superior por onde os bonecos aparecem.

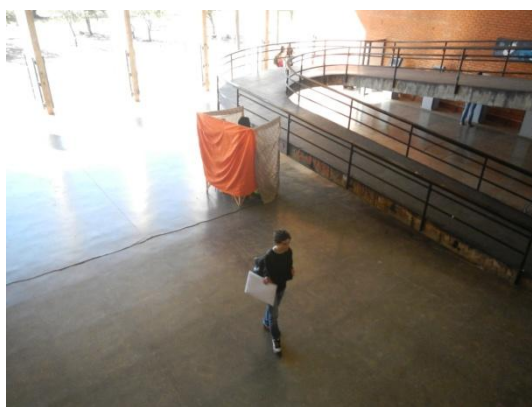


Figura 34 – locação 4 com empanada já montada ao centro

6- Confeção

Processos de fabricação

Foram utilizados quatro processos de fabricação, um para cada boneco, sendo que o método 4 é uma personalização do método 2. Os materiais e ferramentas são comuns a todos os métodos. A régua que aparece em algumas fotos como referência de tamanho tem 20 centímetros.

Processos automatizados

Foi testado o uso de um processo automatizado de corte com uma máquina plotter, com vistas a uma possível aceleração do processo, pensando em uma posterior produção em larga escala. O feltro foi cortado utilizando comandos direto do computador –um desenho vetorial simples, elíptico. Dois testes foram feitos, com feltros de rigidez diferente (possivelmente por variação no lote ou fabricante). O feltro mais rígido apresentou bom resultado com a máquina na velocidade lenta e com figuras acima de 3 centímetros (à esquerda na Figura 35). Figuras menores sofreram distorção ao serem cortadas (à direita na Figura 35). O feltro menos rígido não pode ser cortado com precisão, pois as fibras engancharam na lâmina. Conclui-se que possivelmente com mais testes fosse possível determinar uma melhor configuração para cortar outros tipos de feltro.

A espuma, por sua vez, pode ser testada em máquinas de corte a laser, por ser demasiado espessa para a plotter em questão.



Figura 35 – resultado de teste de corte de feltro rígido em plotter

Materiais utilizados

Os materiais utilizados são de fácil acesso, podendo ser comprados em papelarias, armarinhos e elétricas em geral. Muitos dos materiais sugeridos podem ser substituídos conforme a necessidade ou a disponibilidade, e é recomendado explorar o uso de outros materiais. Somente se faz importante lembrar da compatibilidade dos materiais com as respectivas colas: para papéis (e em alguns casos, papel com tecido), utiliza-se cola branca; para feltro e espumas, cola de contato; para plásticos e isopor, cola quente. É importante também comprar uma quantidade excedente dos tecidos que se vai utilizar, pois o fornecimento nem sempre é regular e as cores podem sair de linha ou faltar no mercado, como aconteceu durante a fabricação do primeiro boneco, que acabou ficando com um braço de cada cor.

Arame pré-cozido de 3mm	Feltros de várias cores
Bolas de isopor	Fita isolante ou <i>silver tape</i>
Botões	Linha comum
Cabelo sintético para bonecas	Papel panamá (paraná)
Cola branca	Pluma desfiada siliconada
Cola de contato (cola de sapateiro)	(enchimento para almofada)
Cola quente	Plumas sintéticas
Colheres de plástico	Tecido velho (para o forro)
Espuma de 1cm de espessura	Tinta para tecido

Ferramentas utilizadas

As ferramentas também são de fácil acesso. Recomenda-se reservar uma tesoura apenas para corte dos tecidos, para que não perca a afiação; outra tesoura pode ser utilizada para o corte dos demais materiais. As réguas de metal são mais indicadas para corte com estilete, pela maior durabilidade, mas pode-se utilizar réguas comuns, com cuidado para não cortar a régua. O pincel é utilizado para aplicação de cola e para inserção dos enchimentos. A máquina de costura é opcional: garante um melhor acabamento e mais rapidez na confecção, mas pode-se costurar à mão na falta dela, de preferência com pontos pouco espaçados. Costurando na máquina sugere-se a utilização de ponto reto, mais aberto para feltros e mais fechado para o tecido do forro. Recomenda-se costurar de trás para frente nos inícios e finais para garantir que as costuras não se desfçam.

Agulhas	Lápis ou caneta (para traçar moldes)
Alfinetes	Maçarico ou pistola de cola quente
Alicate	Máquina de costura caseira
Caneta permanente, caneta para tecido ou giz (para traçar em tecido)	Pincel comprido
Espátula	Régua de metal
Estilete	Tesoura comum
	Tesoura para cortar os tecidos

Boneco 1 – Joe

O boneco 1 foi confeccionado segundo o tutorial em vídeo “How to make a puppet and pattern from scratch!” (“Como fabricar um boneco e molde do zero!”) (ADAM KREUTINGER, 2012). Adam Kreutinger, instrutor do tutorial, é professor de Artes na St. Mark School em Buffalo, nos Estados Unidos.

O processo de criação demonstrado por Kreutinger não requer nenhum molde prévio para ser concretizado. A partir de uma fração descosturada de um boné comum, traça-se os moldes que serão utilizados na montagem da cabeça, com a espuma (Figura 36).



Figura 36 – boneco 1 – Preparação do molde da cabeça

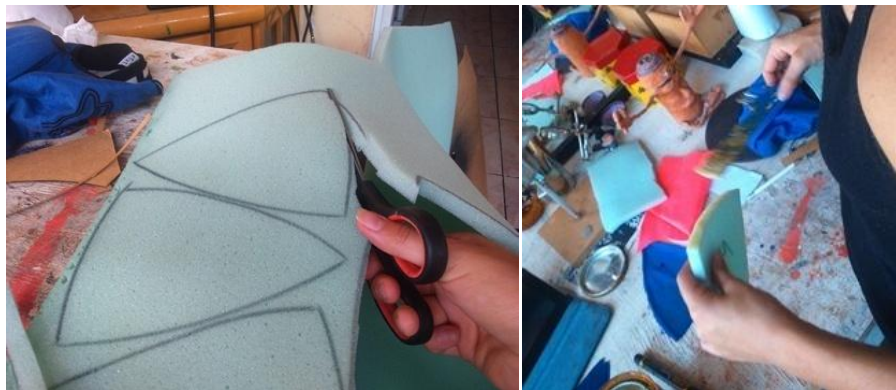


Figura 37 – boneco 1 – preparação das peças da cabeça

Corta-se seis peças iguais segundo o molde, passando cola de contato nas laterais com o auxílio de uma espátula velha (Figura 37). A cola de contato age por reação química. Para utilizá-la as duas peças a serem coladas devem receber a substância e estarem secas. Para saber se a cola já está seca, pode-se tocá-la: ela não deve estar pegajosa. Após a secagem da cola, por alguns minutos, as peças podem ser unidas formando o topo da cabeça.



Figura 38 – boneco 1 – montagem do topo da cabeça

Após a montagem do topo, avaliou-se que havia ficado muito aberto embaixo. Para corrigir isso, foram feitos novos cortes, e as peças novamente coladas (Figura 39).



