

# MAMULENGO

n. 16 - 2020

Revista da Associação Brasileira de Teatro de Bonecos - Centro UNIMA Brasil - ABTB - CUB



MAMULENGO – Espécie de divertimento popular em Pernambuco, que consiste em representações dramáticas com bonecos, em um pequeno palco, alguma coisa elevado. Por detrás de uma empanada, esconde-se uma ou duas pessoas adestradas, e fazem com que os bonecos se exibam com movimento e fala. A esses dramas servem ao mesmo tempo de assunto cenas bíblicas e de atualidade. Tem lugar por ocasião das festividades de igreja, principalmente nos arrabaldes. O povo aplaude e se deleita com essa distração, recompensando seus atores com pequenas dádivas pecuniárias. (*Dicionário do Folclore* – Luís da Câmara Cascudo).

MAMULENGO – Puppet theater that is folk art in the State of Pernambuco, Northeast of Brazil. The puppets are operated on a small stage by one or more puppeteers hidden behind a screen. The plays are about biblical or current events and are presented during church festivals, particularly in the outskirts of town. Delighting in this entertainment the people cheer and reward the puppeteers with small cash donations. (*Folklore Dictionary* – Luís da Câmara Cascudo).

UNIMA (Union Internationale de la Marionnette) é uma organização que reúne pessoas de todo o mundo, as quais contribuem para o desenvolvimento do teatro de bonecos, a fim de servir, através dessa arte, à paz e à compreensão mútua entre os povos, sem distinção de raça, de convicções políticas ou religiosas. (Preâmbulo dos Estatutos da UNIMA).

## MAMULENGO Nº 16-2020

---

### REVISTA DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE TEATRO DE BONECOS - ABTB CENTRO UNIMA BRASIL – CUB

#### CONSELHO EDITORIAL:

Alexandre Fávero  
Companhia Lumbra de Teatro de Sombras – RS

Profº. Ms. Anibal Pacha  
Universidade Federal do Pará - UFPA

Conceição Rosière  
Associação de Teatro de Bonecos do Estado de Minas  
Gerais - ATEBEMG

Fernando Augusto Gonçalves Santos  
Grupo Mamulengo Só-Riso - Pernambuco

Henrique Sitchin  
Companhia Truks – São Paulo

Humberto Braga  
Casa de Artes de Laranjeiras - Escola de Teatro - CAL -  
Rio de Janeiro

Izabel Vasconcelos  
Companhia de Teatro Epidemia de Bonecos - CE

Profª. Drª. Izabela Brochado  
Universidade Nacional de Brasília – UNB

Profº. Dr. José Parente  
Universidade Federal de Dourados - UFDO

Profª. Drª. Maria de Fátima de Souza Moretti  
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

Profª. Drª. Maria das Graças Cavalcanti Pereira  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN

Profº. Dr. Mauro Rodrigues  
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Profº. Dr. Miguel Vellinho  
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro -  
UNIRIO

Profº. Dr. Tácito Borralho  
Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Profª. Ms. Yarasarrath Alvim Pires do Carmo Lyra  
Instituto Federal da Bahia – IFBA

**MAMULENGO é uma publicação da Comissão de Pesquisa e Formação Profissional da Associação Brasileira de Teatro de Bonecos/Centro UNIMA Brasil – ABTB-CUB. As opiniões expressas nos artigos são de inteira responsabilidade dos autores. A publicação de artigos, fotos e desenhos foi autorizada pelos responsáveis ou por seus representantes.**

**Diretoria da ABTB-CUB - Gestão 2017-2020:** Presidente: Elielso Ferreira Souza (Dico Ferreira) – PR. Vice-Presidente: Heraldo Lins Marinho Dantas – RN. Secretário: Maria da Conceição Reis Rosière (Conceição Rosière) – MG. Tesoureiro: Carolina Maia Veiga – PR.

**Comissão de Pesquisa e Formação Profissional:** Alex de Souza, Alyne Rocha, Carolina Garcia, Chico Simões, Fabiana Lazzari de Oliveira, Luciane Figueiredo, Maria Madeira, Marisa Basso, Marcia Alves, Paulo Nazareno, Valmor Níni Beltrame.

## **MAMULENGO**

Revista da Associação Brasileira de Teatro de Bonecos/Centro UNIMA Brasil – ABTB-CUB. Florianópolis: ABTB/CUB.

Periodicidade semestral

ano 46, v. 16, junho 2020.

**Editor:** Valmor Níni Beltrame.

**Diagramação:** Denize Gonzaga.

**Projeto gráfico:** Denize Gonzaga e Iur Gomes.

**Capa:** *Macunaíma Gourmet* (2017). Pigmalião Escultura que Mexe. Direção: Eduardo Felix e Eid Ribeiro.

Foto: Daniel Moreira.

## **Contato:**

Rua João Pio Duarte Silva, 880, ap. 306

Córrego Grande, Florianópolis, SC CEP: 88037-001

<https://abtbcentrounimabrasil.wordpress.com/publicacoes/revista-mamulengo>

[revistamamulengo@gmail.com](mailto:revistamamulengo@gmail.com)

55 48 9 9116 5360



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Mamulengo: Revista da Associação Brasileira de Teatro de Bonecos - ABTB / Associação Brasileira de Teatro de Bonecos, Centro UNIMA Brasil - CUB. N.1, julho/setembro (1973)- Florianópolis: ABTB/CUB.

Ano 46, n. 16, junho 2020.

Semestral 1973-1974.

Anual 1975-1982.

Semestral em 2020-.

ISSN: 2675-3383

1. Teatro de Animação. 2. Teatro de bonecos. 3. Teatro de máscaras. 4. Teatro de objetos. 5. Teatro de sombras. I. Associação Brasileira de Teatro de Bonecos. II. Centro UNIMA Brasil.

CDD: 792

Ficha catalográfica elaborada por Esni Soares da Silva - CRB 14/704.



## SUMÁRIO - REVISTA MAMULENGO Nº 16

### MESTRES CONSTRUTORES DE BONECOS

Nossos Mestres Construtores: à guisa de apresentação - Valmor Níni Beltrame .....	08
Bonecos: vida, aprendizagem e giro - Beatriz Apocalypse .....	11
Encanto e desilusão: a construção da lógica e do simbólico no teatro de sombras - Alexandre Fávero .....	20
A construção de Pigmalião - Eduardo Felix .....	28
O Mundo Maquinoso de Luciano Wieser - Luciano Weiser .....	36
Meu percurso de inventor, experimentador e aprendiz - Jaime Pinheiro .....	46
Minha Vida de Bonequeiro - Paulo Nazareno Bernardo .....	53
<b>Percursos:</b> Mestre Saúba, o inventor de si mesmo - Chico Simões .....	61
<b>Texto Dramático:</b> <i>Mamulengo de La Mancha</i> - Izabela Brochado e Marcos Pena .....	67
<b>Resenhas de Livros, Dissertações e Teses:</b> Eduardo de A. Oliveira; Francisco Guilherme de Oliveira Jr. ....	90

## NOSSOS MESTRES CONSTRUTORES: À GUIA DE APRESENTAÇÃO

A edição nº 16 da Revista Mamulengo tem como tema central **Mestres Construtores de Bonecos**. O propósito é publicar um conjunto de textos abordando diferentes aspectos relacionados à construção de bonecos e de materiais de cena; à invenção de mecanismos e estruturas para melhor animar bonecos; à descoberta, à experimentação e à seleção de materiais que interferem na forma e na expressão dos bonecos; à construção de saberes e de inovações que contribuem para o aprimoramento do trabalho do ator animador.

Sabemos que a animação adequada de um boneco também depende da qualidade da sua confecção, do modo como foi construído, dos materiais, dos recursos técnicos utilizados em sua elaboração. Construir bonecos ou materiais para a cena vem se tornando uma atividade complexa que exige conhecimentos peculiares, demanda saberes construídos ao longo de uma vida. Hoje, considerando a relevância do trabalho que realizam, denominamos esses artistas de Mestres Construtores.

Entendemos que Mestre é o detentor de um patrimônio técnico e cultural construído com base em preceitos; na relação com o aprendiz estimula a imaginação e o ato criador, possibilitando a descoberta e a expressão de sua originalidade. O Mestre, ao mesmo tempo que vai permitindo o desvendamento de muitos dos seus “segredos”, partilha com o aprendiz a sua visão de mundo,

estabelecendo, muitas vezes, uma relação educativa para além do aprendizado das técnicas específicas para o domínio do ofício. O Mestre é pedagogo e sua atividade educativa vai além daquilo que objetivamente ensina, inclui também o modo como ensina. Muito além da transmissão de técnicas, o Mestre estimula a aventura criativa e o espírito artístico.

A seleção de poucos nomes para integrar esta edição foi uma árdua tarefa assumida pela Comissão de Pesquisa e Formação Profissional da ABTB – UNIMA Brasil. Analisando o elenco de excelentes construtores de bonecos que hoje atuam no país, em suas diferentes formas de expressão, nos deparamos em um primeiro momento com uma lista de dezenas de bonequeiros Mestres Construtores. O espaço da revista, entretanto, não comporta artigos de todos os que se destacam nessa importante atividade. Depois de muitas conversas e definição de critérios, foram convidados para escrever Alexandre Fávero (RS), Beatriz Apocalypse (MG), Eduardo Felix (MG), Jaime Pinheiro (SP), Luciano Weiser (RS), Paulo Nazareno Bernardo (BA), António Elias da Silva (PE), mais conhecido como Saúba dos Bonecos. Também convidamos Izabela Brochado e Marcos Pena, da Cia. Trapusteros, de Brasília, para publicar o texto dramático *Mamulengo de La Mancha*, e solicitamos que agregassem informações sobre a encenação.

O conjunto de textos evidencia a profundidade de saberes produzidos pelos Mestres Construtores nessa prática exercida durante anos. O leitor perceberá a generosidade no compartilhamento de conhecimentos e poderá confrontar pontos de vista, a multiplicidade de recursos técnicos inventados, assim como os percursos, as histórias de vida que os tornaram profissionais dessa atividade específica e tão cara para a nossa arte.

Manifestamos nossa gratidão pela imensurável contribuição dada para concretizar a presente edição da Revista Mamulengo. Nestes tempos de quarentena, de isolamento social como arma para

impedir a contaminação pela pandemia da Covid-19, esperamos que a leitura anime o trabalho de outros experientes construtores, inventores e desperte, principalmente em jovens bonequeiros, o desejo de se aventurar na construção de bonecos. Construir tem em sua raiz latina *com* – junto, mais *struere*, que significa reunir, criar, erguer o que remete ao momento em que vivemos. Repensar, refazer, rever, reinventar, construir, (re)construir o teatro e a vida são desafios que se colocam para todos nós. A oficina de construção de bonecos, lugar que exige concentração e muitas vezes solidão, certamente, é um bom lugar para se proteger e inventar, mas pode ser também, lugar para compartilhar saberes e descobertas.

Valmor Níni Beltrame  
editor

## BONECOS: VIDA, APRENDIZAGEM E GIROS

### Beatriz Apocalypse<sup>1</sup>

Acredito que conheci bonecos desde que abri os olhos para este mundo. Papai costumava contar que meu berço ficava ao lado da oficina, no quintal de casa, e que o móbile era feito de pedaços de bonecos dependurados. Sons de serra, furadeira e cheiro de madeira me trazem uma alegria que eu não sei explicar.

Assim, em 1970, surgiu o Giramundo, em Lagoa Santa (MG). Papai, Álvaro Apocalypse, mãe, Terezinha Veloso, e Madu, fundadores, trabalhavam felizes construindo os primeiros bonecos do espetáculo *A Bela Adormecida*. Bonecos construídos de dobraduras de papel pintado e da técnica “vara”. Cinco dos que restaram se encontram no Museu Giramundo, em Belo Horizonte.<sup>2</sup>

Lembro-me de que na oficina havia um armário de madeira colorido com pinturas infantis, pintado por nós, filhas, e pelos primos, preso na parede, no qual eram guardadas as ferramentas, cada uma em seu lugar. Esse armário durou muitos anos.

A casa era uma alegria só: papai construía traquitanas para pegar os ovos das galinhas, para fazer barulho ao abrir as portas e muitas outras coisas. A palavra mais pronunciada era bonecos,

bonecos e mais bonecos. Assim cresci, e até hoje deve ser a palavra que mais falo: BONECOS.

Entrei de fato no Giramundo em 1985 para substituir um manipulador do espetáculo *Auto das Pastorinhas* (1985) e nunca mais saí. A primeira oficina de construção de que participei foi em 1986, no Festival de Inverno da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), que aconteceu na cidade de Tiradentes - MG. O espetáculo era *O Guarani*. Passei todos os dias colando papel nas pernas, braços e

Burro Pávio. Personagem de *Pinocchio*. Criação: Beatriz Apocalypse.  
Foto: acervo Grupo Giramundo.



<sup>1</sup> Diretora teatral, produtora, marionetista no Grupo Giramundo de Teatro de Bonecos. Coordena trabalhos do grupo em diferentes ações, como criação e produção de espetáculos, museu, escola com projetos de formação profissional. E-mail: [beatriz@giramundo.org](mailto:beatriz@giramundo.org)

corpos de todos os bonecos que eles modelavam, e após às 20h começávamos os ensaios. Ritmo puxado, mas o espetáculo precisava ficar pronto em 30 dias. Após a estreia no festival, o trabalho continuava na oficina sediada na UFMG, em Belo Horizonte.

O método do Giramundo consistia no seguinte: quem era iniciante começava pelo serviço mais simples; dessa forma, eu papietei praticamente todos os bonecos. Ficava o dia todo colando papel e observando aquela oficina movimentada. Após um longo tempo, mais ou menos dois anos depois, eu passei para outras funções como lixar madeira para corte e dar acabamento em dedos das mãos e pés. Apenas em 1991 comecei a modelar bonecos sozinha para o espetáculo *A Flauta Mágica*, entretanto, sob o olhar do Mestre que passava de meia em meia hora. Ele parava, modelava um pouco, me explicava e dali a pouco estava lá novamente. Consegui construir meu primeiro boneco sozinha em 1993: *Pedro e o Lobo*. “Fique de olho no projeto”, dizia ele. E assim eu fiz. Construí o Lobo, o Caçador e metade do Pedro. Felicidade completa!

Penso que a construção e a manipulação são iguais em um sentido. O aprendiz inicia manipulando pequenos objetos ou dividindo o boneco com algum marionetista mais experiente, depois de certo tempo pode trabalhar com personagens secundários.

Mas se levar jeito pra coisa e se esforçar, acontece de o personagem secundário sobressair e, em alguns casos, roubar a cena. Isso já aconteceu várias vezes conosco e na maioria delas o aprendiz é concentrado e dedicado, além de possuir uma habilidade nata que a própria pessoa não sabe de onde vem.

Digo para os iniciantes e aspirantes a bonequeiros que o maior aprendizado do Teatro de Bonecos é visual, seja no desenho, na construção, pintura ou manipulação. Quanto mais observar, mais aprenderá.

Para a construção que engloba muitas habilidades como desenho, moldes, cortes, modelagem, acabamento, entre outros, é necessário respaldo

de técnica e de ferramentas corretas. Por outras vezes, elas variam de acordo com o Mestre, mas vale aprender com todos. Quanto mais possibilidades e jeitos você aprender, mais poderá variar a técnica, os mecanismos e as formas.

Na manipulação, que também precisa de muitas habilidades, existem alguns pontos que facilitam o aprendizado, como o estudo do texto, o estudo do personagem e os exercícios técnicos, como respirar, andar, parar, sair e entrar em cena etc.

Quando me perguntam quais são os requisitos para construir e manipular bonecos, eu digo que o primeiro é a força de vontade, o segundo é a dedicação e o terceiro é não ter pressa. Quanto mais se exercitar, melhor o desempenho.

Já acompanhei atores de teatro se transformarem em excelentes marionetistas. O ator ficava uma hora após o ensaio com equipe, sozinha, calado com seu boneco, andando, girando, abaixando, fazendo todos os movimentos que seu personagem faria e inventando outros. Também já vi ótimos bonequeiros ficarem estagnados em movimentos repetitivos, que se manipulassem vários personagens, todos pareceriam os mesmos. Por quê? Porque faltou estudo, compreensão, ensaio e prática.

O manipulador deve ensaiar sozinha, concentrado. Deve ficar próximo de seu boneco, conhecê-lo bem. Se for um boneco recém-nascido e com as juntas ainda duras, tem de praticar bastante. Outra coisa importante é conhecer seu boneco por dentro, se não foi você que o construiu. Estude seu projeto técnico, e se não tiver projeto, estude seu corpo, apalpe, aperte, revire-o. Assim você saberá agir caso aconteça algum imprevisto.

Alice, marionete a fio, personagem do nosso espetáculo *Alice no País das Maravilhas* (2013), foi comigo para casa e para o teatro, pois estávamos apresentando *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2009), e eu sentia a necessidade de estar com ela sempre que conseguia um intervalo. Subia e descia rua,



sentava, deitava. Perguntava-me como ela anda, como ela chora, como ela fica triste, como ela me vê, como ela se relaciona com as pessoas, e assim por diante. A cada personagem que recebo, sinto como se fosse um desafio e recomeço as perguntas.

Na construção, alguns alunos já avisam que não sabem desenhar. Porém, não é preciso saber desenhar como um mestre do desenho, mas largar a vergonha de lado e dar um risco no papel. Daí para frente fica tecnicamente mais fácil utilizar formas geométricas para personificar os personagens, sejam eles humanos ou animais.

Não devemos ficar frustrados caso não fique do jeito que desejamos. Recomece e repita quantas vezes for necessário. A repetição faz parte de qualquer trabalho.

Se seu desenho não lhe agradou, guarde sua folha, respire e recomece. Tente, estude com o lápis na mão, rabisque e use a borracha o menos possível.

Papai sempre falava que não devemos desmanchar o que não gostamos, pois assim não saberemos nos guiar para as correções e nem saber o caminho que traçamos até chegar no ponto final.

Adoro uma de suas falas, em que dizia: "Aceitar o erro como parte do trabalho deu-me um sentido de liberdade e, principalmente, a noção de que, na arte não se erra. O erro não pertence ao vocabulário da arte." Sendo assim, seguimos respeitando a liberdade e os traços de cada um.

Existem algumas etapas no processo de criação de acordo com a metodologia dos mestres. A seguir, descrevo algumas delas de modo simplificado:

**1 – Texto ou personagem** - Escolha o texto que deseja trabalhar, faça a adaptação, divida as cenas e anote os personagens. Se não houver texto, pense no personagem desejado e anote suas características.

**2 – Definição** - Defina ao máximo a plástica e a técnica de acordo com o texto e as cenas, para que facilite o início dos croquis, se será gordo, magro, jovem, velho, baixo, careca, cabeludo, e por aí vai. Essa definição servirá também para animais e objetos.

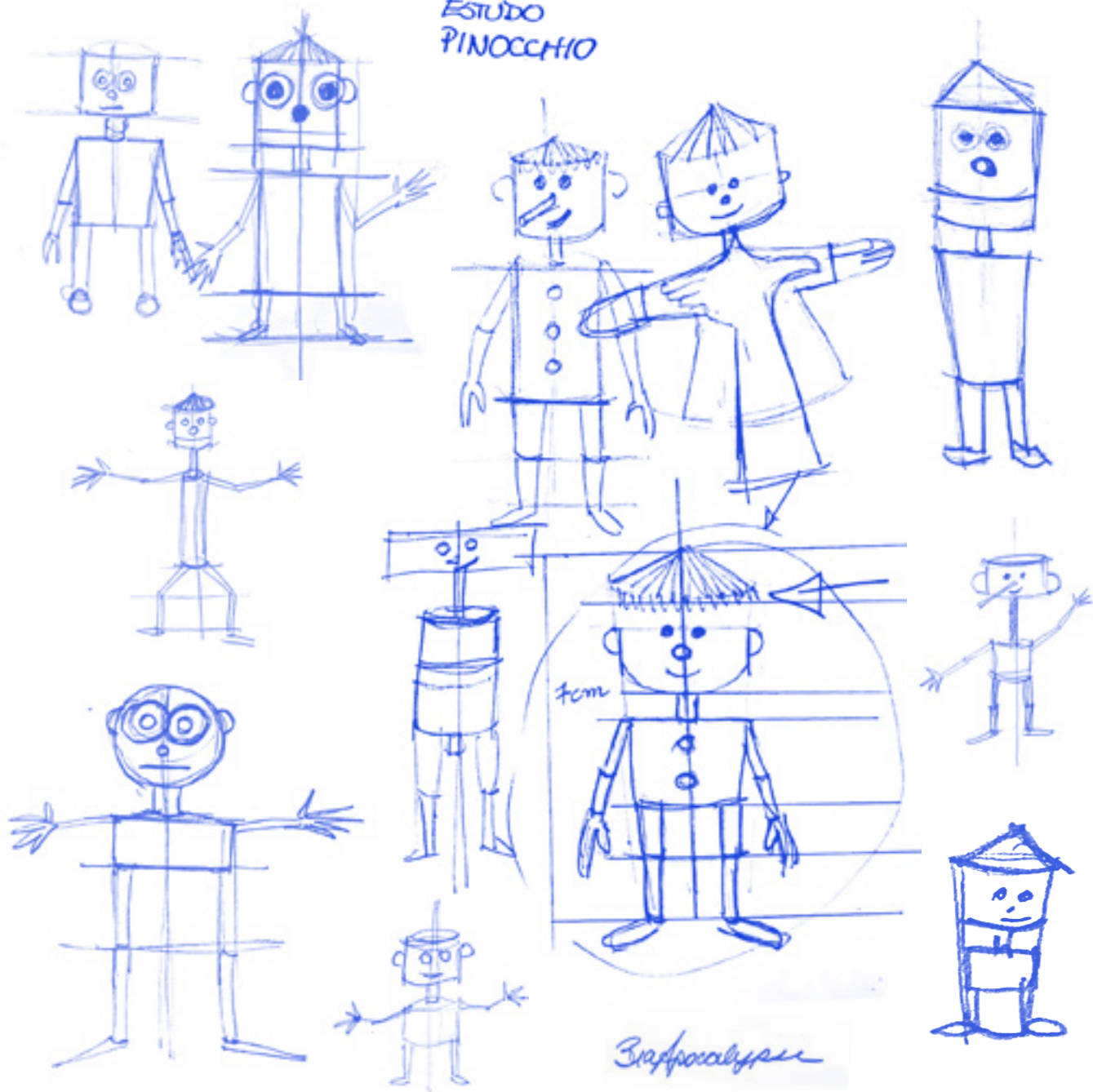
**3 – Croquis (esboço ou rascunho)** - Primeiros rabiscos, traços soltos. Não precisa saber desenhar, basta ter força de vontade. Desenhe do tamanho que deseja. Geralmente são desenhos pequenos. Se tiver dificuldade, comece com uma linha central e utilize formas geométricas para ajudar nas formas, tipo bola na cabeça, quadrado para fazer o tórax e assim por diante. Solte o punho e a imaginação. Brinque com as formas, teste tamanhos, varie tudo. O espaçamento dos olhos, lábios, nariz, orelhas, tamanhos dos braços, pernas etc. Solte a imaginação. Eu, pessoalmente, adoro essa parte.

ESTUDO  
PINOCCHIO

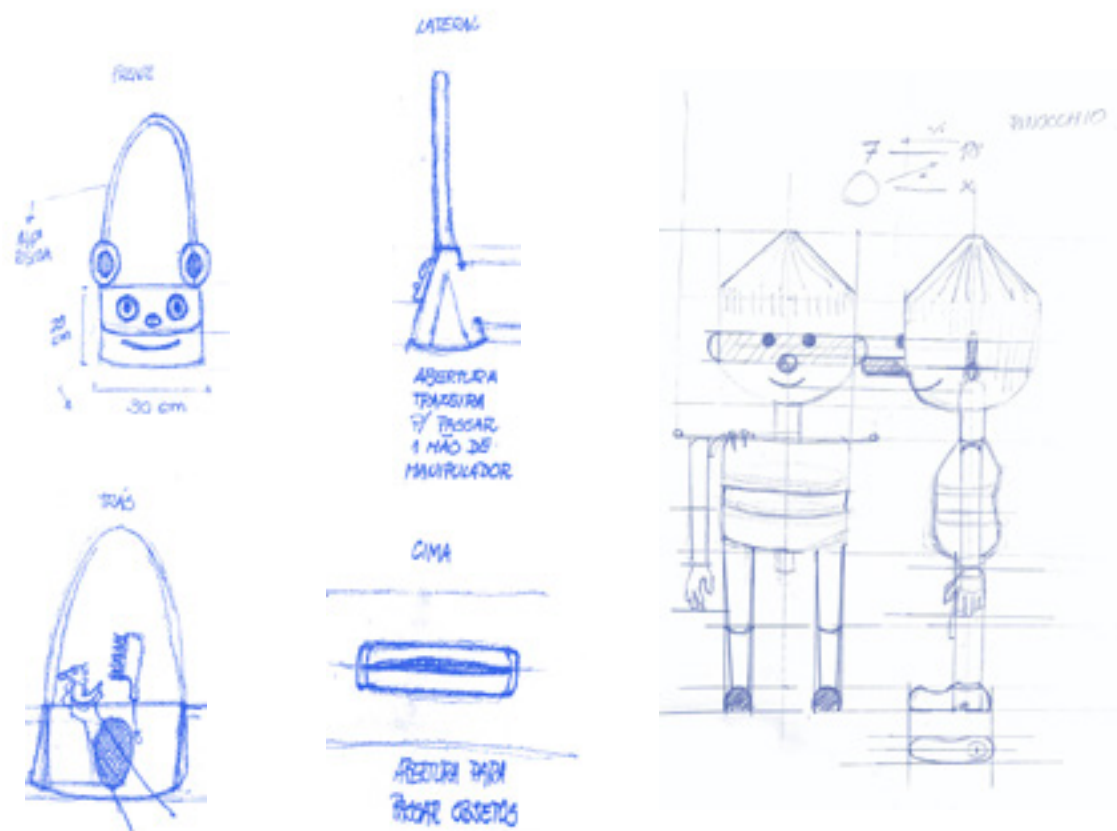


Estudo para Pinocchio. Desenho: Beatriz Apocalypse.  
Foto: acervo Grupo Giramundo (gentilmente cedida para a revista Mamulengo).

ESTUDO  
PINOCCHIO



Estudo para Pinocchio. Desenho: Beatriz Apocalypse. Foto: acervo Grupo Giramundo (gentilmente cedida para a revista Mamulengo).



Estudo para projeto técnico de Pinocchio. Desenho: Beatriz Apocalypse.  
Foto: acervo Grupo Giramundo.

**4 – Escolha do croqui** - Depois de vários, escolha o que mais lhe agrada e defina o tamanho que ele terá quando construído. Uma vez contei quantos coelhos havia desenhado e, para minha surpresa, eram sessenta. Sessenta coelhos para escolher apenas um.

**5 – Projeto técnico** - O projeto técnico é desenhado e comparado ao desenho de criação. A primeira coisa a se fazer é traçar uma linha central na folha e utilizar a regra de três para traçar o desenho de todas as partes. Ele deve mostrar algumas vistas (frente, lado, cima) para facilitar a construção e a modelagem das peças.

**6 – Escolha do material** - Nesta etapa, você deve parar um pouco e decidir o material visando diminuir o peso do boneco para facilitar a manipulação. Será madeira ou EVA? Espuma ou isopor? (Os dois são prejudiciais ao meio ambiente). Garrafa pet, PVC, borracha, látex?

**7 – Moldes** - Todas as peças que serão cortadas necessitam de molde. Todos devem ter a linha do centro para que tudo fique exatamente no lugar certo e funcione bem. Guarde todos dentro de um envelope, pois caso haja alguma peça que não tenha dado certo, que precise ser refeita ou consertada no futuro, fica muito mais fácil.

**8 – Riscando as peças** - Com os moldes nas mãos, risque as peças no material que será usado.

**9 – Cortando as peças** - Corte as peças sempre rente à linha riscada, não sendo em cima ou anterior a ela.

**10 – Ferramentas** - Se não possuir máquinas elétricas, você conseguirá fazer perfeitamente seu boneco aumentando apenas o tempo de execução. Estas são algumas ferramentas e materiais necessários e essenciais: lápis, caneta (para marcar as peças que serão cortadas), borracha, folha A4, régua, esquadro, tesoura, papel-cartão (moldes), segueta, serra, serrote, martelo, prego, parafuso, dobradiça, cola branca, formão e lixas.

**11 – Unindo as peças** - Sempre observando, conferindo e medindo o projeto técnico, una as peças.

**12 – Modelagem** - Por muitos anos o Giramundo utilizou o isopor como material principal para a modelagem, mas com o passar dos anos e com a preocupação com o meio ambiente, procuramos outros materiais menos poluentes. Já utilizamos fatias de caixas de papelão coladas, retalhos, calças jeans etc.

**13 – Acabamento** - O acabamento varia de acordo com a estética definida ou de acordo com o que desejar. A base também dita o material a ser coberto. Por exemplo, a madeira recebe bem pano colado, pintura, verniz; já na espuma, pode ser tinta látex e pano.

**14 – Finalização e Figurino** - Agora é hora de separar um tempo para verificar se está tudo colado e funcionando direito. Se o personagem tiver figurino, teste algumas vezes para ver se não aperta ou atrapalha os movimentos.

**15 – Teste** - Agora comece a manipular seu boneco. Faça testes de poses, de voz, andar e emoções diversas. Acostume-se com ele, e se precisar modificar algo para melhorar ou se adaptar a você, modifique. Uma boa manipulação tem de ter conforto, amor e confiança.

**16 – Manipulação** - Aqui, chegamos em um ponto bastante importante e que não deve de forma alguma ser subestimado. Após os testes que

acontecerão sempre, você deve começar a manipular e tentar passar algumas emoções e ações com total silêncio, sem palavras ou sons. Gosto muito de iniciar a manipulação com um toco de madeira, pois com ele ficam mais claras as emoções, e depois passo para o boneco. Eu não gosto muito de espelho, acho que ele causa um tipo de vício no manipulador de não olhar para seu boneco. O melhor jeito é imaginar uma pequena história com começo, meio e fim, e pedir para alguém assistir e comentar com você o que viu. Continue utilizando o silêncio para construir as emoções de seu boneco. Com o boneco em mãos e indiferentemente da técnica, feche os olhos e faça alguns exercícios. Sinta seu peso, seu andar, sinta se está em pé direito, tente sentá-lo, entre e saia do espaço, sempre com os olhos fechados. O escuro e o silêncio fazem parte da vida do marionetista e de seus bonecos. Ambos devem saber se comportar e agir sem enxergar e sem falar.

**17 – Trilha sonora** - Se for espetáculo, é hora de pensar na ambientação, nas músicas, na trilha sonora, se será gravada em estúdio ou se será falada ao vivo etc.

**18 – Ensaio** - O ensaio funciona se for sequente, dia após dia. Assim, ele fortalece a musculatura, testa os bonecos e verifica se estão bem, se algo precisa ser modificado etc.

**19 – Iluminação** - A luz faz parte do conjunto de ações e emoções que o personagem passará para o público. Manipulação e ação precisam ter o respaldo da luz para dar completude à cena, desde uma simples iluminação até a mais complexa. Por exemplo, imagine que uma luz acende no palco vazio, inicia uma música triste, um boneco cabisbaixo entra nela devagar, a plateia sente que a cena é triste, dramática ou tensa. Mas se a luz acende ao mesmo tempo que um boneco pula e a música é rápida, ela traduz ação, destreza, aventura. Portanto, cuide da iluminação, que é um complemento da trilha sonora.





## Manipular boneco: aprendizado constante

Não existe tempo para um personagem estar pronto, existe tempo pra ele ter vida própria. A partir daí, a cada espetáculo, acontecerão movimentos involuntários e diferentes. Você sentirá que está apenas o guiando. Você e ele serão um só. Isso é o ápice da manipulação e da interação. Essa situação de tempo varia de acordo com a dedicação, o tempo de utilização do boneco, tempo de contato do manipulador e boneco, tempo de estudo da personalidade e também tempo de apresentações, pois no calor das apresentações costumam aparecer movimentos novos e surpreendentes.

Acreditar na cena e estar dentro dela, conhecer todos os movimentos possíveis e os impossíveis, parar no ar, rodopiar, sair da história, pausar como se a plateia tivesse dado um pause para visualizar melhor, acelerar o ritmo para sair da trilha, sumir e voltar, deixar o som agir, virar de cabeça para baixo, andar com as mãos, tudo pode. Movimentos e ações exploratórias devem acompanhar sempre o personagem.

A troca de manipuladores para um mesmo personagem também ajuda na elaboração de novos movimentos e tentativas, preservando sempre a sua personalidade. Se o personagem é um lobo bravo, por exemplo, ele deve ser lobo bravo com todos os manipuladores que passarem por ele.

## Giros

O mundo dos bonecos é algo transformador, algo que por muitas vezes temos que voltar ao início, seja de construção, manipulação e interpretação. Temos que reiniciar, transgredir, pesquisar, estudar, assimilar.

Eles nos testam; é como se falassem sempre a palavra mais: mais paciência, mais observação, mais pesquisa, mais desenho, mais interação, mais emoções, mais rodopios, mais concentração, mais transgressões, mais desafios, mais teatro, mais arte, mais encantamento, mais vida, mais Giros.

Certa vez papai me disse: “Para ser bom bonequeiro, é preciso observar. Observe o pássaro voando, observe as pessoas andando, observe o cachorro latindo, observe as pausas, observe o silêncio, observe as ações e emoções reais para construir a dos bonecos. Escute músicas variadas e acima de tudo, divirta-se.”

E aqui estou eu escrevendo sobre bonecos e minha vida. Divertindo-me ao relembrar algumas histórias e pensando que tudo passa tão rápido e temos tanto para contar e conversar.

Agradeço pelo convite para escrever algumas palavras sobre esse fantástico mundo dos Bonecos.

## NOTA

<sup>2</sup> O Museu Giramundo está situado na Rua Varginha, 215 - Bairro Colégio Batista em Belo Horizonte. Aberto no ano de 2001, o Museu reúne quase mil bonecos, documentos técnicos, filmes, vídeos e livros sobre teatro de bonecos de diferentes partes do mundo.







Mr. Punch, Guignol, Pinocchio e o Polichinelo. Grupo Giramundo.  
Foto: acervo Grupo Giramundo.

## ENCANTO E DESILUSÃO: A CONSTRUÇÃO DA LÓGICA E DO SIMBÓLICO NO TEATRO DE SOMBRAS

Alexandre Fávero<sup>1</sup>

### Aprendizagem de várias vidas

Quando se trata de construir um teatro de sombras atual, mágico e precioso, o universo conspira de maneira traiçoeira para nos fazer desistir. O caminho empírico é necessário e apresenta riscos conforme se avança. O título, assim como o conteúdo desses textos, já indica para um certo sacrifício para percorrer o caminho e, talvez, alcançar algum lugar desconhecido e encantador. A simbologia e as metáforas que se relacionam ao jogo de claro/escuro que esse gênero sugere são inevitáveis, e dão um charme especial aos aprendizados e às descobertas. Brincar com sombras é uma bruxaria antiga e a mestra principal dessa escola é a própria sombra. Ela revela as passagens para quem topa o desafio de aprender as lições e cruzar por cada portal que se abre. Cada bifurcação faz com que o aprendiz adquira uma consciência criativa nesse caminho, de atmosfera obscura e misteriosa, formando uma rede

labiríntica de informações e possibilidades; por isso é necessário alguma disciplina para educar-se durante o trajeto, evitando perder-se por imprudência ou insegurança. A luz é outra professora que acompanha a jornada. Parece que nos observa por cima do ombro e se impõe quando é necessário castigar alguma insolência grave. São muitas as sabedorias que as sombras e as luzes guardam e pautam nesses milhares de anos de existência humana na Terra e por isso, quando evocadas de maneira artística, e como protagonistas, liberam uma potência mística de memórias ancestrais sobre o mundo e a humanidade, conectando a ciência, a psicologia e a natureza em ritos teatrais únicos. A sombra e a luz irmanadas na cena são mais que figuras em movimento, efeitos coloridos ou narrativas dessa ou daquela história. É uma cerimônia na qual se pode alcançar valores místicos e êxtases sensoriais.

Eu tenho acessado alguns conhecimentos dessa arte na medida em que me desafio nos projetos e entendo que a minha vaidade, como criador, serve somente como um disparador, um ingrediente, que mais adiante se dissolve na obra artística e com o tempo certo transmuta-se em diferentes deslumbramentos para compartilhar com curiosos de várias idades, lugares e tempos. Meu papel como sombrista é dar forma aos sonhos dos outros. Pode ser um pecado para o ego, mas é um milagre para o espectador dessa arte. Vale cada segundo da minha vida de vigília, buscas e aprendizados.