Figura 39 – boneco 1 – correção do formato do topo da cabeça

Em seguida, utiliza-se o topo da cabeça para traçar o molde da próxima peça, a estrutura rígida da boca, no formato de um semi-círculo, que é feito em papel panamá (também chamado de papel paraná) de espessura média ou plástico rígido, colado no topo também com cola de contato (Figura 40). A frente do boneco é delimitada por uma das linhas de união das peças.



Figura 40 – boneco 1 – preparação da boca

O molde original do boné (já reformulado após a modificação) é agora utilizado para a fabricação do queixo do boneco (Figura 41). Corta-se duas peças iguais unindo-as entre si e com a outra metade da estrutura rígida da boca (Figura 42). As estruturas rígidas são unidas entre si com fita isolante, *silver tape*, tecido ou qualquer elemento resistente o bastante.



Figura 41 – boneco 1 – molde reformulado



Figura 42 – boneco 1 – montagem do queixo

Em seguida, utiliza-se a técnica de *moulage* para criar o molde do tecido que cobrirá a cabeça e boca. Coloca-se um tecido grande sobre metade da cabeça e adiciona-se alfinetes para marcar os excessos de tecido, como na Figura 43. Faz-se a marcação do desenho da cabeça com uma caneta permanente e retira-se o tecido. Em seguida, pode-se traçar o molde, ampliando um pouco a área inferior e deixando espaço para a costura como na Figura 44.



Figura 43 – boneco 1 – *moulage* do tecido



Figura 44 – boneco 1 – criação do molde do tecido

O molde pode ser então utilizado para cortar o tecido da cabeça, em duas partes opostas, costuradas pelo avesso deixando aberto o espaço da boca (Figura 45). O tecido para a boca é cortado com o molde da parte rígida duplicado e espelhado, deixando um espaço entre eles como na Figura 46 e costurado no tecido da cabeça.



Figura 45 – boneco 1 – costura do tecido da cabeça



Figura 46 – boneco 1 – tecido da boca

O rosto já pode ser vestido com o tecido para prosseguir com a personalização. O nariz foi feito com um retângulo de espuma coberto com tecido colado com cola de contato, e os olhos com colheres de plástico sem o cabo pintados com tinta para tecido (Figura 47). Ambos são colados na face com cola de contato ou cola quente. Podem ser adicionadas pálpebras em cima e/ou embaixo dos olhos, colando-as por cima da colher, e detalhes dentro da boca, como a língua e a glote.



Figura 47 – boneco 1 – criação do nariz e rosto completo

O braço é apenas uma forma retangular costurada pelo avesso e enchida com enchimento de almofada, com o auxílio de um pincel ou outro objeto comprido (Figura 48). Após o enchimento, faz-se uma costura perpendicular no centro, para marcar a dobra do cotovelo. A mão pode ser desenhada à mão livre; corta-se duas partes iguais e espelhadas e costura-se as bordas pelo avesso e a faz-se a marcação dos dedos com a costura pelo direito, após o preenchimento com enchimento.



Figura 48 – boneco 1 – desenho e montagem da mão e braço

A espuma para o corpo foi cortada segundo as dimensões do braço do manipulador, como na Figura 49, e foram feitas duas fendas nas laterais para o encaixe dos braços.



Figura 49 – boneco 1 – corte da espuma para o corpo (esq.) e teste no braço do manipulador (dir.)

O tecido para o corpo foi cortado segundo a estrutura de espuma. Verificou-se o tamanho prendendo o tecido à cabeça com alfinetes, quando constatou-se que estava pequeno (Figura 50). Foi adicionada então mais uma porção de tecido na parte posterior.



Figura 50 – boneco 1 – corte do tecido do corpo (esq.) e teste na cabeça do boneco (dir.)

A personalização da roupa foi feita inspirada no uniforme do time de basquete *Lakers*, costurando um tecido laranja pelo avesso e dobrando para fazer as bordas coloridas nas áreas do pescoço e braços, segundo a Figura 51. Lembrando que é necessário fazer duas fendas na roupa nos locais onde ficarão os braços.



Figura 51 – boneco 1 – adição de bordas coloridas na roupa

A caracterização termina com a adição de um número na frente e nas costas (Figura 52).



Figura 52 – boneco 1 – adição de número na roupa

Para unir as partes, costura-se a roupa no tecido da cabeça (Figura 53); em seguida, insere-se a espuma do corpo dentro da roupa, e os braços são inseridos nas fendas da espuma e colados ao mesmo tempo na espuma e na roupa com cola de contato. Para finalizar, a barra da roupa é colada na base da espuma com cola de contato (Figura 54).



Figura 53 – boneco 1 – União da roupa com o tecido da cabeça, costurando pelo avesso.

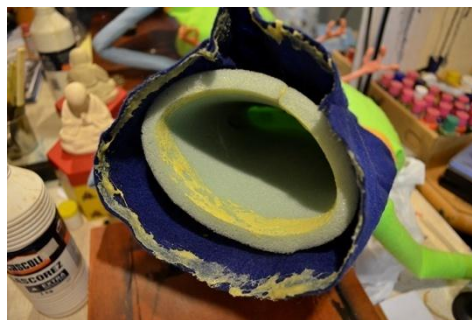


Figura 54 – boneco 1 – acabamento da base do boneco

Boneco 2 – Kaitlyn

O boneco 2 foi confeccionado segundo o tutorial em vídeo “Generic Professional Puppets” (“Bonecos profissionais genéricos”) (PHILIPSTEPHENS007, 2011). O instrutor do tutorial, Philip Stephens, é um bonequeiro neozelandês que atualmente vive na Colômbia.

O tutorial de Stephens utiliza um conjunto de moldes para a espuma e para o tecido. A confecção inicia-se com a costura do tecido da cabeça junto com o corpo. A personalização da roupa foi feita inspirada em blusas de moletom, muito utilizadas pelos dançarinos e dançarinas de break. As peças de tecido são cortadas levando em conta as áreas para costura, e presas com alfinetes para que se mantenham no lugar correto quando costuradas. Os alfinetes, se presos perpendicularmente à linha de costura, não precisam ser retirados enquanto se costura na máquina, facilitando o trabalho.