<sup>1</sup> Encenador, cenógrafo, diretor, sombrista e fundador da Cia. Teatro Lumbrá de Animação (2000). Artista autodidata com mais de 20 anos de atuação profissional e prêmios na área da encenação e da pesquisa em artes cênicas. Em seu processo de criação com a linguagem das sombras e das luzes, utiliza diferentes conhecimentos e saberes para investigar conceitos poéticos, estéticos e técnicos. Site: [www.clubesasombra.com.br](http://www.clubesasombra.com.br)





Sacy Pererê - *A Lenda da Meia-Noite* (2002). Cia. Teatro Lumbra de Animação. Direção e foto: Alexandre Fávero.

### **A pedagogia da sombra**

O que foi escrito e será lido aqui foi embasado, em sua maioria, na observação e nos aprendizados práticos. A leitura de textos e imagens ajuda muito e é sempre recomendável para ampliar o leque de referências e estudos, cruzando os conhecimentos

que se aproximam do teatro e da sombra para que enriqueçam e envolvam as experiências estéticas, poéticas e técnicas. A exigência técnica é necessária, mas também é importante cultivar e manter desperto um espírito sensível e brincalhão quando a atenção está voltada para o comportamento da luz e da sombra. Um olhar ingênuo e infantil é eficaz

para dar leveza ou densidade aos dramas encenados pelas sombras. O sombrista faz da arte do teatro de sombras uma maneira de reconhecer e realizar diferentes associações criativas e poéticas de como os fenômenos luz/sombra, claro/escuro, aqui/agora vagam pelo mundo. Essas inspirações são feitas de pontos de vista sobre a vida e o espaço/tempo das investigações artísticas e dos espetáculos que surgem delas.

### **Uma arte de respostas óbvias e perguntas complexas**

Quem quer entender sobre teatro de sombras pode começar fazendo a coisa mais importante que há: perguntas. Uma pergunta complexa origina mais resultados interessantes do que uma dezena de respostas fáceis. O questionamento e a reflexão são pedras de ignição para o combustível da curiosidade

*Bolha Luminosa* (2005). Cia. Teatro Lumbra de Animação. Direção: Alexandre Fávero. Foto: André Guisard.



e de uma filosofia de trabalho. A qualidade de qualquer pesquisa se fundamenta no desejo de obter respostas e impulsiona o curioso para os caminhos das descobertas. Fazer boas perguntas garante uma aventura gratificante em qualquer ofício. Dedicar-se nesse primeiro passo, com paciência e coragem, permite acessar questões desconhecidas para experimentar-se. O segundo passo é considerar que haverá erros e acertos, e que isso traz satisfação em qualquer dos casos, pois se aprende dessa forma. Não ter vergonha de errar sozinho, ou em frente ao público, faz parte da vida teatral, da arte viva

e do aprendizado. Muitas outras virtudes serão importantes na jornada e é necessário fôlego para continuar adquirindo-as. Muitas vezes é necessário parar, retroceder e recomeçar. As dificuldades e as dúvidas ajudam a habituar-se a calcular as probabilidades e saborear as possibilidades. Essas breves informações, que são lidas aqui e a seguir, só fazem sentido se forem postas à prova, na prática, em experiências e testes. A destreza se conquista com o tempo de prática. Faça e refaça perguntas para começar a praticar.

*Auto Luminoso de Natal (2005). Cia. Teatro Lumbra de Animação. Direção: Alexandre Fávero. Foto: Katia Antunes.*



## **(Re)construir ideias para aprender a responder perguntas**

Não é necessário construir nada para que as sombras existam. Suponhamos que elas estão aí antes mesmo de existir a luz, afinal, a ideia de que antes de tudo não existia nada nos traz a imagem do vazio e do escuro – um conceito bem parecido com o de uma sombra. Já o teatro de sombras implica algum tipo de esforço e necessidades. Algum procedimento e a construção de alguma coisa. Uma das maneiras de entender o conceito artístico do teatro de sombras é pensando e falando sobre o assunto. Preparar um espaço para brincar com os elementos mais simples dessa linguagem já é parte do aprendizado. Isola-se um lugar e acende-se um foco de luz. Pronto! Mas tratando-se de claro e escuro, luz e sombra, branco e preto, positivo e negativo, é conveniente um tempo para pensar sobre essas forças contrastantes, opositivas e complementares, afinal, são imagens que aparecerão diante dos nossos olhos e irão gerar leituras, sensações e um montão de relações com o tempo, o espaço e a nossa memória. Observar a natureza, olhar as luzes e sombras no cotidiano, folhear livros, contemplar pinturas clássicas, ler alguns textos científicos ajudam a arejar a cabeça criativa antes de entrar em ação, construindo figuras ou ligando focos de luz. Todo o sujeito criativo, logo que tem uma ideia, imediatamente começa a colocar em prática um plano prático. Calma! Iluminar a ideia criativa para o teatro de sombras com perguntas e a imaginação faz parte do trabalho. Isso ajuda na preparação de um plano eficiente antes de mergulhar no escuro e acender a luz.

### **A construção é feita para encantar o outro**

O conceito de construir, ou de construção, está associado à ideia de empilhar, juntar e criar maneiras de agrupar coisas com uma determinada lógica e coerência. A complexidade artística e a potencialidade poética no teatro de sombras moderno depende

das capacidades de lidar com a combinação das variáveis. São muitas as ideias, os materiais, as técnicas e as novidades disponíveis ou ainda por serem descobertas. Somam-se a isso os desejos, as limitações, as diferentes culturas e se descortinam variáveis que se bifurcam em infinitas possibilidades sobre um ou mais temas. Definir quais deles são úteis para criar um teatro de sombras que encante, toma tempo de experimentação e exige investimento financeiro e, por isso, para agrupar com alguma lógica as possibilidades criativas em um espetáculo, muitas vezes é necessário restringir, simplificar, para conseguir arquitetar a construção do material cênico básico para começar o trabalho. Deve-se ter sempre em mente que o teatro de sombras atende o outro, um grupo de espectadores, o público. Esse raciocínio lógico e indiscutível sobre a função do encenador, que está a serviço de atender a um determinado público, prontamente permite conceber, perceber, organizar e planejar as estratégias criativas e construtivas, definindo as várias etapas para criar e animar as imagens de sombras na apresentação de teatro. Quanto mais alinhadas com o público, pensadas e detalhadas forem as etapas, tanto melhor será o processo de construção dos recursos para realizar uma cena, outra cena, mais outra e outra, até conseguir conectá-las e transformá-las em uma obra concisa e robusta.

### **O encanto vem pela emoção**

O encanto é uma atração boa e inexplicável que nos agrada, parte pela beleza e outra, pela emoção. A beleza surge da aparência das coisas, da sua estética, enquanto a emoção nos arrebatada pela combinação inspiradora da poesia, daquilo que nos inspira, nos move e nos une. O teatro de sombras é uma construção poética para ser testemunhada de maneira presencial e fazer um espectador, ou a humanidade, duvidar ou acreditar naquilo que está diante dos seus sentidos. Sombrista e público se unem nessa experiência ao acreditarem, juntos e ao



mesmo tempo, que pertencem, ou estão partilhando, de uma outra realidade. Quando o encenador junta de forma equilibrada os elementos necessários para o encantamento na cena do teatro de sombras, transparece toda a qualidade poética e simbólica desse gênero incomum. Os espetáculos de teatro de sombras que transmitem qualidades preciosas aos espectadores criam esse efeito ao proporcionar, de maneira intrínseca, mas reconhecível, que a sombra é uma tecnologia única, que só pertence a essa arte e que, por isso, é capaz de revelar valores estéticos e poéticos singulares.

### **A escolha da tecnologia sombra**

O texto que segue poderia abrir esse artigo, mas está aqui posicionado por uma única razão: não desestimular o leitor e os interessados no assunto. Imagine que durante todo o processo de criação e construção de um espetáculo de teatro de sombras o(s) artista(s), inevitavelmente, refletirá, ponderará e solucionará demandas para muitas questões e dúvidas da produção. Para começar esse processo é importante resolver uma primeira e grande questão que acompanha todas as dores e as delícias da jornada de montagem de um espetáculo de sombras: – Por que eu vou usar a sombra para fazer teatro?

Se a resposta envolve motivações simbólicas e poéticas que se relacionam com o tema da narrativa, essa escolha trará inúmeras vantagens ao trabalho de criação, e na construção do material cênico, aumentando muito as chances da cena ou do espetáculo se comunicar com o público. O espectador de teatro ou de cinema, consciente ou não da sua escolha, deseja encontrar uma sintonia com o que vai assistir. Nesse caso, surpreender-se e emocionar-se através das sombras. Caso as motivações do artista para a escolha da sombra como ferramenta de linguagem seja aleatória e despreziosa, o encenador e o público terão dificuldades no processo e na sintonia entre artista, obra e público. As vaidades ou descuidos de um criador geralmente não provocam a empatia do espectador e tornam a experiência frustrante. Cada um descobrirá o preço das suas escolhas no seu tempo e da sua maneira. Esta é uma das grandes lições da arte do teatro de sombras – acertar na escolha da sombra como protagonista da obra. O preço das escolhas erradas, quase sempre, é caro.



## **A matéria-prima do teatro de sombras é o escuro**

De maneira geral, uma construção, por mais simples que seja, exigirá alguns recursos e mão-de-obra. Quando se trata de sombra e luz existem mais recursos sedutores do que mão de obra especializada. Antes de sair comprando material e recortando personagens em papel-cartão, é importante a atenção na “construção” do espaço do teatro de sombras. É no escuro que a cena existe e se reforça. Quanto mais escuro, menos necessidade de potência de luz. É uma relação natural de balanceamento. Se há penumbra em vez de escuridão, as fontes de luz deverão ter mais potência para compensar e tornar mais contrastante as áreas claras e escuras. Com atenção ao espaço escuro, as projeções podem ganhar muita qualidade. Priorizam-se os ensaios em salas previamente isoladas e apresentações em teatros com um sistema eficiente de caixa preta no palco. Mas nem sempre é assim. Novamente pesa a escolha da sombra como protagonista da cena. Ela exige controle da luz dentro e fora da cena. Muitas vezes será necessário vedar, desligar, pendurar panos e reunir coisas distintas para preparar o espaço antes de realizar um espetáculo de teatro de sombras. Claro! Se a eleição da sombra foi pensada e a escolha foi consciente, toda a lógica da criação será para construir imagens, na cena, dentro da melhor qualidade de escuro possível. Dominar o espaço escuro é uma parte fundamental da potência dessa arte, e sem controle fica comprometida a transmissão daquilo que se pretende nesse tipo de teatro. O espaço escuro comanda a escolha dos materiais, determina o tipo e a potência das fontes luminosas e a maneira como tudo isso se relaciona com a poética da encenação. O escuro é parte e unificadora dos fatores interdependentes no processo de criação e durante toda a construção da obra. É possível verificar a forma de uma silhueta na luz do sol, mas os testes e as experiências mais intrincadas e encantadoras

serão realizadas preferencialmente na mais completa escuridão, pensando em como será percebida.

## **Sombrista – quem dinamiza a cena**

O performer/animador/ator/intérprete do teatro de sombras, que chamo de sombrista, é parte indissociável dessa construção e de tudo o que acontece. Atua no antes de chegar o público (preparando a atmosfera), durante a encenação (o teatro é ao vivo e acontece no instante do “aqui e agora”) e depois da apresentação (existe vida após o final do espetáculo, quando se acendem as luzes da plateia). O sombrista é o sujeito que faz a cena acontecer. Ele é quem cria e ilumina a escuridão. Regula as potências que fazem surgirem ou desaparecerem as imagens. Produz sons ou silencia o espaço. É quem inicia e termina o ritual. Pode ter distintas funções, mas quando cria, constrói e atua, o estilo autoral do sombrista se evidencia com uma personalidade peculiar e original na cena. Às vezes esse efeito pode prolongar a experiência, marcando a memória do espectador e também revelando sutilezas da bagagem criativa do autor. Se a obra mostra partes do processo técnico ou do percurso criativo, como mecanismos, maneiras de operar, por exemplo, a experiência se expandirá ainda mais para o espectador, pois além da função de entretenimento, o espetáculo alcançará outras áreas simbólicas, muitas vezes ocultas por uma tela, ou não transpostas para o palco por receio do autor. Esse conjunto de intenções, propósitos imaginados, soluções para compor as imagens e as dinâmicas para dar o movimento na cena são os principais fios que tecem as dramaturgias no teatro de sombras. É bonito de ver do ponto de vista do público. O sombrista precisa ter sempre um olho lá, na segunda fileira da plateia.

## **Criatividade complexa, processos (des) controlados e singeleza de resultados**

Uma ideia brilhante pode ofuscar uma sombra tímida. Parece uma frase feita e de puro efeito, mas é uma valiosa charada para quem se depara com as tensões dos processos criativos. Só a criatividade não garantirá um bom resultado no teatro de sombras. O encenador constrói diversas pequenas cenas para formar uma única obra teatral. Todas essas partes precisam de uma lógica que as faça fluir com ritmos no tempo e no espaço do espetáculo. A máxima “menos é mais” sempre é bem-vinda na construção das cenas de um espetáculo, pois exercita um olhar atento e um desenvolvimento controlado. Ir do simples ao complexo, lidando com as variáveis dentro do tempo do aprendizado para tornar as escolhas conscientes e equilibradas. Existe sutileza na dosagem e nas relações dos diferentes aspectos de uma montagem. Convém ter em mente essas combinações e relevâncias.

**A sensibilidade emotiva** - Faz parte da vida e de todos. Envolve a cultura de cada um dos integrantes da equipe artística, do público, do contexto do lugar, do tempo que se vive e para onde se direciona a obra que se está construindo;

**As habilidades técnicas** - Ou a falta delas, afinal, durante o processo de construção são feitas muitas e diferentes descobertas sobre as necessidades e as limitações;

**A escolha dos recursos** - São tantos, que confundem e atrapalham o destino de criadores e das criações;

**O ímpeto criativo** - É o que conduz, mas também leva a caminhos traiçoeiros;

**O mercado artístico** - Algumas vezes determina o que fazer ou evitar.

## **No começo é bom ver onde pisa**

A construção consciente de um caminho é o importante “passo” antes de começar a andar. Todo o processo apresentará dúvidas e múltiplas escolhas, e por esse motivo os procedimentos serão sempre experiências. Tudo é uma hipótese até que se comprove, na prática e nos ensaios, que a ideia realmente se presta para a cena de sombras. A sombra exige fôlego para investigar experimentando todas as suposições que ela instiga. Muitas descobertas serão surpreendentes, mas muita coisa vai dar errado. Dependendo do projeto e dos recursos, o sombrista vai eleger e testar uma numerosa quantidade de matérias-primas, ferramentas, tipos de fontes de luz, superfícies de projeção, relações espaciais, sobreposições de linguagens e variadas técnicas. Não há limites nem regras. E isso é um problema nessa aventura investigativa, pois cada vez que se bifurcam os caminhos, mais numerosas são as possibilidades. É exatamente nesse efeito labiríntico que reside a mais perigosa armadilha do teatro de sombras. Para não se perder, simplifique os materiais e os procedimentos, tendo como objetivo a emoção. Não se iluda com a técnica, com as tecnologias ou com as boas ideias, pois o espectador que contempla a sombra deseja ser encantado. Simples assim.

## A CONSTRUÇÃO DE PIGMALIÃO

Eduardo Felix<sup>1</sup>

### Por onde começar

A construção de um boneco não segue regras pré-definidas. Tudo pode virar boneco, desde uma toalha a uma escultura articulada; de uma silhueta recortada ao punho fechado de uma mão; de um sapato a um joelho. Que critérios um bonequeiro adotará na construção? Qual objeto exato serve à narrativa que se quer tecer? Quais recursos se quer usar? Qual complexidade quer adotar? Que espaço quer ocupar? Que peso carregar, qual público quer atingir, que linguagem pretende adotar, quanto quer ou pode gastar, qual a capacidade técnica para executar? Essas são as perguntas que começam a modelar um espetáculo.

Os objetivos que movem cada criador e os métodos que utilizará variam de acordo com seu repertório de soluções e do conhecimento dos efeitos que elas produzem sobre a plateia. Todas as soluções que encontrar podem funcionar ou não, nunca há garantias, pois a construção de uma marionete vai além da técnica empregada; é uma criação subjetiva, feita para se transfigurar, para ganhar vida e novo significado durante a encenação.

Cada técnica clássica produz efeitos específicos no público, e modula de maneira diferente a narrativa, do mesmo modo como ocorre na escolha da métrica por um poeta ou do ritmo por um coreógrafo. Por exemplo, as marionetes de fios são lentas, elegantes e delicadas. Mas em cenas muito agitadas tendem a se embolar. Já os bonecos de luva respondem muito bem às cenas rápidas e aos movimentos bruscos. No entanto, construir com eles cenas lentas e pesadas é muito difícil. Isso, porém, não impede que possa haver cenas incríveis com marionetes de fios emboladas, ou acontecerem outras contemplativas e belas com bonecos de luva. Isso porque o boneco é, acima de tudo, uma ideia, um objeto criado para representar um pensamento, em um conjunto de outras elucubrações, todas a serviço da ideia maior, o espetáculo.

Neste artigo refletirei sobre minha experiência, e sobre as escolhas que fiz em minha prática artística. Tentarei compartilhar meu modo de fazer, sem pretensão de que meus métodos atendam a todos os tipos de espetáculos. Não há certo nem errado, mas talvez a minha experiência possa contribuir para o repertório de soluções de outros artistas, a partir de erros e acertos, descobertas e percepções.

<sup>1</sup> Artista visual e escultor formado pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Fundador do Grupo Pigmalião Escultura que Mexe. Vive em Belo Horizonte. E-mail: grupopigmaliao@gmail.com





O Quadro de Todos Juntos. Pigmalão Escultura que Mexe. Direção: Eduardo Felix e Igor Godinho. Foto: Tomáz Arthuzzi.



*O Quadro de Todos juntos. Pigmalião Escultura que Mexe. Direção: Eduardo Felix e Igor Godinho. Foto: Tomáz Arthuzzi.*

### **Trajatória e Mestres**

Para falar sobre as linhas técnicas, estéticas e conceituais que guiam meu trabalho, preciso começar pela descrição de minha formação artística, e citar meus Mestres Bonequeiros, aqueles que me conduziram no início do desenvolvimento de um trabalho autoral. Sempre me interessei pela representação da figura humana e me dediquei a desenhos cada vez mais realistas. À medida que fui persistindo e me aperfeiçoando, isso acabou por me levar à Escola de Belas Artes.

Meu primeiro contato com o teatro de bonecos foi ao assistir a um espetáculo do Grupo Giramundo,

*Os Orixás*, em 2001. Fiquei fascinado pela beleza dos bonecos, pelo movimento, pela interação com a luz e a trilha sonora. Esse fascínio levou-me a fazer uma oficina de Teatro de Bonecos no grupo Catibrum e, ao fim do curso, fui chamado por Lelo Silva a participar do espetáculo novo que estava montando. Lelo foi meu primeiro Mestre. Foi ele quem me apresentou à diversidade do mundo dos títeres. Na função de diretor do Festival Internacional de Bonecos de Belo Horizonte, ele recebia vídeos do mundo inteiro e me mostrava um universo artístico novo, em uma época em que ainda não se tinha o acesso fácil a esse tipo de material.

Trabalhei durante um tempo na *Catibrum*, construindo bonecos, até que em 2003 entrei como estagiário no Giramundo. Esse grupo me proporcionou uma experiência enorme, expondo-me a diversas técnicas de construção e também à experiência do palco, manipulando bonecos e atuando, em uma intensidade realmente profissional de trabalho. Os métodos de construção de Álvaro Apocalypse eram elaborações pragmáticas, com muitos anos de pesquisa e desenvolvimento de um modo de fazer muito particular. Ali os bonecos e as dramaturgias, criados a partir de desenhos, ganhavam a tridimensionalidade e, depois, vida própria.

Formei-me em 2005 e abri meu *atelier* em 2006, mas ainda não havia decidido que seria mesmo um bonequeiro. Apesar das incertezas, fundei com amigos o Pigmalião Escultura que Mexe, em 2007. Criamos nosso primeiro trabalho juntos, a cena-curta *O Presente*, que usava marionetes de fios de proporções realistas e sombras. Naquele trabalho começamos a experimentar um tipo de manipulação e de construção novo para nós: bonecos de proporções realistas.

Essas marionetes exigem uma manipulação diferente da que estávamos acostumados. O movimento caricatural não funciona com elas, pois qualquer erro ou desvio na sua postura parece enorme e o torna desconjuntado. Foi quando vi pela primeira vez a manipulação de Stephen Mottram, que respondia muitas das questões de manipulação que ainda não havíamos solucionado. Em 2009, fiz com ele um estágio de verão no Institut International de la Marionnette, em Charleville-Mézières, na França, e o que aprendi me fez chegar mais perto da movimentação que eu desejava ter em minhas marionetes, e me fez ter certeza de que eu havia encontrado minha vocação e profissão. Sem dúvidas, tornei-me um bonequeiro.

## **A imitação da natureza**

O boneco é uma imitação. Ele imita um ser copiando sua forma anatômica e o jeito como se move. Imita a própria vida. O bonequeiro, com as técnicas de construção e manipulação de que dispõe, cria a ilusão de que o boneco está vivo, que tem vontade própria, que tem peso. Mas o bonequeiro é um ilusionista, um imitador antes de tudo. O boneco imita não só as formas de um ser, mas também suas características mais internas. A forma da bondade, a forma da maldade, a forma da sensualidade, a forma da ternura... O boneco imita não só a vida, mas as intensidades da vida. Ele caminha não só transferindo seu peso pelo espaço, mas também demonstrando seu humor, sua personalidade, sua animalidade.

O bonequeiro aprende os movimentos pela observação dos seres e os transfere para o boneco por meio das formas e dos gestos que arremeda. Somos capazes de reconhecer milhares de informações em todos os seres que nos rodeiam, observando a intensidade, a direção, as curvaturas, a velocidade de seus movimentos. Sabemos reconhecer a raiva, a dor, a alegria, a fome, a indiferença, o desejo ou qualquer outro sentimento a partir de pequenos gestos que interpretamos. Muitas vezes a linguagem do corpo faz uma comunicação mais eficiente do que a linguagem verbal, e não precisamos ser especialistas para perceber isso. É assim que os seres vivos sobrevivem, interpretando os movimentos dos outros seres para saber onde há ameaças ou não. É como se possuíssemos um vasto vocabulário gestual, em que cada movimento correspondesse a uma palavra, e a partir dessas palavras, se construíssem frases e histórias. O bonequeiro se serve dessa capacidade de observação e imita o que vê. Assim ele dá vida e expressão aos bonecos.

Em outras artes, como na dança, muitas vezes busca-se exatamente o contrário: fugir dos movimentos corriqueiros, evitar os gestos óbvios e



criar outra forma de expressividade; mas aí a imitação do ser vivo movente não precisa ocorrer, pois o ser que se move já está vivo, é de carne e osso com sangue correndo nas veias. Já no boneco não há vida própria. A vida que ele aparenta ter vem de fora, e o maior desafio é simular que aquele objeto inanimado respira, pensa, sofre, é real. Nesse caso então, os gestos

Brasil (2018). Pigmalião Escultura que Mexe. Direção: Eduardo Felix.  
Foto: Angèle Caucanas.



mais triviais, gestos-palavras, devem ser buscados como recursos para promover a ilusão e a imitação da vida. Os clichês e estereótipos dos corpos acabam sendo então parte do material do bonequeiro, pois desde o desenho, passando pela construção, até chegar ao palco, o boneco imita um ser específico, que reúne todas as características físicas, motoras e psíquicas de um determinado personagem, seja ele um animal, uma pessoa, uma planta ou um navio.

### A escolha dos materiais

Os materiais utilizados na construção de um boneco são diversos, infinitos como possibilidades. Eles podem ser escolhidos tanto por suas qualidades funcionais, como pelas conceituais. O peso, o equipamento disponível no *atelier*, o preço, o tamanho final dos bonecos são fatores muito importantes para a escolha da matéria-prima a ser usada. Mas a história que cada material conta e as associações conceituais que provoca também devem ser levadas em conta, pois são capazes de reforçar ou até distorcer as intenções de uma narrativa.

No Pigmalião Escultura que Mexe adotamos a seguinte filosofia: faz com o que tem! Os materiais que se têm em maior abundância podem determinar até mesmo a escolha da narrativa. Muitas vezes os materiais são caros e inviabilizam uma ideia por serem inacessíveis. Então, se o material que temos acesso é o único disponível, devemos pensar o que é possível fazer com ele.

Usarei como exemplo um caso específico: quando comecei a construir bonecos, aprendi que o melhor material para se fazer articulações era o policarbonato, um tipo de plástico inquebrável, muito resistente, cujo uso se aplicava a diversas situações, em partes internas do boneco, nas cruzes de manipulação das marionetes de fios e em elementos de cenografia. Seu uso era corriqueiro a ponto de que para mim ele era indispensável e

estava associado a todas as etapas da construção. Foi só quando eu comecei a trabalhar como artista independente, quando fui construir o primeiro boneco para o qual eu mesmo tive que comprar os materiais, que descobri que policarbonato era caríssimo e, portanto, inviável. Por isso fui obrigado a descobrir uma nova técnica. Tentei fazer articulações de couro, mas ele se mostrou frágil, não resistiu ao boneco de manipulação direta, que deveria suportar torções. Depois de muitos testes cheguei às articulações com *cordonê* (ou *rabo-de-rato*), que é um cordão de *nylon* muito resistente. Com esse material eu resolvi vários problemas: resistência, flexibilidade, preço, facilidade na manutenção, desmontagem e remontagem de um boneco. O *cordonê* mostrou-se muito eficaz e, a partir daí, fazemos até hoje quase todas as articulações assim.

O elemento mais importante na construção é a ideia. Com uma boa ideia, que relaciona todos os elementos internos de um trabalho, pode-se construir bonecos a partir de qualquer coisa. A ideia pode pedir ouro, ou pedir papel, ou pedir os mais imprevisíveis materiais para concretizar um espetáculo de bonecos. Essa ideia pode ocorrer no início ou no meio de um processo, mas quando ela acontece é como se tudo em um espetáculo orbitasse em torno dela, confirmando e reafirmando cada escolha. Uma ideia é uma verdadeira descoberta. Observo, com o passar do tempo, que sem essa descoberta, um espetáculo não tem vida longa.

### **A escolha da técnica**

A primeira grande produção do Pigmalião foi o espetáculo *A Filosofia na Alcova*, uma adaptação da obra de Marquês de Sade. Um texto absolutamente controverso, que em seu discurso direto faz uma defesa radical da liberdade sexual e coloca o prazer puro acima de qualquer outra coisa. O texto reúne uma coleção de contradições e envolve o leitor por

meio das perversões do autor, só que aos poucos ganha uma crueldade que choca e provoca repulsa. Ao mesmo tempo em que Sade faz a defesa lógica de práticas indefensáveis, como o estupro, o assassinato, o roubo, a violência, ele vai criando imagens que levam o leitor ao asco e à condenação de tais práticas.

*Filosofia na Alcova* (2011). Pigmalião Escultura que Mexe. Direção: Eduardo Felix.  
Foto: Amira Hissa.



O texto, escrito originalmente em um francês impecável, porém prolixo, traz cenas e situações que só são possíveis na literatura, com açoiamentos e posições sexuais impossíveis de serem praticadas por pessoas reais. Sabíamos, avisados pelo próprio Sade, que somente uma parte do público perceberia as críticas das entrelinhas, e interpretaria o horror encenado como crítica, e não como apologia. Acreditamos que mesmo quem sáisse do teatro horrorizado com todas as maldades expostas, seria obrigado a refletir sobre aquilo que presenciou, e talvez assim chegaríamos ao que Aristóteles aponta como fórmula para se alcançar a catarse: horror seguido de piedade.

Assim, decidimos que os bonecos deveriam ser lindos e que deveriam ter uma movimentação impecável para poder seduzir o público da mesma maneira que o livro faz com seus leitores. Optamos pelas marionetes de fios, com a manipulação mais complexa possível, capaz de movimentos muito sutis e realistas. O efeito que esses bonecos provocam no público é praticamente o de uma hipnose, pois são esculturas bem-acabadas que parecem estar vivas. O texto acabou tendo muitas falas, pois sem palavras o espetáculo não poderia transmitir a *filosofia* e seria apenas a *alcova*. Essa opção, porém, traria um ritmo lento ao espetáculo, pois a delicadeza exigida pelas marionetes não combinava com movimentos bruscos, que muitas vezes eram necessários. Além disso, várias cenas fortes do espetáculo deixariam os fios muito emaranhados quando executadas. A solução foi entremear toda a encenação com outras técnicas, com o objetivo de dinamizar o ritmo e ao mesmo tempo criar momentos em que as marionetes pudessem estar fora de cena para serem desemboladas.

A solenidade criada pelas marionetes ficou, então, contrabalanceada por cenas ágeis e menos sérias, e são essas cenas de quebra de ritmo as que mais expõem as contradições do autor. Há, por exemplo, o momento do *Evangelho Segundo Marquês de Sade*,

para o qual construímos bonecos de luvas, com uma manipulação muito estilizada e debochada, que lembra o teatro de bonecos amador, mas que traz humor e velocidade ao espetáculo. Há muitos momentos de interação com os atores, que vão assumindo os personagens aos poucos, e pela forma e postura que usam para manipular, dão a impressão de estar agredindo os bonecos, quando na verdade estão manipulando suas reações de dor. Enfim, funcionou.

### **Observação, curiosidade e serendiptidade**

Inventar a roda. Um bonequeiro muitas vezes cria do zero algo que já foi criado por outro. Lembro-me de uma vez em que precisei fazer um mecanismo de olhos que permitisse às íris encolherem e dilatarem. Passei muitos dias fazendo experimentos e protótipos, que eram muito delicados, e que por fim acabaram funcionando. Quando mostrei o resultado para um amigo iluminador, ele me disse que tinha um mecanismo igual entre os seus equipamentos de luz, que se chamava, vejam só, íris! Era uma parte do refletor que serve para abrir e fechar o foco de luz. Ele me deu uma dessas peças e acabei fazendo com elas os olhos. Uso esse exemplo para demonstrar o quanto os bonequeiros podem encontrar soluções em objetos que já existem. Uma vez fiz um mecanismo que permitia a um boneco crescer e encolher, usando como referência um varal vendido em supermercado. Outra vez, criei um par de asas observando um leque...

Muitas soluções já existem, basta olhar em volta. Devemos estar atentos tanto para os objetos que nos rodeiam, como também para a natureza. O estudo da anatomia é capaz de fornecer inúmeras soluções para os bonequeiros. A observação da natureza e da mecânica industrial amadurece e faz crescer o repertório de soluções de um bonequeiro. A curiosidade sobre como as coisas funcionam precisa ser uma premissa para esse fazer artístico.

Por mais que saibamos com precisão o que queremos construir no início de uma montagem, nos surpreendemos desde o primeiro momento com os caminhos que esse processo vai tomando à medida que amadurece. Descobertas, percepções, associações diversas vão acontecendo durante o processo e, ao fim, transformam de maneira radical a proposta inicial. Isso acontece tanto durante a construção dos bonecos como no decorrer dos ensaios, porque a criação ganha vida própria dentro da imersão que ela exige. Muitas vezes temos tudo planejado para caminhar em um determinado sentido, mas o acaso nos oferece a possibilidade de desviarmos desse caminho e, sem planejar, descobrimos um mecanismo novo, ou um movimento, ou mesmo uma cena inteira. O nome disso é *Serendipidade*

e define os momentos em que, por sagacidade, se percebe algo valioso em uma descoberta do acaso. Para que isso aconteça, precisamos estar atentos e dispostos a incorporar suas proposições.

Mas não há regras, não há normas que garantam o bom funcionamento de um boneco ou de um espetáculo. Cada bonequeiro pode reinventar tudo, subverter todos os padrões para surpreender o público, ou mesmo inovar usando o clássico, pois uma boa ideia é capaz de ressignificar tudo em uma obra. Cada bonequeiro pode descobrir seus próprios métodos, ou utilizar os métodos de outros, ou não ter método nenhum, mas uma coisa é certa: ele precisa ter domínio sobre o que constrói, sobre o tema que está trabalhando, mesmo que seja para desconstruir tudo e fazer pelo avesso.

Mordaz (2018). Pigmalião Escultura que Mexe. Direção: Eduardo Felix. Foto: Paulo Lacerda.



## O MUNDO MAQUINOSO DE LUCIANO WEISER

**Luciano Weiser<sup>1</sup>**

As máquinas sempre despertaram o meu fascínio. Como às minhas vivências e experiências como construtor o rico universo dos ferros velhos, briques e quinquilharias, trazendo para o Grupo De Pernas Pro Ar e para a cena, a máquina como personagem principal de nossas obras.

Parti para uma apaixonante pesquisa dentro do teatro de animação, um teatro que nasce, vive e sobrevive da sua própria prática. Os objetos contêm memórias e expressam ideias. Essa é a forma de expressão que queremos aprofundar com o teatro máquina, linguagem que requer obstinação, tendo seu maior desafio na construção, manutenção, pesquisa e aprendizagem de técnicas incomuns ao teatro. Aqui aprendemos a soldar, serrar, fibrar, esculpir, programar eletronicamente, martelar e atuar criando uma dramaturgia peculiar para este mundo maquinoso.

### **Minhas raízes e a continuidade**

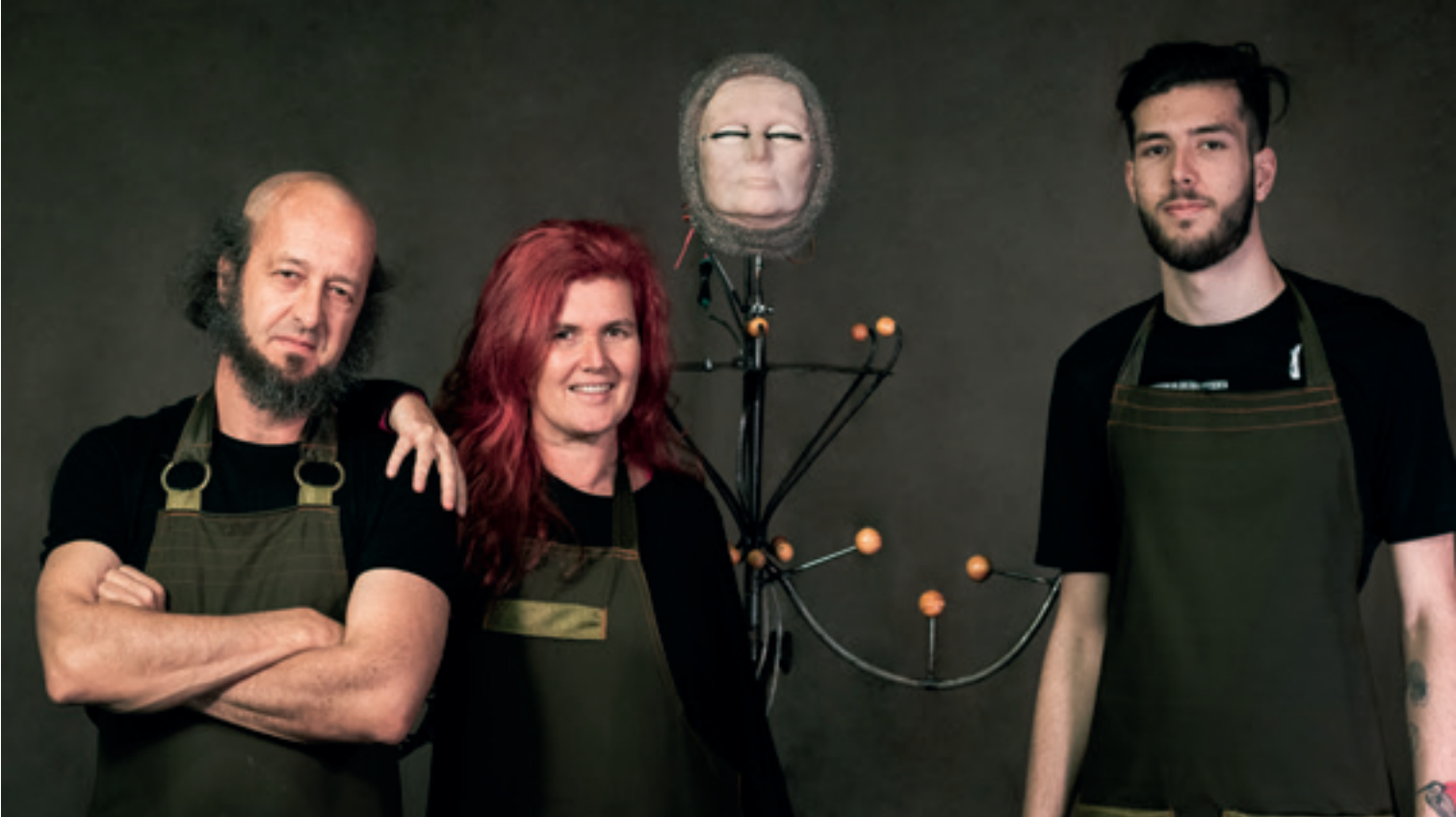
Quando penso de onde vem este impulso original para a criação, na minha memória surgem lembranças das criações de cabanas com portas que se abriam com alavancas, pernas-de-pau, bicicletas transformadas, mono-ciclos, telégrafos, foguetes e apresentações de pequenos circos que visitavam as cidades e que eu assistia com encantamento. Com meus primeiros marionetes, dois macaquinhos,

ganhados de meu Pai aos 10 anos de idade, criei nosso primeiro teatrinho de marionetes, feito na garagem de casa. As experiências adquiridas na convivência com meu pai, a liberdade para construir e destruir (mesmo que muitas vezes secretamente) ajudaram nas criações realizadas hoje. Acredito que é no núcleo familiar que podemos dar liberdade e possibilidades para que os filhos tenham o necessário impulso criativo e esta energia possa estar ativa e ser utilizada em qualquer estrada que desejam trilhar.