Figura 55 – boneco 2 – frente-topo da cabeça já costurado

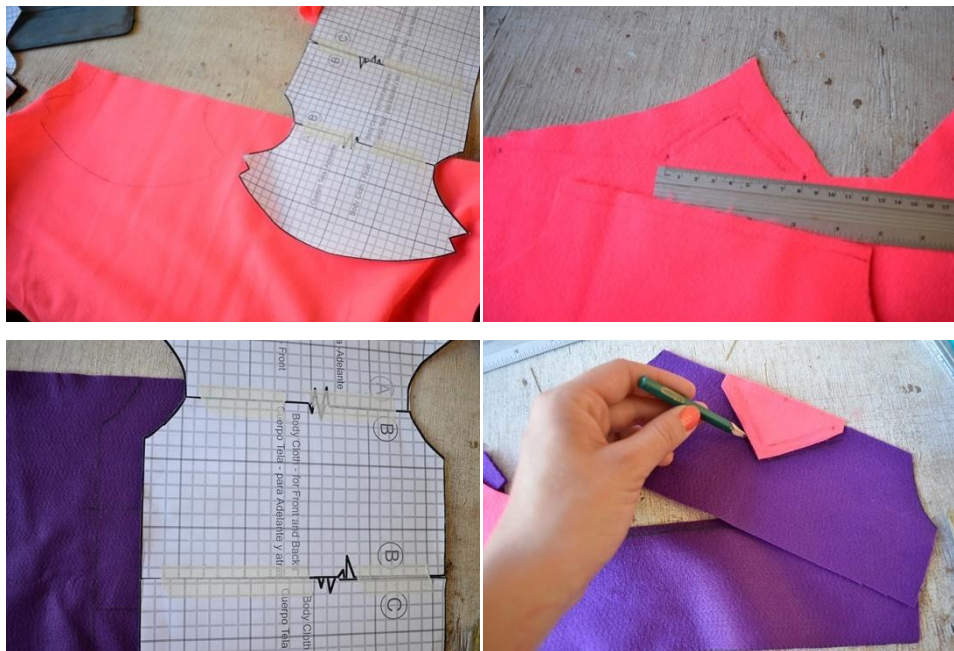




Figura 56 – boneco 2 – processo de montagem da roupa e cabeça inferior



Figura 57 – boneco 2 – encaixe das parte frontais da cabeça



Figura 58 – boneco 2 – parte frontal do boneco costurada



Figura 59 – boneco 2 – traçado da boca (esq.) e costura pelo avesso na cabeça (dir.)

As mãos são feitas junto com o braço (Figura 2Figura 60). Com o molde dobrado ao meio, traça-se o desenho da mão e costura-se do avesso por cima das linhas. Em seguida, corta-se entre os dedos e retira-se as áreas sobressalentes. Vira-se do lado correto para posteriormente proceder com o enchimento das mãos até o punho.

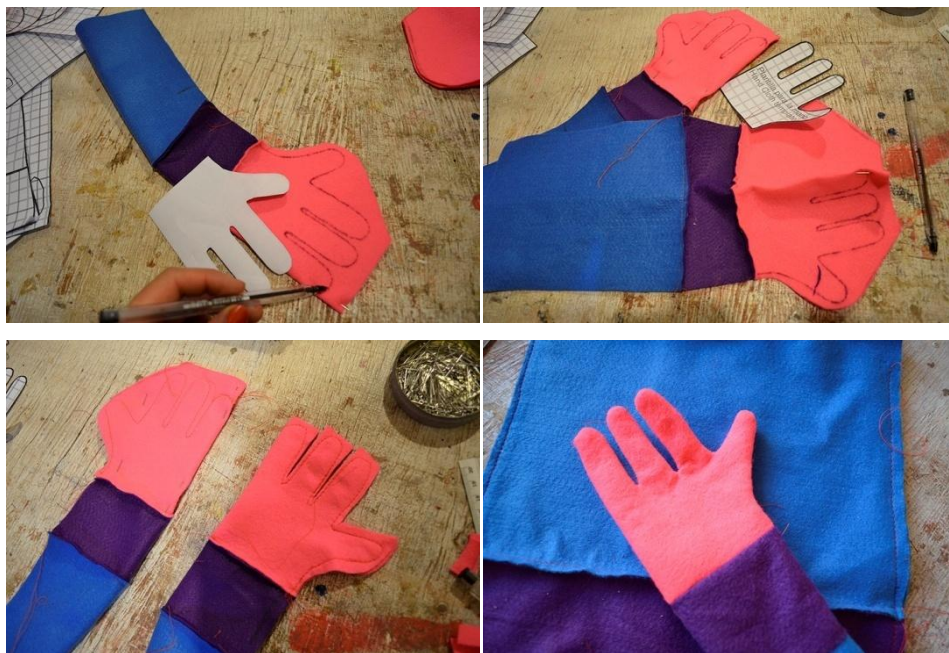


Figura 60 – boneco 2 – modo de fabricação das mãos

Para fechar o corpo, deixa-se um espaço correspondente ao braço e costura-se dali até o final. Em seguida, insere-se o braço já virado do lado correto com o polegar para cima, prende-se com alfinetes e se costura deixando a abertura (

Figura 61) para depois inserir a espuma dos braços em porções pequenas para não criar pelotas duras (Figura 62).



Figura 61 – boneco 2 – modo de costura do braço no corpo



Figura 62 – boneco 2 – enchimento das mãos

Esse método inclui a fabricação de um forro, para melhor conservar as estruturas internas do boneco (espuma e papel paraná).

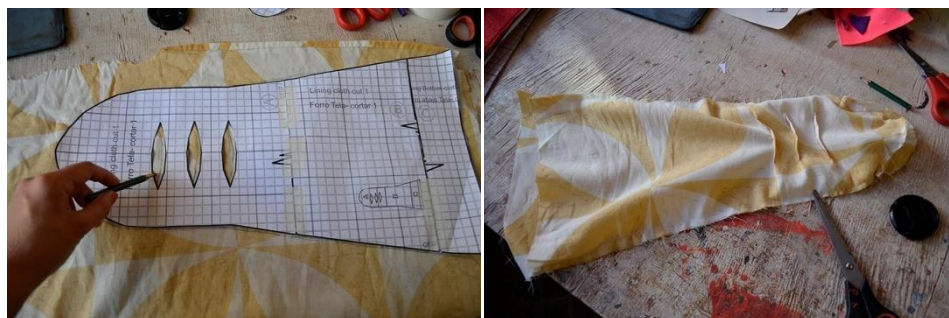


Figura 63 – boneco 2 – parte inferior do forro traçada e costurada

A parte do forro que faz a boca teve que ser adaptada para o tamanho da mão do manipulador, pois o primeiro teste revelou-se demasiado pequeno. Para modificar o molde, coloca-se a mão do manipulador aberta sobre ele e traça-se as áreas excedentes (Figura 64). Além disso, o centro da boca foi deslocado mais para baixo para melhor se conformar à mão, já que o polegar é mais curto que os outros dedos.

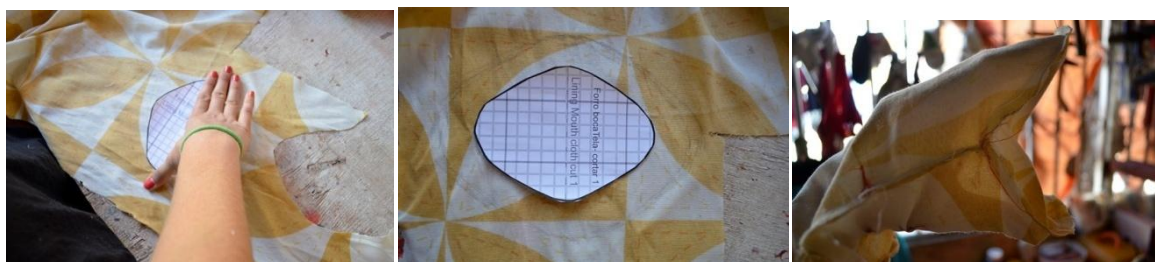


Figura 64 – boneco 2 – modificação da boca do forro

Em seguida, faz-se a estrutura rígida da boca. Nesse método, ela é inteiriça; a dobra faz-se com um vinco realizado com estilete no meio da peça, até a metade de sua espessura. (Figura 65). O tecido da cabeça deve ser colado com cola branca pela parte da boca na estrutura rígida, e grampeado nas laterais para a secagem no local correto.