Não posso deixar que caia apenas sobre mim todas as conquistas, descobertas, erros e desassossegos dos processos de criação. Apesar de ser o responsável pela criação, somos um grupo com uma estrutura familiar e todos contribuem para este processo. Companheiros de vida e de trabalho, eu, Luciano Weiser, junto com Raquel Dorigon, bonequeira, diretora, criadora, figurinista e produtora, fundamos, em 1988 o *Grupo De Pernas pro Ar*. No transcorrer dessa viagem de vida chegaram os filhos que naturalmente conviveram e convivem de diferentes formas no universo de possibilidades de nossas criações. Txai Wieser fez parte intensamente do grupo atuando como bonequeiro e, agora trilha seus próprios sonhos na área de ciências da computação, mas ainda auxilia nos assuntos de informática, redes e eletrônica; Tayhú Wieser atua como bonequeiro, manipulador e construtor de tecnologias digitais, audiovisual, designer e auxilia nas construções. Em busca de sonhos comuns para realizar propostas de trabalho, o grupo também conta com uma rede de artistas e colaboradores.

<sup>1</sup> Ator/bonequeiro, diretor e um dos criadores do Grupo de Pernas pro Ar. E-mail: grupodepernasproar@gmail.com





*Ginóide Fracionada - A Última Invenção (2019). Foto: Tayhú Wieser.*

### **Sobre o grupo**

O *De Pernas Pro Ar* cria seus espetáculos em seu ateliê, batizado de Inventário, na cidade de Canoas/RS. Vem construindo uma linguagem própria, que borra as fronteiras da arte, fazendo uma compilação entre o trabalho do ator, o teatro de animação, o circo, a música e as artes visuais. As marcas fundamentais vêm pela opção ao espaço da rua, com grandes cenografias e maquinarias de cena; figurinos excêntricos, instrumentos musicais e bonecos com mecanismos de manipulação inusitados, associados ao trabalho multifacetado do ator, provocam uma dramaturgia curiosa - os espetáculos, na maioria, são sem fala, propondo experimentos instigantes.

Reconhecemos na bagagem do grupo as influências dos Festivais de Teatro de Bonecos de Canela realizados pela AGTB entre as décadas de 1980 e 1990. Antes de mergulhar profundamente na atual pesquisa do grupo, cito dois espetáculos em repertório que ajudaram a construir nossa trajetória: *O Lançador de Foguetes* (2006) e *Mira - Extraordinárias diferenças, sutis igualdades* (2009).

### **De onde surgem as Máquinas de Cena**

O processo inicia quando eu me encontro com estes objetos descartados, geralmente são pedaços de máquinas ferrosas, engrenagens e alavancas que possuem uma memória afetiva e



Luciano Weiser no Inventário - Ateliê (2019). Foto: Tayhú Wieser.

funcional de um passado visível nos seus desgastes e envelhecimentos. Através de nossos sonhos e desejos, das interferências estéticas, funcionais e tecnológicas, estas novas máquinas podem ser reanimadas, manipuladas e criar ilusões criando possibilidades de dramaturgias, inspirando histórias e mexendo nas nossas mais profundas recordações.

Quando as máquinas chegam aqui no Inventário, encontram outras que há muito tempo estão guardadas e catalogadas em estantes e na minha cabeça. Lanço-me a utilizá-las e modificá-las livremente, sem me preocupar com teorias, definições, técnicas, tempo histórico e etc.. A busca é criar algo provocador, máquinas de cena com potência para afetar e serem afetadas. Essa alquimia que vai acontecendo, no meu caso, sem muitos desenhos ou

projetos é uma forma intuitiva de criar, de construir. É permitir que a criatividade nos leve em direções que simplesmente nos interessam; o que nos provoca são a curiosidade e as novas funções absurdas que estas máquinas podem realizar; transformar algo tão bruto em pura poesia, fantasia e ilusão.

#### ***Automáquina – Universo Deslizante - 2009***

O exemplo de maquinaria de cena, com mais de uma tonelada, vem deste espetáculo, que fala sobre uma questão pertinente a todos os tempos: "a arte da sobrevivência". Um universo sobre rodas para um só homem, uma máquina gigante com oito metros de altura e sete de comprimento. O aparato cênico invade ruas e praças, move





*Automákina Universo Deslizante* (2014). Grupo De Pernas pro Ar. Direção: Jackson Zambelli. Foto: Raquel Durigon.

engenhocas, bonecos autômatos, músicas e um corpo. Por esses caminhos se apresenta o mundo do Duque Hosain'g – portátil, pessoal e impenetrável.

**Técnicas:**

- Soldagem em eletrodo e desenvolvimento de técnicas para curvar e dobrar canos de ferro;



- Fibras de vidro e resinas para estruturação dos casulos;
- Bonecos esculpidos em blocos de poliuretano (PU) de alta densidade revestidos de papietagem;
- Desenvolvimento de uma forma peculiar de manipular os bonecos, inspirado em Marionetes de fios, porém manipulados por um painel com alavancas e cabos;
- Garimpagem de materiais para as articulações dos bonecos (cruzetas da direção de automóveis). Aplicação de Platsil Gel 10, silicone bi-componente para copiar o meu rosto e fazer dos bonecos a minha semelhança;
- Motores para movimentação dos bonecos (motores de limpadores de vidro de carros antigos);
- Instrumentos musicais construídos a partir de materiais encontrados, como canos de PVC;

- Desenvolvimento do movimento autômato dos bonecos (controle remoto de portões);  
Foram muitos erros e acertos, descobertas e aprendizados, mas quero falar, principalmente, de uma alquimia que vai acontecendo quando juntamos essas diferentes técnicas e materiais: já não é mais possível dissociar a construção dos bonecos e maquinarias de cena, da poética e dramática do espetáculo. Tudo vai acontecendo junto, os bonecos, a manipulação, o personagem, as maquinarias de cena, o desequilíbrio... tudo vai sendo descoberto nesse processo de construção. E a chave de entrada para este novo universo é a relação ator/construtor, ele tem a liberdade e a maestria para conduzir e potencializar esta criação.  
No nosso canal [youtube.com/depernasproar](https://www.youtube.com/depernasproar) tem um vídeo sobre a construção da Automáquina, o começo de uma proposta de transmitir saberes em rede.

Processos de construção. *Automáquina Universo Deslizante* (2009). Foto: Luciano Wieser.



## A Última Invenção - 2019

Com o apoio do programa Rumos Itaú Cultural em 2019, mergulhamos na pesquisa e construção de máquinas de cena e suas dramaturgias. Concomitantemente, disponibilizamos no canal do Youtube uma série de vídeos documentando o processo de construção e inspirações de casa máquina. O alcance dos vídeos já ultrapassou dez mil visualizações, abrindo uma riquíssima possibilidade de troca de conhecimentos e reflexões sobre o nosso fazer. Para nós, uma oxigenação diária.

### Tecnologias

Uma das inovações que experimentamos neste processo foi o avanço das tecnologias nas máquinas criadas, através do olhar de Tayhú e da ajuda remota de Txai. Utilizamos Arduinos para programação de movimentos, motores, luzes, microservos (pequenos motores) e controle remoto a rádio, abrindo um leque de possibilidades de movimentos de ilusão, surpresas e uma manipulação indireta que contribui para a dramaticidade da cena, dando espaço para uma relação entre ator, bonequeiro e tecnologia.

### Resultados e o que nos espera

O processo todo de criação gerou dez máquinas de cena, livremente criadas pela curiosidade, com novas funções absurdas, explorando a mecânica do movimento, o resultado sonoro e a mistura com novas tecnologias geraram: *Máquina de voar (Asas)*; *a Mão Mecânica*; *Vestido Dançante*; *Dedalejo*; *A Máquina de Sapateado*; *A Máquina de Lembranças*; *A Máquina de Recordar*; *A Semeadora de Nada*; *Ginóide Fracionada* e *A Vísora entre o coração e o Cérebro*. Agora, nosso desafio é juntar todas em um espetáculo: *A Última Invenção*.

Revelo um pouco do caminho das inspirações e das técnicas utilizadas para a construção de algumas destas máquinas e se a curiosidade for maior, acompanhem todo o processo em <http://youtube.com/depernasproar> - na playlist *A Última Invenção - Rumos 2017/2018*, se encontra o vídeo da construção de cada máquina.

### *Máquina de voar (Asas)*

Ah, este velho sonho de voar! - e quando acordo tenho a nítida sensação de que realmente é possível e com essa vontade parto para a invenção. Quando encontrei no ferro-velho duas hastes de luminárias antigas manipulei-as ali mesmo e vi as asas nas minhas costas me erguendo livremente.

### Técnicas

- Movimento desenvolvido através de roldanas, molas e manivelas;
- Tecido com resina natural e corantes;
- O funcionamento à manivela e a motor, por controle remoto.

*A Máquina de Voar (Asas) - A Última Invenção (2019). Foto: Tayhú Wieser.*







*Máquina de Voar - A Última Invenção* (2019). Grupo De Pernas pro Ar. Foto: Tayhú Wieser..

### **A Semeadora de Nada**

É quando você encontra uma máquina quase pronta... garimpando por aí, encontramos em um cantinho, enferrujada, amassada e quebrada... uma estranha máquina: uma semeadora manual da década de 1940, com um mecanismo e um movimento incrível, que me provocaram lindas imagens. Minha obstinação era que tudo fosse criado em termos de movimentos partisse da mecânica original da máquina. Somou-se a ela um batedor de claras e uma boneca antiga. Então surge *A Máquina de semear!* Semear o quê? Semeadora de nada, de sair por aí, solto, leve; flutuando.

### **Técnicas**

- Recuperação da máquina de semear desmontar, desenferrujar, lubrificar e remontar.
- Estudo de alavancas cordas e molas para dar movimento e tração às asas e movimentar o corpo da pequena boneca (batedeira de claras), cabeça e braços.
- Criação de um suporte em alumínio para fixar a máquina ao corpo do manipulador.
- Movimentação mecânica.



A Semeadora de Nada - A Última Invenção (2019). Foto: Tayhú Wieser.

### **A Máquina de Lembranças**

Será que é possível ressignificar a arte, engendrá-la dentro de uma nova engrenagem? Maíra Coelho, diretora de arte, há dez anos, fazendo uma organização em seu *atelier* resolveu passar adiante uma caixa cheia de bonecos antigos que foram produzidos para animação em seus curtas-metragens. Boneco vai boneco vem, acabaram aqui no nosso espaço. Ao revisitar nossos materiais, encontramos aquela caixa, abrimos, e os bonecos saltaram para fora quase suplicando para que os trouxessem de volta à vida. Então surgiu *A Máquina de Lembranças*. A ideia somou-se à inspiração do

Tayhú, que sugeriu a construção de um grande anel meio girosópio, meio vitruviano. *A Máquina de Lembranças* é uma homenagem carinhosa a todos os artistas que afetam o nosso trabalho, a nossa vida e fazem do mundo um lugar melhor.

### **Técnicas**

- Recuperação dos bonecos, com aplicação de resina de poliuretano vegetal à base de óleo de mamona.
- Colocação de micromotores dentro dos bonecos para dar vida através de movimentos robóticos.
- Criação de contatos elétricos a partir do uso de Ímãs de Neodímio, para que os bonecos pudessem

ser retirados do disco e manipulados diretamente.

- Fabricação dos aros de madeira em corte laser, com sulcos e furacões.
- Desenvolvimento da mecânica para fazer as rotações dos anéis com motores e controles remotos.
- Soldagem e criação das bases de sustentação.
- Manipulação direta e funcionamento pré-programado por Arduino e controle remoto.

### ***Ginóide Fracionada - Cabeça Falante***

Como não cair em uma zona de conforto? Continuar chocado, nervosamente aflito com as descobertas e os desafios? Para mim, é não planejar passo a passo todas as etapas de criação, é ter a liberdade de deixar as ideias fluírem nessa camada de ilusão, que vai se revelando a cada criação.

Sobre *A Cabeça Falante*, sei que ela estava na minha cabeça há muito tempo, incrivelmente resolvida em meus sonhos, tanto que quando eu acordava, tinha a certeza de que ela já estava pronta, me encarando e indagando: – “como faço para sair da sua cabeça?” Foi necessária uma grande pesquisa para a realização dessa máquina, e agradeço a todos os inventores de robôs que disponibilizaram seus projetos para que pudéssemos nos inspirar. Mas a nossa Ginóide (do grego γυνή, gynē - “mulher”), palavra utilizada para se referir a robôs desenhados para se parecerem mulheres; é um misto de robô, animatrônico. Esta máquina construí em homenagem à minha companheira e parceira destas loucuras, que emprestou su sem medo dos resultados e da transformação que poderia acontecer.

*A Máquina de Lembranças - A Última Invenção* (2019). Foto: Tayhú Wieser.



### **Técnicas utilizadas**

- A estrutura da obra é uma antiga base de um maquina de radiografia de dentista.
- Para estruturação da cabeça foram utilizados matérias hospitalares descartados.
- O molde da cabeça e a feitura da máscara foram feitas em PlatSil Gel-10, uma borracha de silicone de cura rápida, que depois de curada fica elástica e resistente.
- 7 micromotores para movimentar a cabeça, boca, olhos.

- Controlada por um controle remoto a rádio, conectado ao Arduino, e o som da voz por Bluetooth.

### **Consideração final**

Para mim, que folheou com um apetite voraz muitas das edições da Revista Mamulengo, ser considerado, hoje, um “mestre construtor” ainda me deixa apreensivo, mas por outro lado, me provoca a compartilhar e continuar buscando mais e mais descobertas.

*Ginóide Fracionada - A Última Invenção (2019). Foto: Tayhú Wieser.*





## MEU PERCURSO DE INVENTOR, EXPERIMENTADOR E APRENDIZ

**Jaime Pinheiro<sup>1</sup>**

Sou um grande curioso, aprendente autônomo e apaixonado pela arte da animação. Essa relação segue o curso de minha vida, em constantes buscas e experimentações vão formando meu modo de pensar, criar e trabalhar.

No intuito de apresentar um pouco do meu trabalho, gostaria de expor alguns elementos que configuram o modo como construo bonecos, alguns pontos importantes dessa trajetória, compartilhar alguns pensamentos e resultados.

Meu interesse pelo Teatro de Animação surgiu na infância, na vivência com as manifestações de cultura popular: contação de histórias, folguedos populares, grupos folclóricos, artistas de rua, ventríloquos e espetáculos de circo. Veio também do tradicional carnaval de blocos, com suas fantasias, máscaras e adereços; dos carros alegóricos com suas esculturas gigantes: o elefante que movia a tromba, o cisne que batia as asas, o Cavalo de Tróia que abaixava a cabeça ao passar sob a fiação da rua, o dragão chinês feito em arame e papel, que soltava fogo pela boca. Surgiu do

grupo folclórico Cordão dos Bichos de Tatuí, composto por dezenas de bonecos e bonecões, representando animais e figuras caricatas, feitos de bambu, cola, papelão e tecidos, Bloco que ainda existe e percorre as ruas no carnaval e em datas comemorativas.

Desse universo mágico e diversificado nasceu o fascínio pelos bonecos e seus mecanismos, pelo palco/empanada, pela cenografia e pela cultura popular. E vários fatores contribuíram para direcionar meu olhar para a confecção de bonecos e seus mecanismos.

Na infância as habilidades começaram no exercício de criar bonecos e bichos de argila, de fazer pipas, arapucas e estilingues, de construir brinquedos com madeira, latas, arame, bambu ou qualquer outro material encontrado nos quintais. No ginásio havia aulas de artes, artesanato, cerâmica, marcenaria, eletricidade, serralheria, fundição, mecânica, desenho técnico. Essa formação diversificada exercitou habilidades e propiciou o meu contato com diferentes ferramentas, técnicas e materiais.

Na adolescência, os trabalhos em um estúdio de arte, com ilustrações, cartazes, decoração de eventos e outras produções artísticas, trouxeram conhecimentos estéticos e experiência plásticas.

O primeiro contato com o teatro se deu no colégio, ao fazer o cenário para um festival estudantil. Com o tempo vieram pedidos para espetáculos de dança, shows musicais e outros eventos.

Após vários serviços prestados, em 1993 fui contratado pelo Conservatório Dramático

<sup>1</sup> Licenciado em Educação Artística pela Associação de Ensino Tatuense (2001). Atualmente é professor cenógrafo do Conservatório Dramático Musical “Dr. Carlos de Campos” de Tatuí. Atua na área de Design e Artes Visuais. Desenvolve pesquisas em teatro de animação e cultura popular.  
E-mail: jaimepinheiro58@gmail.com

e Musical de Tatuí para fazer a cenografia de seus eventos teatrais e musicais. Também iniciei uma Oficina de Cenografia, dentro do Curso Superior de Teatro, onde dou aulas até hoje.

A primeira experiência com teatro de animação foi nessa escola, quando um professor me convidou para criar bonecos para uma cena de *Santa Joaquina e Sua Cruel Peleja Contra os Homens de Guerra, Contra os Homens d'Igreja* (1998), dirigida por Timochenco Wehbi. Mesmo sem muito conhecimento, fizemos a experiência, usando o mamulengo como referência. O trabalho teve um bom resultado e nos levou a experimentar essa linguagem em alguns outros espetáculos. Tivemos algumas dificuldades, pois pouco conhecíamos sobre confecção ou técnicas de manipulação. Nessa época, as publicações sobre o assunto eram raras, a internet não existia e não tínhamos contato com artistas conhecedores desse assunto. Desafio maior era orientar os atores na manipulação dos bonecos, então a solução era sugerir os movimentos e experimentá-las em cena. Também era necessário desenvolver bonecos e mecanismos simples, para facilitar o trabalho do ator. Com muito esforço e dedicação conseguimos bons resultados, e os espetáculos saíam visivelmente enriquecidos.

O primeiro contato com um profissional do Teatro de Animação se deu na oficina de manipulação e confecção de bonecos, ministrada por Wanderley Piras, realizado no Conservatório de Tatuí, em 2005. Foi uma experiência que aguçou ainda mais o interesse pelo assunto.

Em 2005 participamos de um Encontro de Teatro de Animação, em São Paulo, organizada pela Cooperativa Paulista de Teatro. Nessa ocasião conhecemos o trabalho de várias companhias, artistas e pesquisadores. Soubemos da existência de cursos universitários, de grupos organizados e atuantes espalhados pelo Brasil e pelo mundo. Esse encontro nos permitiu vislumbrar e redimensionar as perspectivas sobre o teatro de animação. Foi

o início das buscas por oficinas, cursos e palestras sobre o assunto, de viagens para conhecer o trabalho de grupos e assistir a seus espetáculos. Nesse intuito, consegui participar de palestras no FITA - Festival Internacional de Teatro de Animação, em Santa Catarina, e oficinas com a Cia. Truks, Circo de Bonecos, Níni Beltrame, Valdeck de Garanhuns, Grupo Articularte, entre outros.

A partir daí, sempre que havia possibilidade, sugeria aos diretores e maestros da escola a utilização da Animação em seus espetáculos teatrais, concertos musicais, palestras, aulas e outros eventos. Consegui assim realizar vários trabalhos com bonecos dentro e fora da escola.

Inicialmente, o material mais utilizado para a confecção dos bonecos foi o papelão, com o qual eu tinha familiaridade na minha prática da cenografia. É um material barato e acessível, que oferece muitas possibilidades estéticas e estruturais. Mas logo surgiu a vontade de buscar outros materiais, que dessem informações sobre sua identidade, personalidade e para conseguir mais expressividade e criar significados. O aproveitamento de objetos industrializados é uma opção a ser considerada, pois oferece possibilidades expressivas e estéticas interessantes, vindas de seu próprio formato. Considerando questões ecológicas e orçamentárias, o uso de sucata e recicláveis é sempre bem-vindo.

### **Alguns trabalhos e espetáculos**

Um dos primeiros trabalhos com bonecos no conservatório foi para a peça *Azul e Encarnado* (1999). O texto pedia um burrinho, um boi e um camelo, que foram feitos com papelão e cola. Ainda sem uma técnica apurada, foi muita tentativa e erro, mas acabaram saindo, e deram início ao aprendizado sobre estruturas.

Na peça *O que é o que é?* (2004) havia um monstro misterioso, que foi resolvido com uma

enorme cabeça de papelão e o corpo de tecido – parecido com a Bernúncia, personagem do Boi-de-Mamão catarinense – para ser manipulado por vários atores. Devido ao texto, utilizei a estética das Carrancas do rio São Francisco.

Em 2005 fui encarregado de “enfeitar” um caminhão que levaria o Coro Infantil em um desfile cívico. A solução foi fazer um grande bolo de papelão, e sobre ele, coloquei o boneco Tatu Maestro, com batuta e tudo, de frente para os bancos onde estavam as crianças. Todo o seu corpo foi construído como um móbile invertido. Ao menor movimento do caminhão ele gesticulava, gingava como um regente, com movimentos muito diversificados, convincentes e naturais, sem necessidade de manipulador. A reação do público foi surpreendente. Foi o início de uma pesquisa sobre esse sistema.



No concerto *Lendas Brasileiras* (2006), do Grupo de Percussão do Conservatório, optei por confeccionar figuras planas para fazer o Saci, o Boitatá, o Curupira, a Mula sem Cabeça e a Iara. Nas apresentações musicais, tivemos o cuidado de escolher momentos específicos e calcular o tempo das aparições para não tirar a atenção e dificultar o desempenho dos músicos, nem atrapalhar o andamento da peça.

Trabalhei em três montagens de *Os Saltimbancos* (2004, 2010, 2018), com diferentes diretores, onde produzi tipos distintos de bonecos e máscaras adequadas ao estilo de cada encenação.

Em *O Pequenino grão de areia* (2004) confeccionei vários peixes e animais marinhos com tela de viveiro coberto com papel de seda. Os bonecos ganharam movimentos amplos e sinuosos, além de leveza, brilho e transparência. Essa estrutura e o material deram muita facilidade à manipulação.

Em 2006, a professora Ingrid Koudela estava montando o espetáculo *Peixes grandes comem peixes pequenos*, no curso de Teatro da Universidade de Sorocaba - UNISO, viu os peixes de *O Pequenino grão de areia*, no acervo do Conservatório, e pediu para usá-los nesse trabalho. Além dos peixes, o texto se referia a um tubarão gigante, me propus a fazê-lo, e o construí com tela de viveiro e TNT. O trabalho dos três atores animadores ficou bastante leve e de fácil manipulação. Ele abria o espetáculo com um grande impacto, e em seguida conduzia o cortejo.

Como professor de cenografia na UNISO, fui convidado a participar de uma pesquisa coordenada pela professora Ingrid Koudela sobre Teatro de Figuras Alegóricas para o espetáculo *Chamas na Penugem* (2008). Junto com os alunos, em poucos dias e com poucos recursos, construímos um grande número de máscaras e bonecos. Usamos muito papelão e sucata, confeccionamos bonecos de aparência rústica e grotesca, baseadas nas imagens do pintor Pieter Bruegel (Países Baixos, 1525 – Bruxelas, 1569). A preocupação era criar estruturas





*O Pequeno Grão de Areia* (2004). Cia. de Teatro do Conservatório de Tatuí. Foto: acervo do Conservatório.

confortáveis e fáceis de manipular, considerando que os alunos/atores também não tinham experiência nesta área. Este espetáculo circulou por várias instituições e teatros, foi objeto de estudo em várias pesquisas e tema de diversas publicações.

Junto com os alunos da Universidade, experimentamos possibilidades no processo de construção, na manipulação dos bonecos e na criação de textos e narrativas. Desses experimentos

nasceram várias cenas e algumas foram levadas adiante. Cito como exemplo o espetáculo *A Cruzada das Crianças* (2008), baseado em um poema de Bertolt Brecht – pesquisa realizada com a estudante Eliane Ribeiro, em seu TCC -Trabalho de Conclusão de Curso. Nele, bonecos, cenário e sonoplastia se integravam fortemente para permitir a narrativa. O trabalho fez várias apresentações no estado de São Paulo, Santa Catarina e também em Portugal.



Trabalhei em dois projetos com o Grupo *Esparrama*, de São Paulo, que realiza seus espetáculos pela janela de um prédio, localizado em frente ao viaduto Minhocão, em São Paulo. Em *Esparrama pela Janela* (2014) e *Minhoca na Cabeça* (2016) os bonecos utilizados têm um visual inusitado e muito variado, fora de um padrão ou regra formal. Cada um, elaborado a partir de material e mecanismos específicos, em conjunto criam uma espécie de unidade heterogênea. Até mesmo um “boneco de vento” se encaixou na cena. Havia também um

boneco pombo, especial, cujas características seriam de um pássaro urbano, desgastado e transexual. Todo construído com papelão e sucata, suas asas foram confeccionadas com leques (elemento icônico nos shows de *drag queens*), os pés com partes de limpadores de para-brisas e conduítes, e a plumagem foi feita com tecido de embalagem. Outro experimento neste boneco pombo foi a colocação de uma haste/mola para fazer leve pressão, manter seu bico aberto, e assim inverter o esforço da mão, tornando o trabalho do ator muito menos cansativo.

*Esparrama pela janela* (2014). Grupo Esparrama. Foto: Sissy Eiko.



Para um show musical do Grupo Encantoria, da cidade de Sorocaba, construí um boitatá, um bonecão representando Lia de Itamaracá, um burrinho, e alguns bonecos de vara para manipulação pelo público. O Boitatá (no estilo de um dragão chinês) era um cabeção com um corpo longo de tecido sustentado por arcos, para vários manipuladores. Primeiramente fiz uma cabeça em papelão, como foi encomendado, mas faltando um dia para a entrega, resolvi reconstruí-la. Percebi que funcionaria melhor se usasse a espuma, pois este material traria mais leveza e resistência, e, devido à sua flexibilidade, permitiria o movimento de sua boca, sem o uso de mecanismos. O resultado foi muito satisfatório. Esse fato me confirmou a importância de pesquisar e conhecer as propriedades físicas do material a ser empregado na confecção dos bonecos. A resistência, elasticidade, textura e flexibilidade desses elementos ajudam a criar estruturas, definir estéticas, a criar e facilitar movimentos. Também ajuda a testar a resistência dos materiais para evitar desgastes e acidentes.

Em 2013 construí uma “Fenix” para abrir um desfile comemorativo, usando novamente a estrutura pendular. Bastava puxar um fio para acionar o movimento do corpo e sua a cabeça, bico e asas se movimentavam automaticamente, com muita naturalidade.

Para um espetáculo de dança, em 2016, recebi a encomenda de construir um elefante que deveria caminhar pelo palco e carregar uma bailarina em cena. Tive que desenvolver uma estrutura simples, muito resistente, segura e fácil de manipular, porque os bailarinos eram jovens e não tinham experiência. Também usei um sistema de balanço em sua cabeça, para dar naturalidade ao movimento.

Para o Grupo Encantoria (2018), da cidade de Sorocaba, construí um boitatá, um bonecão representando Lia de Itamaracá, um burrinho, e alguns bonecos de vara para manipulação pelo público. O Boitatá (no estilo de um dragão chinês) era um cabeção com um corpo longo de tecido

sustentado por arcos, para vários manipuladores. Primeiramente fiz uma cabeça em papelão, como foi encomendado, mas faltando um dia para a entrega, resolvi reconstruí-la. Percebi que funcionaria melhor se usasse a espuma, pois este material traria mais leveza e resistência, e, devido à sua flexibilidade, permitiria o movimento de sua boca, sem o uso de mecanismos. O resultado foi muito satisfatório. Esse fato me confirmou a importância de pesquisar e conhecer as propriedades físicas do material a ser empregado na confecção dos bonecos. Também da necessidade de testar a resistência dos materiais para evitar desgastes e acidentes. A elasticidade, flexibilidade e resistência dos elementos ajudam a pensar e criar estruturas e mecanismos para facilitar a manipulação.

Recentemente usei o “sistema de pêndulo” em um dragão para *Viagem ao Céu* (2019). O ator manipula o boneco, e a boca com o pêndulo enriquece o movimento. A posição da cabeça dá a expressão e o contrapeso continua o movimento com leveza. O esforço para manipular boneco é mínimo. Mesmo para o ator inexperiente a manipulação se tornou fácil e cativante. As asas foram manipuladas por outra atriz, e a fumaça dava unidade à figura.

### **Considerações finais**

Todo novo projeto é um desafio, um convite a novas pesquisas, a reinventar processos, a experimentar novos materiais, a desenvolver mecanismos, a repensar poéticas e técnicas de manipulação. Os bonecos que costumo criar não têm um esquema tradicional ou padrão específico, eles vão ganhando forma a partir de diversos fatores: características físicas, estéticas e psicológicas do personagem, ações em cena, propriedades do material utilizado, requisitos do texto, etc. E essa ausência de princípios rígidos, ou predefinições, exige mais pesquisas, mas permite novos formatos e a construção de novos mecanismos. Procuo para facilitar a



*Viagem ao Céu* (2019). Cia. de Teatro do Conservatório de Tatuí. Coordenação: Rogério Vianna. Foto: Sabrina Magalhães.

manipulação e conquistar bons resultados nas cenas.

Sempre me preocupo com o conforto do ator: respeitar o funcionamento e os limites do corpo, postura, visibilidade e a segurança são aspectos muito importantes, e devem ser tratados com muita atenção.

Na busca por mecanismos de movimento acabei chegando a essa estrutura de móbile, pêndulo ou balança, não sei como chamar exatamente. É um tipo de mecanismo que trouxe resultados interessantes e que pretendo investigar ainda mais. Estão presentes na estrutura do Tatu Maestro, da Fênix, no Elefante e no Dragão. Esse sistema complementa a manipulação do ator, enriquecendo os gestos e dando naturalidade aos movimentos. Também

pode ser acionado pela ação de deslocamento, por um impulso inicial ou só pelo vento.

Penso que o boneco é um ser sobrenatural. A partir do momento que se configura como boneco deixa de ser apenas matéria, transforma-se em um ser encantado, que nunca voltará a ser apenas papelão e cola. Ele jamais deixará de ser quem é, diferentemente do ator que, ao tirar o figurino, deixa de ser o personagem. Às vezes ficam guardados nas estantes e estão lá, quietos, imóveis, mas continuam a ser quem são.

Gosto de ficar olhando para o Tatu Maestro, que, ativado pelo vento, passa o dia regendo o som que vem do pátio, entregando sua mensagem, incessantemente...

## MINHA VIDA DE BONEQUEIRO

**Paulo Nazareno Bernardo<sup>1</sup>**

Nasci num inverno frio de julho da serra catarinense, na cidade de São Joaquim e logo minha família se mudou para a serra gaúcha, em Caxias do Sul, lugar onde morei por 35 anos, conheci, desenvolvi a arte dos bonecos e formei a minha família.

Desde os seis anos de idade já mostrava habilidade para as artes plásticas, fabricava brinquedos com caixinhas de papelão, de madeira e tudo que encontrava. Lembro de um programa de TV que ensinava a fazer brinquedos, bonecos e que eu os construía sozinho. Hoje sei que nasci para isso.

Faz vinte e seis anos conheci o bonequeiro Alexandre Boss, apresentado por um amigo produtor cultural. Eu estava com dezoito anos, com formação técnica no SENAI como ajustador mecânico e foi ali que aprendi a operar máquinas industriais, tornos, fresas, retíficas etc. E como tudo evolui, minha formação já estava ficando ultrapassada devido à automação que começava a ser implantada nas indústrias. Teria que me atualizar, fazer o curso de mecatrônica e confesso que parecia ser tentador abraçar a carreira na indústria. Desde criança pensava em aprender robótica. Não segui e esse foi para mim um divisor de águas.

<sup>1</sup> Designer e bonequeiro, criou recentemente a Escola VIRTUAL - Mecânica da Alma, direcionada ao trabalho de construção de bonecos, seus mecanismos, articulações e novas técnicas de animação.  
E-mail: nazarenobonecos@gmail.com

Felizmente o artista dentro de mim venceu a curiosidade por conhecer e a coragem de me aventurar em outras áreas como o comércio, a publicidade e propaganda onde pude desenvolver e praticar um pouco de arte, até encontrar a profissão que levaria por toda a vida.

Minha procura pela profissão tinha três requisitos importantes: relação com artes plásticas, viajar pelo mundo e fazer amigos. Experimentei trabalhar com venda de anúncios de jornal e revistas; fiz sociedades e empreendi alguns negócios numa empresa de arte em jato de areia. Depois trabalhei numa empresa de produtos e bonecos em fibra de vidro, mas ainda não era o que buscava.

Num dia de fevereiro de 1994, um amigo e produtor cultural me convidou para conhecer um artista que ele estava por produzir. Era o bonequeiro Alexandre Boss, que até hoje confecciona bonecos de luva em espuma (denominados por ele de bocas-mole) e os vende como material didático nas escolas infantis e maternas. Alexandre tinha terminado com seu Grupo de Teatro Animando Boneco fundado em Florianópolis, SC, e retornado a Caxias do Sul. Vivia com sua mãe e ali nos mostrou álbuns de fotos dos seus espetáculos. Abriu um baú antigo de madeira, restaurado por ele, onde guardava seus bonecos mais preciosos. Eram marionetes feitas de serralha, marotes de estrutura de arame e espuma, bonecos de papel machê, fantoches etc. Descortinou-se um mundo novo para mim, fiquei fascinado, senti que



havia encontrado a atividade que adoraria aprender. Ali, senti dentro de mim, que aquilo eu poderia fazer.

Animado com tantas informações, comprei espuma e inspirado nos seus bocas-mole criei um personagem (uma tartaruga) que rapidamente vendi na primeira escola maternal em que mostrei. Não demorou muito e retornei à casa de Alexandre para mostrar-lhe os bonecos que havia feito e ele me convidou para ser seu sócio na fabricação dos bonecos e para remontarmos sua última obra teatral, o espetáculo *Onde está minha galinha*. Na peça eram usados bonecos do tipo marote, bonecos de balcão, de luva, de vara e seu público principal eram as crianças.

Foram dois anos incríveis de parceria e muitos aprendizados com o mestre construtor bonequeiro. Na biblioteca de Alexandre li alguns exemplares da antiga *Revista Mamulengo*, li também *O ator e seus duplos*, de Ana Maria Amaral e outros textos. Aos poucos, fui criando meus próprios personagens de espuma, os boca-moles, ampliando a família de bonecos, viajando pelos Estados do RS e SC, visitando escolas, Secretarias de Educação e Prefeituras. Vendíamos o suficiente para seguir acreditando na evolução desse trabalho. Enquanto pesquisava as técnicas tradicionais, pensava em como fabricar mecanismos e articulações que ajudassem a melhorar os movimentos dos bonecos.