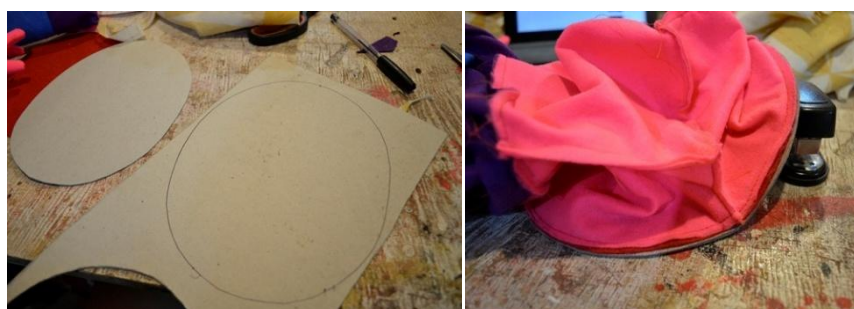


Figura 65 – boneco 2 – Corte e colagem da estrutura rígida da boca



Figura 66 – boneco 2 – boneco sem a espuma

A cabeça, corpo e braços são cortados em espuma segundo o molde e a montagem é feita com cola de contato (Figura 67). A cabeça recebe um enchimento de retalhos de espuma que sobraram para evitar deformações (Figura 68).

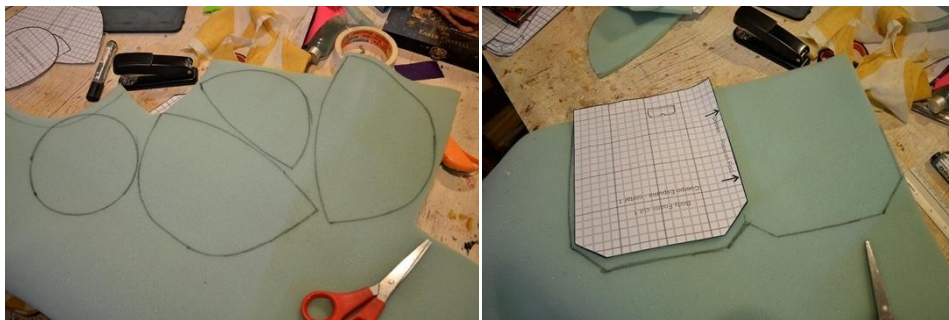


Figura 67 – boneco 2 – traçado e corte da cabeça e corpo em espuma



Figura 68 – boneco 2 – montagem e enchimento da cabeça

O forro é colado também com cola branca na estrutura rígida da boca (Figura 102), da forma como será segurado pelo manipulador. A parte superior da cabeça e o queixo são colados na borda da estrutura rígida com cola de contato conforme a Figura 69. Em seguida, o boneco é desvirado do avesso com cuidado para não arrebentar as costuras (Figura 70).



Figura 69 – boneco 2 – união da espuma com o tecido e o forro



Figura 70 – boneco 2 – boneco com espuma

Os braços devem ser cortados e colados com cola de contato segundo a Figura 71, e em seguida costurados à mão na metade para criar a dobra do cotovelo segundo a Figura 72.



Figura 71 – boneco 2 – corte e colagem do braço



Figura 72 – boneco 2 – medição e costura da espuma do braço

Após o enchimento das mãos e a inserção da espuma dos braços e corpo, faz-se o acabamento da base do boneco, costurando a roupa, o forro e a espuma do corpo todos juntos (Figura 73).



Figura 73 – boneco 2 – acabamento da base do boneco

Foi testada uma forma de fazer os olhos, utilizando uma técnica similar à do fuxico (Figura 74), preenchido com retalhos de espuma e colados com cola quente. A forma não foi considerada satisfatória e optou-se por fazer os olhos com bolas de isopor cortadas ao meio, com pupilas de feltro coladas com cola quente e fixadas ao rosto também com cola quente.

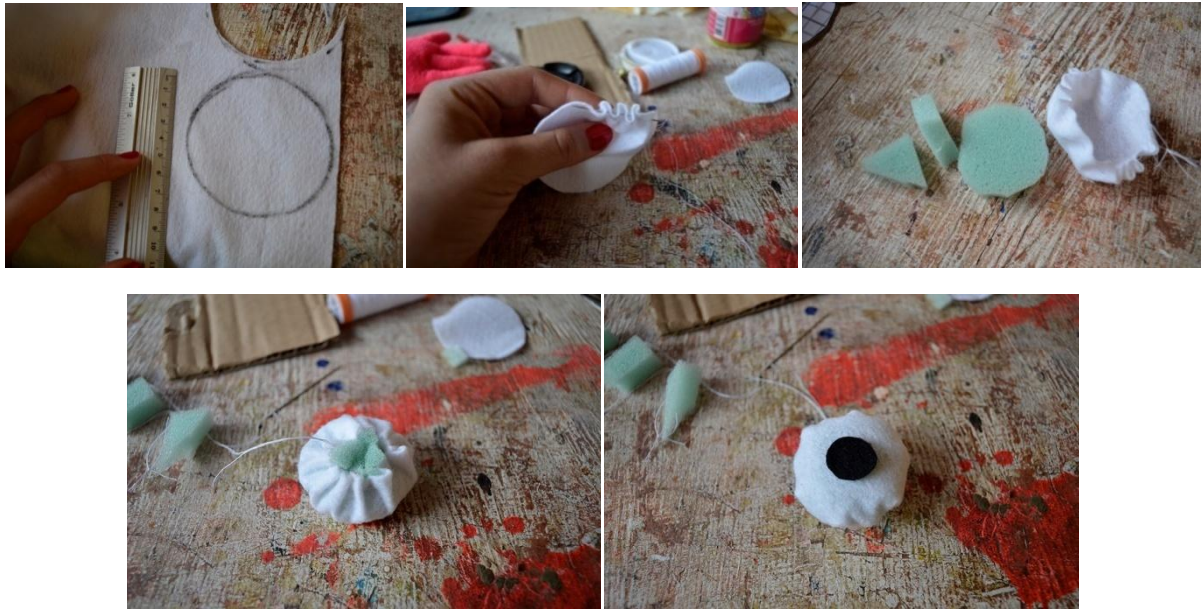


Figura 74 – boneco 2 – outra forma de fazer os olhos

Em seguida, realizou-se testes de narizes, para encontrar o que mais se adequasse à personalidade da personagem. A seguir, alguns moldes testados e seu resultado na fisionomia do boneco. Escolheu-se a opção 3 por ser a mais delicada. Os brincos são de feltro colados com cola de contato.



Figura 75 – boneco 2 – teste de nariz 1



Figura 76 – boneco 2 – teste de nariz 2



Figura 77 – boneco 2 – teste de nariz 3



Figura 78 – boneco 2 – teste de nariz 4

Para fazer o cabelo foi utilizado cabelo de boneca, que separado em mechas pequenas e colado em vários pontos da cabeça –cerca de 10 pontos. Em seguida, foi amarrado com dois pedaços de pano.