No mesmo ano de 1994 fomos prestigiar o Festival Internacional de Teatro de Bonecos, na cidade de Canela, RS, idealizado e organizado pela AGTB - Associação Gaúcha de Teatro de Bonecos. Na época era o maior festival da América Latina, atraía bonequeiros de todo o mundo, estava na sua 6ª edição. Fomos participar expondo os bocas-moles na praça e, ao mesmo, tempo mostrando em escolas. Assistimos alguns espetáculos na rua e outros nos Teatros, com ingressos presenteados por bonequeiros. Não esqueço o espetáculo *Bonecrônicas*, dos gêmeos Ubiratan e Tiarajú, do Grupo Anima Sonho, de Porto Alegre, que assisti

diversas vezes na Praça do Teatro de Canela. O Grupo começou a “animar meus sonhos” de um dia também subir nos palcos e fazer sucesso como eles.

Conheci muitos bonequeiros e bonequeiras do Rio Grande do Sul como, Tânia de Castro, Graziela Saraiva, Mario de Balentti, Paulo Fontes, Paulo Balardim, a família Sena do Grupo Tim – Teatro Infantil de Marionetes (o mais antigo do RS) e aquele que se tornaria um grande parceiro e incentivador, o bonequeiro Nelson Haas, do Grupo Só Rindo, hoje com sede em Caxias do Sul. Nelson, naqueles anos, igual a mim, também estava batalhando pela sobrevivência vendendo seus bonecos fantasmilhas na praça, ele que também fora aprendiz de Boss, em Florianópolis.

Participar do Festival de Canela foi maravilhoso e a partir disso passei a sonhar. Coloquei como meta um dia estar na programação do evento, apresentar um ótimo espetáculo, receber convites para outros festivais pelo mundo, porque muitos produtores iam aos eventos para selecionar espetáculo. O festival se tornou minha maior fonte de inspiração, motivação para pesquisas e criações. Depois de cada edição, voltava para casa cheio de ideias para novos bonecos/personagens que levaria ao próximo festival, para mostrar aos bonequeiros e quem mais se interessasse. Participamos por dez anos consecutivos do Festival e o sentimos gigante, mas depois vimos o Festival quase terminar. Por sorte ainda se mantém até hoje. Para mim, os pontos altos eram os desfiles de bonecos que sempre viravam uma grande festa integrando artistas e público. Outro ponto forte era a programação não oficial (*Off*) que acontecia nas madrugadas no Grande Hotel Canela onde se hospedavam a maioria dos grupos e bonequeiros. O Festeneco, assim denominavam a programação *Off*, era o momento em que músicos embalavam as noites revezando com performances e esquetes de quem quisesse mostrar sua “brincadeira”, seu trabalho. Posso dizer que sou cria do Festeneco, porque foi onde me apresentei pela primeira vez,

e para a melhor e mais difícil plateia do mundo: plateia formada praticamente por bonequeiros. E pela sua reação senti que estava no caminho certo.

Após dois anos de parceria com Alexandre Boss, em 1996 fundei minha própria Companhia. Criei a Cia. Nazareno Bonecos com minha esposa, Viviane Maltauro. Com ela montei meu primeiro espetáculo infantil *Meu Coelhinho da Páscoa*, feito com marotes. Depois montamos *Minha amiga onça*, com fantoches e *Uma cilada para Dentinho*, com fantoches e bonecos de balcão, trabalhos que apresentávamos em escolas maternas de cidades do interior do RS.

Particpei de algumas montagens e remontagens com outros bonequeiros como Elton de Andrade Casara, também caxiense, mestre do meu mestre Alexandre, com quem remontamos e circulamos com uma de suas obras infantis, o espetáculo *A Transformação*. Usamos marotes, bonecos de espuma e estrutura de arame. Com Elton aprendi a fazer um tipo de teatro apoiado em roteiro e de improviso.

Outra parceria importante foi com o bonequeiro Nelson Haas. Fundamos dois grupos paralelos aos nossos, o Camugerê e o Bonecos sem Fronteira, pois tínhamos muitas afinidades. Juntos éramos mais fortes, nossos trabalhos se completavam nos extremos, enquanto Nelson brinca com bonecos simples, como uma sacola plástica, eu entro com bonecos mais técnicos e articulados. Uma ótima combinação.

Foi Nelson quem praticamente me empurrou para o “palco” do Festeneco a mostrar a cena com a personagem “Mortinha”, meu primeiro boneco com uma técnica inédita que criei. Era um tipo de boneco de luva que apelidei de Fantonete, mistura de fantoche com marionete por causas dos fios que precisei colocar para melhorar os seus movimentos. Esta técnica foi inspirada nos bonecos de luva do marionetista chinês Yang Feng, já falecido. Fiquei impressionado como os movimentos dos seus bonecos que tinham um tipo de pernas que o nosso mamulengo não tem, podiam mexer os

dedos, pegar alguns objetos e até trocar as feições do rosto. Achei incrível e abri minha mente para outras possibilidades. Voltei para casa a imaginar como eram os mecanismos que ele usava. Nunca os vi pessoalmente, mas ao meu modo, com um alicate e arames fui construindo um boneco de luva cheio de mecanismos. No princípio não sabia qual personagem estava criando, apenas havia decidido começar pelo esqueleto para ir preenchendo com espuma e chegar ao personagem final. Como no teatro a gente começa com uma ideia e, muitas vezes, termina com outra, ele ficou só no esqueleto mesmo, um boneco personificação da morte.

Nelson também me ajudou na criação do texto que alertava de forma irônica sobre os malefícios do cigarro e, graças a Deus, foi um sucesso. Todos gostaram muito principalmente pela técnica de construção e manipulação, em que uso uma estrutura de coluna com articulação na cabeça, boca, braços e mãos com dedos móveis, tudo em arame galvanizado revestido com tiras de espuma. As duas mãos as movimento com hastes articuladas por fios, elásticos e argolas manipuladas por cada dedo da mão; posso mover a cabeça em todas as direções, mover boca e também os dedos possibilitando trocar o seu gadanho (foice) de uma mão para outra.

Com essa técnica criei outros dois personagens: um alquimista e um boneco manipulador que movia dois bonequinhos de luva. Ou seja, um boneco manipulava dois títeres. O alquimista, infelizmente, até hoje não consegui concluir sua cena. E o boneco manipulador desapareceu junto com outros bonecos que eu estava construindo.

Na sequência, descobri na capoeira uma nova paixão e desse amor nasceu outra pesquisa: o desafio de criar um boneco capoeirista com apenas um bonequeiro para realizar os movimentos da Capoeira Angola. Nasceu Seu Bento, um boneco de mesa, inspirado na técnica de manipulação direta, todo feito em arame galvanizado, com mecanismos

e articulações nos braços, pernas, coluna, todo movimentado por fios com gatilhos presos em cada dedo das minhas mãos. Foi um grande desafio! No endereço que segue se pode ver parte do trabalho:

<https://www.youtube.com/watch?v=80w8Fogs0xE>

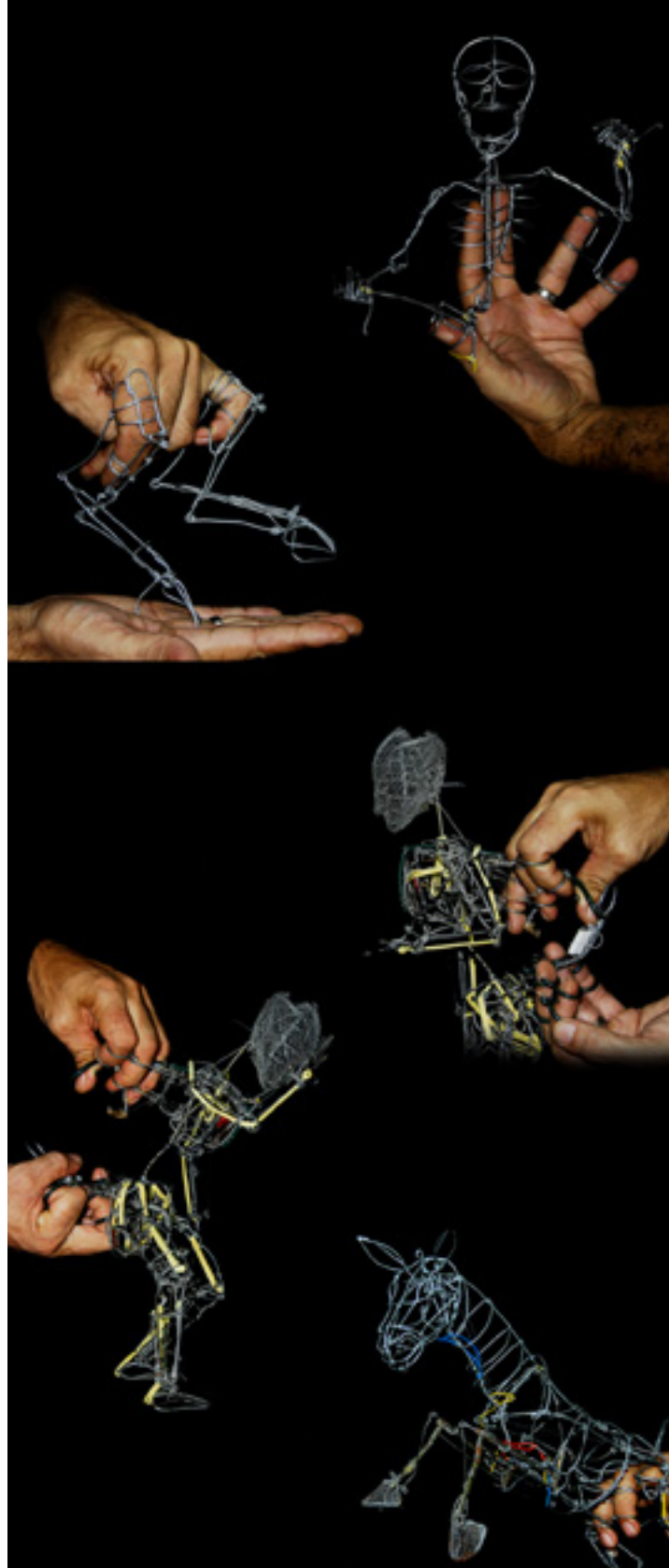
<https://www.youtube.com/watch?v=8Sq-CVft3bY>

Motivado por resultados desse experimento, confeccionei dois bonecos como protótipos, o que resultou numa síntese em que aproveitei a parte superior de um boneco e acoplei na parte inferior do outro. Apresentei essa cena no programa Domingão do Faustão, da Rede Globo e teve boa repercussão.

Cada vez mais motivado criei a Bateria de Capoeira, o conjunto musical dessa dança tradicional brasileira, formado por sete bonecos tocando simultaneamente os seus instrumentos: três com berimbau, pandeiro, atabaque, reco-reco e agogô. O desafio do projeto também era contar só com um manipulador, mas para facilitar o fiz para dois bonequeiros. Inspirei-me na estrutura da famosa Casa de Farinha de Mestre Saúba. Fiz uma base e preendi os bonecos um ao lado do outro. Um manipulador animava os bonecos por meio de mecanismos de arame de aço, fios de nylon, elásticos e um teclado do tipo piano, usado para mover os braços dos bonecos; o outro bonequeiro movia as bocas por meio de gatilhos e fios de nylon. A Bateria evoluiu, hoje consegui adotar um mecanismo de rotação com motor 12 volts que possibilitou o apoio para tocar todos os instrumentos por apenas um bonequeiro.

Atualmente, por conta de meus estudos práticos em animatrônica, implantei um sistema eletrônico de última geração na Bateria da Capoeira, possibilitando manipulá-los por controle remoto, com um programa gravado e também no sistema manual. Neste endereço é possível ver parte da cena.

<https://www.facebook.com/1315375246/s/10222324455563008/?sfnsn=scwshmo&extid=XjppqeGhKhD9JWB0Q>



Desta técnica de manipulação de mesa através de gatilhos, usada na Bateria de Capoeira, nasceu uma nova forma, mais evoluída, com o dobro de gatilhos, novas articulações e possibilidades de movimentos. Surgiu um personagem meio cibernético, representando um homem máquina, em que utilizo duas argolas em cada dedo.

Realizei outro estudo de técnica e movimento para bonecos de mesa, para o personagem Fauno,

que nasceu ao acaso. Queria criar um mecanismo para reproduzir os movimentos de perna de animais e seres mitológicos que dobram seus joelhos para trás. Aproveitei partes de armações de guarda chuva ou sombrinhas. Prendi duas dessas hastes numa luva de tecido. Ao simular as pernas e provar os movimentos descobri que eu poderia fazer uma ave. Assim nasceu uma avestruz que podia correr, pular, mover a cabeça para baixo e para cima, com movimentos perfeitos.

Capoeirista. Foto: Felipe Samuel Baldissera.





Isso me inspirou a criar um cavalo aproveitando a mecânica das patas de trás já solucionadas no avestruz. Comecei a criar a parte dianteira e durante a criação me desafiei a fazer um centauro!

<https://www.facebook.com/paulonazareno.bernardo/videos/1094588063923908/>

Como resultado nasceu Fauno, feito de espuma encontrada na rua. A parte de trás do cavalo (Fauno)

foi inspirada num espetáculo indiano que havia assistido no Festival de Canela, no qual os bonecos eram manipulados por três hastes saídas de suas cabeças e presas num capacete usado pelo ator manipulador. Os indianos se referiam a estas hastes como energias das três Divindades: Brama, Vishnu e Shiva. Com este recurso pude cumprir meus objetivos de manipulá-lo sozinho, sem precisar de um segundo ator. Para isso, fiz uma armação de arame circulando minha cabeça, com pontos acima da orelha para fixar

Fauno. Foto: Felipe Samuel Baldissera.



dois fios de nylon que preendi em pontos na mesma altura da cabeça do boneco. E isso serviu para outro boneco que estava criando, o NanettoPipetta.

NanettoPipetta foi meu primeiro personagem de tamanho grande, com um metro de altura, idealizado a partir de um livro da época da imigração italiana no sul do Brasil. 1925 para ser exato. Primeiramente o havia construído inspirado no tradicional Kuruma Ningyo japonês, em que o boneco é amarrado na cintura do ator, que atua sentado num banquinho com rodas, todo feito em madeira. Os pés do boneco são presos aos pés do ator; seu tronco é sustentado por uma haste de arame duro fixada na coluna do boneco; a cabeça é presa por fios conectados na cabeça do ator; e com suas mãos ele manipula as mãos do boneco. Uma técnica excepcional! Ela foi usada numa cena da peça *Historias de Assombros e Tesouros*, do Grupo Camugere. Diferentemente dos japoneses que o fazem totalmente em madeira, eu construí do meu jeito, com os materiais disponíveis: arames, canos de PVC, espumas. Com o estudo dessa técnica criei os mecanismos de mãos e dedos, possibilitando ao boneco pegar diretamente os objetos de cena.

Como afirmei, construí NanettoPipetta para manipulá-lo sentado no banquinho, com mecanismos para manipular com minha boca, meus dedos e tudo que podia inventar. No entanto, nos primeiros ensaios das cenas não conseguia fazê-lo com a dinâmica que o personagem exigia. De repente retirei o banquinho, a haste e me levantei. Foi incrível, quase um milagre, ficou perfeito: podia correr, pular, agachar. Esse boneco segue evoluindo, cresceu em altura para melhorar minha postura, criei mecanismos para mover olhos, sobrancelhas e a língua. Depois nasceu sua companheira, Geléia, animada por Vivi Maltauro: <https://youtu.be/NufRPCXjrco>

A profissão de bonequeiro(a) cria a sensação de pertencer a uma grande família espalhada pelo mundo, onde temos prazer em compartilhar nossos conhecimentos com outras pessoas, para o nosso

crescimento e para a popularização de nossa arte. Arte, em minha opinião, pouco valorizada pela sociedade e desprezada pelas políticas culturais.

Por isso passei a realizar oficinas de construção de bonecos, primeiramente voltadas para iniciantes, como estudantes e professores. Ensino técnicas de confecção com materiais simples, de fácil acesso para as escolas, utilizando jornal, fita adesiva, papelão, barbantes etc.

<http://nazarenobonecos.blogspot.com/p/oficinas-de-construcao-e-animacao-de.html?m=1>

<https://www.youtube.com/watch?v=FNSGRuwPggq>

Também ministro oficinas direcionadas para bonequeiros profissionais e nelas ensino mecanismos e articulações, contribuindo assim, para a profissionalização e aperfeiçoamentos técnicos. Recentemente lancei minha escola virtual onde qualquer pessoa pode se inscrever ou iniciar sua formação. Basta acessar: <https://nazareno-bonecos.teachable.com/>

Com a minha Cia. NB apresento espetáculos e atuo também na criação de cenografias, bonecos e elementos cênicos para outros grupos de teatro, dança, música. Construo alegorias, bonecos gigantes para desfiles temáticos empregando materiais como ferro, fibra de vidro, poliuretano, isopor, todo tipo de materiais. Outra área de trabalho em que atuei foi a criação de bonecos de vestir (mascotes) para publicidade e marketing, bonecos para vídeos de animação, programas de TV, até chegar a criação e fabricação de animatrônicos.