Figura 79 – boneco 2 pronto

Boneco 3 – O velho

O boneco 3 foi confeccionado segundo o tutorial em vídeo “Creating Puppets With a Puppeteer: How to Make a Girl Puppet” (“Criando bonecos com um bonequeiro: como fazer um boneco menina”) (EHOWARTSANDCRAFTS, 2010). O instrutor do tutorial, Paul Louis é ator, cantor, compositor, bonequeiro, ilustrador e cineasta no ramo da criatividade há 25 anos.

Este tutorial é bastante simples e rápido e parece ser o mais adequado para ser utilizado com crianças. Inicia traçando uma forma livre em duas folhas de tecido ao redor da mão do manipulador, que é costurada por cima da linha, exceto na área da boca, (Figura 80) posteriormente cortada.



Figura 80 – boneco 3 – traçado da figura do boneco, costura e boneco sem espuma

As mãos são feitas da mesma forma (Figura 81).



Figura 81 – boneco 3 – traçado e costura das mãos

O molde da boca é feito medindo a abertura da boca no tecido conforme a Figura 82. Depois, é vincado com estilete como no boneco 2. Com cola branca, cola-se o tecido da boca, de mesmo formato. Para colar papéis com cola branca, passa-se o mínimo possível, até as bordas, com os dedos (Figura 84) ou com um pincel (que deve ser enxaguado logo em

seguida, ou mantido dentro de um copo com água). Em seguida, cola-se as bordas do tecido do corpo que não foram costuradas na estrutura da boca (ver Figura 85).



Figura 82 – boneco 3 – medição da estrutura rígida da boca

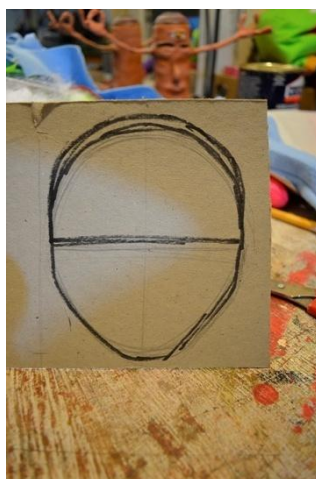


Figura 83 – boneco 3 – traçado da parte rígida da boca



Figura 84 – boneco 3 – uma maneira de passar a cola branca

Para unir os braços, corta-se duas fendas nas laterais do corpo por onde os braços, já estofados com enchimento, podem então ser costurados.



Figura 85 – boneco 3 – marcação e costura dos braços

Para fazer a roupa, coloca-se o boneco por cima de duas folhas de tecido e faz-se o traçado considerando as linhas de costura e uma pequena folga segundo a Figura 86. A roupa foi costurada à mão, pois houve um problema com a máquina de costura.

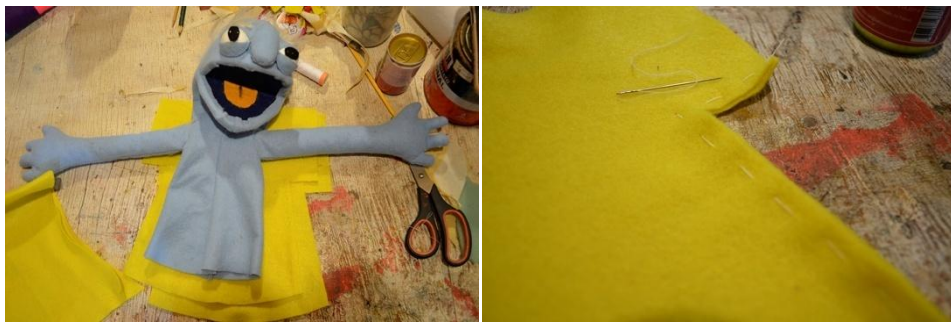


Figura 86 – boneco 3 – traçado e costura da roupa

Após a primeira costura, vestiu-se o boneco para checar se o traçado necessitaria de mais alterações (Figura 87). A gola da roupa foi feita com um corte ao meio, e costuras simples (Figura 88). Como adaptação, foram cortadas as mangas e ombros, como na Figura 89. Os ombros foram costurados pelo avesso já com o boneco vestido conforme a Figura 90, e botões foram costurados à gola.



Figura 87 – boneco 3 – checagem do traçado da roupa



Figura 88 – boneco 3 – Corte da gola da roupa



Figura 89 – boneco 3 – Adaptação do traçado da roupa



Figura 90 – boneco 3 – costura dos ombros pelo avesso

A personalização da face do boneco foi feita com olhos de bola de isopor e pálpebras e pupilas de feltro coladas com cola quente (as pupilas são propositalmente diferentes); o nariz foi feito com um molde similar ao do nariz 2 do boneco 2 (Figura 76) e as sobrancelhas e cabelos foram feitos de pluma colada com cola quente. A cabeça recebeu um pouco de enchimento de almofada.



Figura 91 – boneco 3 pronto

Boneco 4 – Tenente Cuíca

O boneco 4 foi confeccionado adaptando-se o processo 2 (boneco Kaitlyn), através da modificação dos moldes originais, para testar a personalização do formato da cabeça.

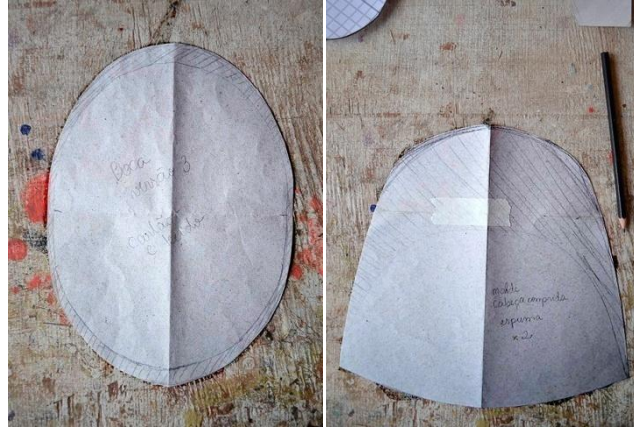


Figura 92 – boneco 4 – adaptações no molde da espuma do boneco 2



Figura 93 – boneco 4 – traçado dos moldes que não precisaram ser modificados



Figura 94 – boneco 4 – montagem da cabeça com enchimento



Figura 95 – boneco 4 – corte de ajuste da base da cabeça

A montagem do boneco segue conforme o método do boneco 2 (Figura 94). A cabeça sofreu um corte de ajuste na espuma, para que a base ficasse reta como na Figura 95.

Os moldes foram sendo modificados um em relação ao outro, como se pode ver na Figura 96, onde se está rotacionando o molde da cabeça topo-frontal com relação ao molde topo-posterior, para calcular qual deveria ser a ampliação do primeiro.

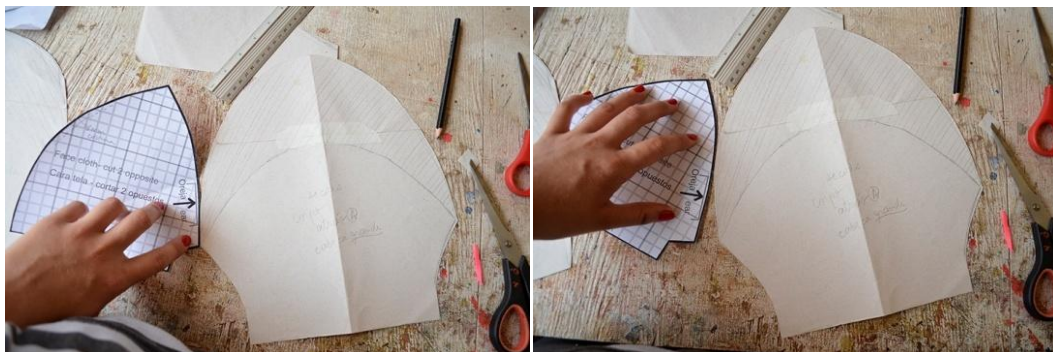


Figura 96 – boneco 4 – controle do tamanho dos moldes

A roupa do policial foi inspirada no uniforme da Polícia Militar. A confecção dos detalhes segue conforme a Figura 97. As pontas da gola foram coladas com cola de contato conforme Figura 98.



Figura 97 – boneco 4 – costura dos detalhes da roupa



Figura 98 – boneco 4 – fabricação das pontas da gola

Os demais procedimentos seguem como o método 2 (Figura 99 a Figura 105).



Figura 99– boneco 4 – roupa unida à cabeça



Figura 100– boneco 4 – montagem do tecido da boca com alfinetes



Figura 101 (dir.) – boneco 4 – face pronta, do avesso



Figura 102 – boneco 4 – colagem do forro na estrutura rígida da boca



Figura 103 – boneco 4 – acabamento na base do boneco com costura à mão

Para a personalização da face, foram testados dois narizes. Com o primeiro teste (Figura 104) percebeu-se que o isopor sofre reação com a cola de contato e deforma-se, não sendo esses materiais compatíveis. O nariz 1 (Figura 105) também não correspondeu à expressão

anteriormente desenhada para o personagem (Figura 30). O segundo teste, com técnica similar aos primeiros olhos do boneco 2 (Figura 74) foi satisfatório. O nariz 2 foi todo costurado e preenchido com enchimento (Figura 106), e colado ao rosto com cola quente. Os olhos foram feitos com dois botões pretos costurados.



Figura 104 – boneco 4 – montagem do nariz e reação do ispor com a cola de contato



Figura 105 – boneco 4 – teste de nariz 1

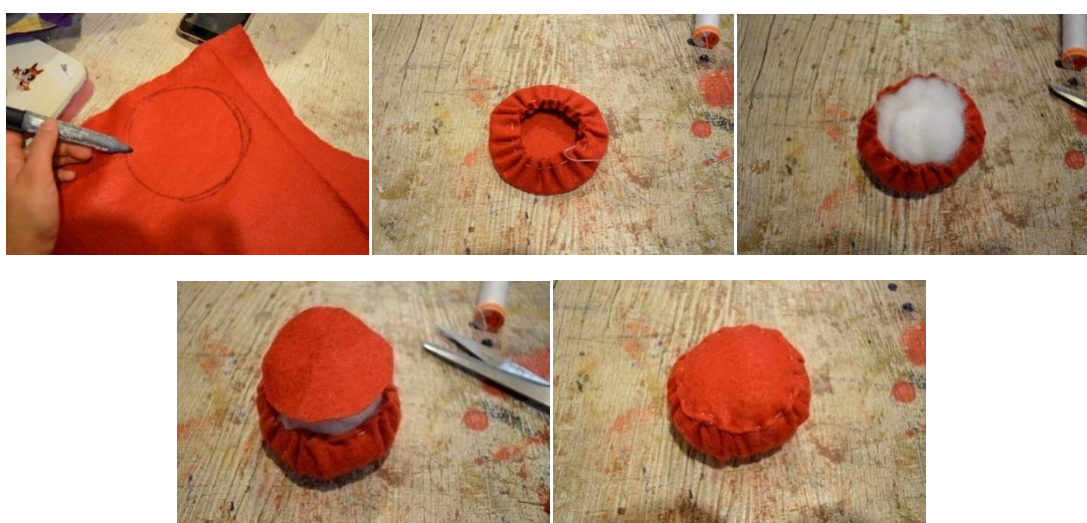


Figura 106 – boneco 4 – fabricação do nariz 2



Figura 107 – boneco 4 pronto

Na Figura 108 está uma forma de dar acabamento em locais em que a cola de contato ficou em excesso; utilizando uma ferramenta chata de metal raspa-se o local para que as fibras com cola em excesso se soltem.



Figura 108 – boneco 4 – acabamento em locais com excesso de cola de contato

Varas

As varas para manipulação das mãos foram feitas todas segundo a mesma técnica, já conhecida da Trupe Por um Fio. As varas são feitas com arame duro e contém uma ponta em gancho e outra ponta formando um retângulo anatomicamente adequado à mão do manipulador (Figura 109), preso com fita isolante ou qualquer outra firme o suficiente (Figura 110).



Figura 109 – vara e forma de segurar



Figura 110 – formato do gancho (esq.) e formato da haste (dir.)



Figura 111 – fixação do gancho com fita isolante

O arame é dobrado com um alicate, e para fixá-lo na mão do boneco faz-se uma pequena incisão (

Figura 113) na porção inferior da mão (o local exato é medido como na

Figura 112), acrescenta-se cola quente à extremidade do gancho (Figura 114) e se insere o gancho até que atinja a ponta do polegar do boneco. Pressiona-se para fixar e utiliza-se as sobras de cola para fechar a incisão (Figura 115). Note que por não possuímos pistola para aplicação de cola quente, esquentamos a ponta do bastão de cola com o auxílio de um mini

maçarico por alguns segundos e com o próprio bastão aplicamos a cola ainda quente ao local desejado. Essa técnica deve ser usada com cuidado pois a cola pode pingar quando derretida.



Figura 112 (esq.) – medição do local de corte

Figura 113 (dir.) – incisão para inserção da vara



Figura 114 (esq.) – aplicação da cola quente

Figura 115 (dir.) – fixação da vara na mão do boneco



Figura 116 – vara instalada

Outros tutoriais utilizados

Outros tutoriais também foram utilizados durante o processo: “*Sewing on human shaped noses VR Puppet Builds*” (“Costurando narizes com formatos humanos”) (VALITA'S FRESH FOLDS, 2013), durante o processo de criação de narizes, e “*Puppet Pattern Taking*” (“tomada de molde de bonecos”) (PHILIPSTEPHENS007, 2012), para a modificação dos moldes.

7- Resultados finais

Os bonecos foram recebidos com entusiasmo pelas pessoas a quem foram mostrados, causando sempre uma empatia e evocando sentimentos de comicidade, o que é satisfatório considerando a intenção cômica do espetáculo.



Figura 117 – expressões dos personagens



Figura 118 – diferentes tipos de mão e braço

Personagens de corpo inteiro: perfil e frente







Figura 119 – personagens finais de perfil



Figura 120 – personagens finais de frente

8- Análise dos resultados

A análise comparativa dos quatro métodos se dá pela comparação de diversos elementos considerados importantes para a fabricação de um boneco, em uma escala numérica que vai de 1 a 5, sendo um o pior resultado e cinco o melhor, e considerando que os resultados de cada método levam em consideração o desempenho dos outros métodos. Foi selecionado também um peso para cada item da avaliação. Os dois últimos itens, “peso do boneco” e “facilidade de manipulação” foram adicionados após a avaliação com os atores-manipuladores, e foram determinantes na escolha do método mais adequado.

Análise dos resultados					
Itens/Métodos	peso	Método 1	Método 2	Método 3	Método 4
		Joe 	Kaitlyn 	Velho 	Policial 
Tempo de fabricação	1	1	4	5	3
Facilidade de fabricação	1	1	3	4	3
Dependência de material complementar (moldes)	1	4	1	5	1
Acabamento	2	2	5	3	5
Facilidade de personalização da forma	2	3	5	3	5
<i>Peso do boneco</i>	3	5	4	5	3
<i>Facilidade de manipulação: agilidade, movimentação da boca e braços</i>	3	2	4	5	4
Nota final		37	52	56	49

O método 1 foi considerado o mais trabalhoso, porém o mais adequado quando se quer ensinar o processo de fabricação de moldes. O método 2 foi considerado o mais profissional, resultando em melhor acabamento e passível de adaptações, conforme experimentado no método 4. O método 3 foi considerado o mais fácil e rápido e o mais confortável para manipulação por seu pequeno porte, e o mais indicado no caso de não se ter acesso aos moldes. Seria o mais adequado para fabricação junto com crianças, em aulas ou oficinas, pela sua simplicidade. Seu acabamento, no entanto, não é tão bom, o que pode comprometer a sua durabilidade.

A princípio, o método escolhido para a fabricação dos bonecos finais do espetáculo foi o 2, pelo acabamento e durabilidade, já que para este trabalho não importam tanto o tempo ou a facilidade de produção. No entanto, após os testes de manipulação pelos integrantes da Trupe Por um Fio optou-se pelo boneco 3, que proporciona mais agilidade na manipulação e é também mais leve, e, portanto, menos cansativo para o manipulador.

Cumprimento dos requisitos

A seguir, analisa-se se os requisitos foram cumpridos. Utiliza-se a expressão “sim” caso o requisito tenha sido cumprido; “não”, em caso negativo; “no futuro” caso a análise ainda não possa ser realizada com os resultados atingidos até o momento, e, caso haja observações, estas são indicadas em cada item. Os requisitos políticos (Tabela 5) serão melhor avaliados após a apresentação em escolas, junto ao público definido; mas já se pôde observar uma reação positiva do público que assistiu à cena apresentada.

Requisitos políticos		
Requisito	Solução	Análise
Ideias do grupo e não as de outrem	Produção independente e criação colaborativa	Sim
Informação para todos	Apresentações na rua	No futuro
Valorizar a arte local	Apresentações em escolas e na cidade	No futuro
Divulgar a arte como profissão	Apresentações em escolas	No futuro
Acabar com o preconceito contra a arte de rua	Divulgar a historia da arte de rua e suas motivações	Sim, em partes

Tabela 5 – Checagem de requisitos políticos

Os requisitos técnicos foram cumpridos (Tabela 6). Quanto ao manuseio dos bonecos, foram detectados problemas na manipulação da boca e braços (boneco 1) e no peso (bonecos 2 e 4).

Requisitos técnicos		
Requisito	Solução	Análise
Foco: deve ser possível perceber para onde o boneco está “olhando”, seja pelo nariz ou pelos olhos	Olhos mais juntos; conferir olhando o boneco à distância	Sim
Manuseio confortável: o bonequeiro (ator-manipulador) não deve sentir fadiga durante pelo menos o tempo de apresentação, considerando inclusive que pode haver duas ou mais apresentações em sequência.	Encaixe firme nas mãos, peso leve (espuma)	Sim, para o boneco 3. Bonecos 1, 2 e 4 apresentaram problemas
Rapidez na troca de boneco: considerando que haverá dois bonecos para cada bonequeiro, estes devem ser capazes de trocar de personagem com a agilidade	Encaixe fácil, sem partes que possam emaranhar ao tirar ou	Sim

requerida pelo roteiro.	colocar a mão no boneco	
Adequar-se ao tamanho das mãos dos manipuladores	Medir e testar durante o processo de confecção	Sim
Baixo custo	Utilizar materiais de baixo custo e aproveitar ao máximo os materiais	Sim
Durabilidade	Bom acabamento para minimizar estragos por manuseio	Sim, com ressalvas para o boneco 3

Tabela 6 – Checagem de requisitos técnicos

Os requisitos de configuração formal também foram cumpridos (Tabela 7). Quanto à unidade entre os bonecos, será melhor resolvida quando os bonecos finais forem confeccionados segundo o mesmo método escolhido, o método 3.

Requisitos de configuração formal		
Requisito	Solução	Análise
Manter uma unidade formal entre os bonecos	Utilizar os mesmos materiais e dimensões	Sim, exceto boneco 3
Assemelhar-se a estética da arte de rua	Utilizar paleta de cores de obras selecionadas e modelos de vestimentas de artistas de rua	Sim
Transparecer as características dos personagens	Coletar expressões que possam representar as características dos personagens	Sim

Tabela 7 – Checagem de requisitos de configuração formal

9- Conclusão

O processo de criação de bonecos para uma peça de teatro revelou-se bastante satisfatório do ponto de vista do designer, pela possibilidade de se controlar virtualmente todas as variáveis: escolha dos personagens, dos materiais, dos métodos de fabricação; também pela proximidade com os atores-manipuladores, que puderam testar os bonecos e dar a eles sua expressão máxima. Por ter sido um trabalho antes de tudo experimental, com o objetivo de testar métodos de criação, de produção e de escrita de roteiro, sem requisitos formais ou roteiro fechados, o processo foi bastante livre para o designer, que pôde trabalhar com a tranquilidade de um pesquisador em busca da melhor solução para o problema.

Desenhar bonecos para um espetáculo é um processo que exige um estudo do tema a ser tratado, do público e da localidade e seu contexto histórico, e o que poderia ser oferecido a esse contexto. Exige a criação de personagens com personalidades e histórias distintas que possam demonstrar uma realidade através de um tema, e ao mesmo tempo comunicar uma ideia central, que, neste caso, é sugerir formas de mudar essa realidade. Há ainda a necessidade de criar possibilidades de interação entre os personagens que possam resultar num roteiro que ainda será escrito. Depois, exige a expressão visual dessas personalidades de forma coerente entre si, e de forma passível de manipulação pelo ator-manipulador, que terminará o trabalho de dar vida aos bonecos e comunicar a mensagem. A manipulação deve ser confortável, e os bonecos devem ser duráveis e de fácil transporte, pois o espetáculo além de tudo é móvel: pode ser apresentado na rua, em escolas e em teatros.

A pedagogia do teatro de bonecos funciona aqui como nos ensina McKee (2006): “[...] nenhuma estória é inocente. Todos os contos coerentes expressam uma idéia velada dentro de um encanto emocional.” Ao invés da didática que relata apenas um lado da questão, propomos às pessoas a pura diversão com um espetáculo cheio de antagonismos, absurdos e conflitos, que, ao final, lá no fundo, deixa plantada a semente da mudança.

10- Conclusões complementares

Após a confecção dos bonecos, estes foram entregues à Trupe Por um Fio. A recepção foi muito satisfatória; todos os integrantes reagiram favoravelmente aos bonecos: o acabamento de todos foi elogiado, e pôde-se confirmar o efeito cômico destes. Foi relatado para os membros da Trupe somente um delineamento básico sobre cada personagem, para que se pudesse observar as reações das pessoas à expressão de cada um deles. O boneco Joe foi o

que apresentou uma relação mais consistente entre a personalidade e a expressão: todos os manipuladores utilizaram com ele uma voz mais lenta e traços de uma personalidade mais “avoadá”, mais dispersa. Com os outros bonecos obteve-se respostas diversas. O velho acabou transformado de general em um trabalhador oriundo do Nordeste brasileiro e avô de Kaitlyn. O policial perdeu a característica de antipático, tornando-se mais influenciável.

Para a apresentação deste trabalho foi criada uma cena com cerca de dez minutos. Utilizou-se um processo de criação de roteiro baseado na improvisação, com diversos integrantes da Trupe. Nesse processo foram improvisadas pequenas cenas com dois a três personagens de cada vez, com o objetivo de gerar possíveis situações, relações entre personagens, possibilidades de movimentação, trejeitos de cada boneco, etc. Ter os personagens já delineados facilitou bastante o processo de improvisação. As cenas foram assistidas e anotadas pelo diretor da cena, Cristian Paz, e refez-se as mais interessantes, explorando melhor tanto os pontos fortes como os pontos fracos da manipulação, da movimentação, das vozes, das piadas. Vai-se, assim, estruturando o roteiro. Foram criados alguns objetos para complementar a cena, como uma lata de spray e desenhos feitos por Joe (Figura 121).



Figura 121 – objetos de cena

Terminamos com um roteiro de seis cenas e cerca de oito minutos de apresentação para dois manipuladores em uma empanada (Figura 122).



Figura 122 – Vista interna da empanada com os dois manipuladores: Marley Medeiros, da Trupe Por um Fio, e a autora

A apresentação ocorreu no pátio interno da ala norte do Instituto Central de Ciências, da Universidade de Brasília. Utilizou-se uma empanada, cedida pelo Laboratório de Teatro de Formas Animadas, de fácil montagem e desmontagem. O público inicial consistiu da banca examinadora, um membro da Trupe Por um Fio e um estudante de Design (Figura 123). Cerca de dez passantes, atraídos pela movimentação, também ficaram para assistir. Pôde-se observar a reação favorável da platéia aos momentos cômicos.



Figura 123 – Público inicial da apresentação: da esquerda para a direita Luciano Czar, da Trupe Por um Fio, Prof. José Mauro Ribeiro, Profª Symone Jardim, Pedro Sena, estudante de Design e prof. Francisco Aviani

As etapas de criação de uma cena, testes de manipulação com os bonecos e apresentação em espaço público foram cruciais para a conclusão do projeto. Sair da prancheta de criação do designer e expor o resultado aos colegas de trabalho e ao público enriquecem de forma imensurável o trabalho, trazendo novas observações, questões e diferentes formas de leitura. O trabalho com bonecos envolve bem mais que a simples confecção, e não está completo até que sua finalidade seja alcançada: levar a mensagem ao público. Afinal, não foi sempre esse o grande objetivo, que justifica e motiva todo o nosso trabalho? “Somos livres para nos expressar e a mudança depende de nós mesmos”, é o que dizemos.

Referências bibliográficas

AMARAL, Ana Maria. (1991) **Teatro de Formas Animadas: máscaras, bonecos, objetos**. 3. ed. 1. reimpr. – São Paulo: Universidade de São Paulo, 2011.

BAFFI, Diego Elias. **“Olha o palhaço no meio da rua!”: O palhaço itinerante e o espaço público como território de jogo poético**. 2009. 290 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 2009.

BOAL, Augusto. (1975) **Teatro do oprimido e outras poéticas políticas**. 11. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

BOLOGNESI, Mário Fernando. **Palhaços**. São Paulo: UNESP, 2003.

GITAHY, Celso. **O que é Graffiti**. São Paulo: Brasiliense, 1999.

GOMES, Clara Rosa Cruz. **Caminhos do riso**. 2007. 116 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

MCKEE, Robert. **Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba, Arte e Letra, 2006.

MISHIMA, Mônica D. O.. **Luciano de Samósata e a teoria clássica do riso**. 2011. 85 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 2011.

MOREIRA, Camilla Spíndula. **Composições da violência: periferia, cidadania, política e identidades no rap**. Planaltina, DF – 1980-2013. 2013. 113 f. Dissertação (Mestrado em História Cultural) – Instituto de Ciências Humanas, Universidade de Brasília. 2013.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Lisboa: Edições 70, 1981.

OLIVEIRA, Luciano César de. **Trupe Por um Fio: Um caminho para a multiplicação de conhecimento**. Brasília: [s.n], 2014. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10483/9847>> Acesso em: 01 jun. 2015

ROMERO, Marta Adriana Bustos. **A arquitetura bioclimática do espaço público**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.

Referências audiovisuais

ADAM KREUTINGER. How to make a puppet and pattern from scratch!. 2012. Em: <<https://www.youtube.com/watch?v=14jqGph9E2k>> Acesso em: 23 jun. 2015.

EHOWARTSANDCRAFTS. **Creating Puppets With a Puppeteer: How to Make a Girl Puppet**. 2010. Em: <<https://www.youtube.com/watch?v=r3FSBN--tO4>> Acesso em: 23 jun. 2015

PHILIPSTEPHENS007. **Generic Professional Puppets**. 2011. Em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dbQnuAOIGwc>> Acesso em: 23 jun. 2015

____. **Puppet Pattern Taking**. 2012. Em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ee7reSBVtBI&list=PLU16FN0WwbW_pj4piARFeIE59pHsLIACu&index=4> Acesso em 23 jun. 2015

PIXO. Diretores: João Wainer, Roberto T. Oliveira. Roteiro: João Wainer. Fotografia: João Wainer. Montagem: Carlos Milanez. Música: Ice Blue, DJ CIA, Tejo Damasceno. Produtor: Roberto T. Oliveira. Produtora: Sindicato Paralelo Filmes. 2010. Duração do Filme: 61 minutos. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=skGyFowTzew>> Acesso em: 23 jun. 2015

VALITA'S FRESH FOLDS & VR PUPPETS. **Sewing on human shaped noses VR Puppet Builds**. 2013. Em: <https://www.youtube.com/watch?v=3eIzGBF4Wvw&index=3&list=PLU16FN0WwbW_pj4pipiARFe59pHsLIACu> Acesso em 23 jun. 2015

Anexo 1: Moldes utilizados para a criação do boneco 2