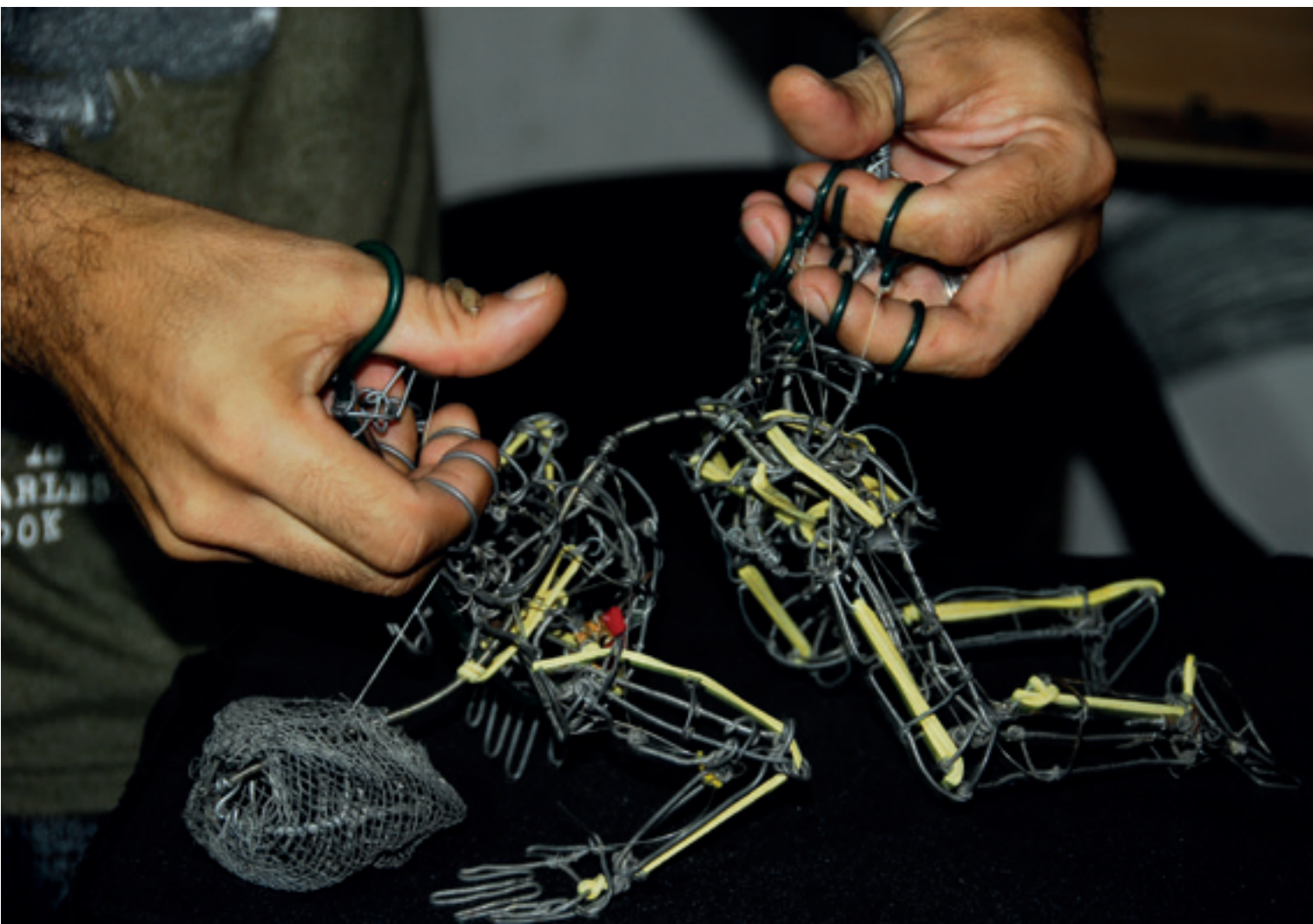
A Cia. NB - Nós Bonecos, completa um quarto de século, sempre trocando com os mais variados estilos. Levamos nossos bonecos (na verdade eles quem nos levam) a diversas cidades e estados brasileiros de sul ao norte e a outros países como, Argentina, Itália, Chile, França, Bélgica, México,

Taiwan e até na ilha de Páscoa onde me apresentei, pela primeira vez em língua espanhola, para um público que nunca tinha assistido teatro de bonecos.

Por último, é necessário ressaltar o papel fundamental dos Festivais de Teatro de Bonecos

no Brasil. Os festivais propiciam aprendizagem, possibilitam a troca de experiências e conhecimentos; alimentam e motivam a realização de nossos sonhos de artistas bonequeiros.

Estrutura para corpo humano. Foto: Felipe Samuel Baldissera.



## PERCURSOS

### MESTRE SAÚBA, O INVENTOR DE SI MESMO

#### Chico Simões<sup>1</sup>

... mamulengo é que nem estar dentro do Catimbó,  
você olha pro boneco e ele já está inspirado  
pra fazer qualquer coisa.  
Saúba

*Encontrar Saúba em Carpina não é fácil, uma vez encontrado, o bom é se deixar levar por ele; lugares, pessoas, pensamentos, histórias e criações, bonecos fantásticos que desafiam as leis e as ordens, inclusive as leis da física e a ordem natural das coisas. Quando não está namorando com mulheres de carne e osso, dorme com Dona Lindalva, uma boneca de Mulungu, tamanho natural com quem se apresenta dançando há mais de vinte anos.*

*Dona Lindalva é a única criação que Saúba não vende por dinheiro algum, diz que tem mais ciúmes dela do que da namorada. Ele subverte o mundo para viver nele da sua maneira, desde criança esse “menino formiga” revoluciona a vida, não por consciência política nem nada, puro instinto de sobrevivência, pois para ele a vida só vale a pena se a brincadeira for levada a sério. Eu diria que Saúba é um milagre, seus bonecos são “engonços” nascidos das observações e subversões dos movimentos mecânicos e sociais, sim, porque também esse trabalho de engenharia está carregado*

*de impressões críticas sobre as relações sociais, o boneco do monociclo é o “Zé Matuto Foi a Praia”. Três homens fazem sexo montados em uma pistola e se movimentam quando o gatilho é acionado, as casas de farinha além de fazerem farinha, denunciam o trabalho escravo, a luta cangaceira e cruel do bando de Lampião ou recriam um animado forró “pé de serra”.*

*Saúba é absurdo lógico, pura criatividade, sensível se embriaga e chora as dores do mundo, mas também ri de alegria com as boas notícias e as lembranças dos muitos encontros com amigos bonequeiros de todo o mundo amealhados pelas viagens e festivais dos quais volta e meia participa. Trabalha continuamente, independente das condições que a estrutura social oferece, sabe-se artista popular. É “um sim numa sala negativa”. Severino, Saúba emigra todo dia de São Saruê ao Brasil, vem trazer o segredo do fogo com o qual forjamos o novo brinquedo cada vez mais resistente às intempéries da pós-modernidade que nos impõe dia-a-dia o uso de tecnologias prometendo nos libertar. Mas na verdade nos aprisiona, retirando de nós exatamente o que promete. Saúba está fora, tentei “enquadrar” Saúba escrevendo uma matéria sobre “construtores de bonecos”, mas Saúba escapa aos cânones das perguntas comuns sobre seu ofício; materiais de trabalho, oficina, ferramentas, clientes, rendimentos, economia e etc... Então deixei Saúba conduzir a prosa. Ouçamos Saúba.<sup>2</sup>*

<sup>1</sup> Mamulengueiro, brincante, palhaço e ativista fundador do Mamulengo Presepada. Estudioso do Teatro de Bonecos Popular do Brasil, atua desde 1981. Seu espetáculo *O Romance do Vaqueiro Benedito*, um clássico do teatro de bonecos brasileiro, já circulou por 25 países encantando as mais diversas plateias. Site: [www.mamulengopresepada.com.br](http://www.mamulengopresepada.com.br)  
E-mail: [chicosimoes@gmail.com](mailto:chicosimoes@gmail.com)

<sup>2</sup> O texto que segue é constituído por trechos dos Recortes Temáticos das entrevistas feitas com Saúba durante pesquisa para o reconhecimento do Mamulengo como Patrimônio Cultural Imaterial do Brasil e outras prosas.





Mestre Saúba - PE. Foto: Dudu Schnaider (gentilmente cedida pela coordenação do Festival Sesi Bonecos do Mundo).

— Meu nome é Antônio Elias da Silva, Saúba dos Bonecos. Eu nasci aqui em Carpina em 1950. Por que botaram meu nome de Saúba? Foi assim: naquele tempo eu era menino e vivia andando, e tinha um homem que tinha um carro de carregar lenha, o nome dele era seu Arlindo, e naquele tempo um homem que tinha um relógio de ouro era rico. Aí esse Arlindo tinha um carro e um relógio de ouro, e foi carregar a lenha em um lugar e foi trazer pra padaria, e eu ia com ele no carro (...) o seu Arlindo tinha aquele relógio de ouro e deixou cair em um formigueiro cheio de saúvas, tava saindo tanajura,

e eu cheguei e vi aquele buraco longo, fundo, e eu digo que vou buscar, mas se buscar era pra ele me dar um dinheiro. Tirei a camisa e desci, e era muita saúva, peguei o relógio e subi, coberto de sangue, porque saúva bate e corta, né? Aquelas cabeças grandes. Aí terminei, um cara chamado Taió olhou pra mim e disse “aí, pode botar o nome dele de saúba, que ele merece ser uma saúba. (...) E o nome ficou Saúba, apesar de que eu nunca gostei. Minha mãe brigou demais. “O nome do meu menino é Toninho, eu não quero ninguém chamando ele de Saúba”.

## Educação

- Uns 9 anos de idade já andava aqui em Carpina, todo mundo gostava de mim, eu era muito inteligente, plantava flores, coentro, levava nas igrejas mas era maloqueiro e não gostava de trabalhar, mamãe me colocava pra estudar e eu também não gostava de estudo, que eu dizia que estudo não me dava nada. Apanhava muito, mamãe me batia, papai também, mas não teve jeito, leitura não entrou na minha cabeça. Eu aprontava muito, às vezes o professor ia lá em casa dizer que eu não podia ir mais pra escola porque bagunçava demais.

Eu jogava arroz no professor, eu queria ser posto pra fora. Hoje eu acho que eu fiz errado.... Andava por tudo quanto é canto, né. Às vezes tomava banho em um açude, só aparecia no outro dia. Mamãe ficava braba, dizendo que menino que ficava andando assim ia virar maloqueiro ou ladrão. E papai dizia que menino é assim mesmo, que eu não queria nada da vida mesmo, mas que não ia dar pra ladrão. E felizmente meu pai tava certo. Então eu vivia nessa...

Brinquedo popular. Série casal na bicicleta. Mestre Saúba. Foto: Peninha.



## A primeira visita...

- O primeiro mamulengo que vi foi em Lagoa do Carro. Quando cheguei lá vi os caras brincando com os bonecos e me perguntando o que era aquilo, e os bonecos brincando, e eu sempre fui daqueles meninos capetas, que mexe em tudo, aí quando olhei eu entrei por baixo da lona. O cara me viu e disse que não podia, mas eu pedi pra ele deixar, vi ele brincando com aquelas coisas. Já tava querendo pegar nas bonecas, quando ele pediu a boneca pra dançar eu já vi qual que era, e ia passando os bonecos pra ele. Aí fiquei por lá com Pedro Rosa, ia lá ver ele fazendo boneco. Buscava pedaço de pau pra ele, ficava de olho vendo ele cortando, até que aprendi alguma coisa. Ele foi meu mestre mas com Pedro Rosa eu nunca me apresentei, que o que eu ia fazer com um cara que já era fera? Era Pedro Rosa e o Bigode, dois feras, o Bigode quando tava brincando com o Simão, o cara olhava e dizia "mas isso é uma pessoa!", o jeito que ele fazia com a mão, as voltas, até pra dançar. Mestre Solon, quando veio morar em Carpina, aí eu já tinha uns pedaços de pau que eu ficava brincando. Aí depois entrou a ideia de boneco na cabeça e ficou até hoje. Já o Solon me chamou pra gente se apresentar aqui na rua, e metade dos bonecos era meu e metade era de Solon. Mas aí só chamavam de Mamulengo do Mestre Saúba, e Solon ficou com raiva e a gente se separou. Não ficamos muito tempo. Não tenho a data, mas comecei com uns 13, 14 anos, a gente brincava de 7 horas da noite até às 11, fazia uma pausa, de 11 até 4, 5 horas da manhã, e ninguém queria sair, umas 300, 400 pessoas. Aqui em Carpina, Machado, Condado. Eu brincava era com Biu Sabide e o Severino Joaquim Pereira; sanfona oito-baixos e triângulo.

## Inspiração

- Eu olhei o motor de um carro e vi assim os pistões e pensei: isso dá uma ideia pra fazer um

bocado de coisa. O primeiro trabalho meu foi um cata-vento que movia os bonecos em uma mesa, depois foi aquela multidão, casa de farinha, cangaceiros, escravidão. Eu queria era comprar um ônibus, colocar os bonecos dentro e sair pelo mundo.

## Filhos e aprendizes

- Além de Bibiu tem o Sílvio que tá trabalhando. Sílvio também brinca (dança) com a boneca. Miro também tem uma boneca muito bonita, mas o rei de brincar com a boneca sou eu. Dançar com a boneca quem inventou fui eu. Nunca tinha visto ninguém dançar com uma boneca, foi uma ideia que tive com um boneco agarrado assim com o outro e pensei que isso dava com uma boneca grande.

## Ferramentas

- As ferramentas são umas faquinhas pequenas. As menores servem para os detalhes, as maiores servem pra madeiras mais pesadas, o bico fino é pra entrar em uma parte menor. Tem umas que eu inventei, com um cabo de guarda-chuva pra fazer os dedos. E tem uma de crina de cavalo que usa pra alisar os bonecos, que até que é fácil de fazer, mas a crina dá um trabalho danado.





## As histórias são os personagens

- Eu que criava as histórias. Mamulengo não tem texto. Você tá com o boneco na mão e ele já diz "faça o meu problema que eu vou subir pra todo mundo ver". Tem as passagens. A mais importante é Mané Pacaru, Dona Quitéria, Simão, e o resto é Simão fazendo uma conversa com Mané Pacaru pra que Simão tome conta da casa dele, e dali Simão toma conta, diz que não dança, não namora, não fuma. Aí chama a esposa de Pacaru, a Dona Quitéria, e Mané vai viajar enquanto Simão toma conta de tudo. O povo fica achando que essa história de botar galho é recente, mas não é não, eu falo a verdade, porque Mané Pacaru vai embora e a Dona Quitéria já vai chamando o Simão pra chamegar. Simão diz que não, que a mulher era muito rica, que tá nervoso, e Simão vai pedir conselho, e falam pro Simão deixar de bobagem e dançar com a mulher. Aí eles tão dançando, a Quitéria dizendo que já tá é pronta,

quando chega Mané Pacaru. Simão tenta dizer que tava só conversando, mas acaba despedido, pega a trouxa debaixo do braço, mas Mané Pacaru no fim muda de ideia, diz que não viu nada, e contrata o Simão. Naqueles tempos atrás a gente brincava com o mamulengo, e quando um boneco brigava com o outro a gente batia com o pé na caixa, e fazia aquele barulhão que todo mundo achava que era uma briga de verdade. E tinha uns sapatos de pneu, fazia uma batida muito grande. Naquele tempo tinha o Fumador, o cara ficava engasgado e tinha que abrir pra tirar. Tinha o Bêbado também. Esses bonecos eu tinha tanta raiva que a prefeitura não pagava as apresentações que eu vendi tudo, vendi tudo pra mulher de Seu Paulo, da Usina Petribu. Hoje eu acho que eu fiz errado, vendi minhas coisas, minhas casas de escravo, casa de farinha, casa de Lampião... Não quero vender tão cedo. Porque fui pra um lugar, que Deus que me mandou lá pra eu nunca mais fazer isso.

Brinquedo popular. Suruba. Mestre Saúba. Foto: Peninha.





## Sobrevivência

- Mamulengo pelo terreiro é muito melhor que em contrato. Eu faço um contrato com uma pessoa dizendo que vou brincar mamulengo na sua casa, e ele dizia venha e o dono da casa ia e contratava todo o pessoal e ia todo mundo lá, todos os cortadores de cana. E aí todo mundo dava um dinheiro. Hoje eu não pego contrato na casa de ninguém, tenho medo. Hoje eu vendo os bonecos, eu faço pra vender... Eu entrego em loja. Boa Viagem, Olinda, na Casa da Cultura, o mercado de São José. Quando viajei pra São Paulo eu dei uma oficina e não vendi boneco porque não tinha pra vender, mas se levar 300 bonecos, 500 bonecos eu vendo tudo. Foi uma oficina no Encontro de Mamulengos, em 2013, na avenida São João, ficou muito bonito. Passei duas semanas

lá. Agora no Rio eu dancei (com a boneca Lindalva) no Circo Voador, e não deu um mês vi na escola de samba todo mundo dançando com as bonecas.

## O futuro

- Eu tô querendo terminar isso aqui. Quero andar. Não era pra vocês me acharem aqui. Era pra vocês me acharem no mundo. Sempre gostei de ficar andando pelo mundo.

Bonecos do Mestre Saúba. Foto: Chico Simões.



## TEXTO DRAMÁTICO

### MAMULENGO DE LA MANCHA<sup>1</sup>

Izabela Brochado e Marcos Pena

Espectáculo para teatro de sombras, bonecos de mamulengo, um ator e uma atriz.

Cenário: tela branca ao fundo para projeção de sombra, cobrindo quase toda a largura e a altura da caixa cênica.

Iluminação/sombras: focos de luz fixos na frente e ao fundo da tela, lanternas nas mãos dos atores.

Mamulengo: focos zenitais, laterais e sombras.

#### ATO I – EM TERRAS DE CASTELA, ESPANHA

##### **Cena 1 – Das alucinações de Dom Alonso, futuro Dom Quixote, e da contratação de Sancho Pança**

Escritório de Dom Alonso, espaço cheio de livros e objetos de cavalaria espalhados pelo chão. Ouve-se uma música renascentista.

Dom Alonso entra interagindo com os livros e os objetos, que, ao mesmo tempo em que estão visíveis para o público, são projetados na tela por um foco colocado na ribalta do palco. Entra narração em *off*, sobreposta à música.



Foto: Raphael Mendes.

<sup>1</sup> Sobre a montagem e o texto: *Mamulengo de la Mancha* (2019), espetáculo estreado pelo Grupo Trapusteros Teatro, em dezembro de 2019, em Brasília, propõe o encontro da Espanha de Cervantes com a cultura popular do Nordeste brasileiro. Dom Quixote e Sancho Pança deixam a Espanha seiscentista e desembarcam no século XXI, em pleno porto do Recife e no meio do carnaval pernambucano. Atravessando o imaginário Lago de Castela (ou o Oceano Atlântico), os dois aventureiros são presos pela polícia e tratados como imigrantes ilegais, náufragos que desconhecem o idioma local. A partir daí, se encontram com personagens do Mamulengo, habitantes do Nordeste encontrados na viagem. A primeira parte da história é encenada como teatro de sombras, e narra as aventuras de Dom Quixote e Sancho Pança ainda em Castela. O texto relativo a esta parte é uma adaptação do clássico Dom Quixote, de Miguel de Cervantes, que teve sua primeira edição em 1605. Na segunda parte, que se passa em Recife, o espetáculo é representado com bonecos de Mamulengo. Os dois atores, dois sombristas/bonequeiros, fundem suas sombras e silhuetas com os bonecos, originários de vários mestres mamulengueiros de Pernambuco. O texto apresentado nessa segunda parte é inspirado no Mamulengo do Mestre Zé Divina, José Severino dos Santos, nascido em 1940, atualmente residente em Lagoa de Itaenga, Pernambuco. Todas as fotografias que ilustram o texto dramático são do espetáculo e estão situadas no que corresponde à imagem da cena na montagem encenada pelo grupo, sob a direção de Izabela Brochado.

Narrador - Num lugar de la Mancha, cujo nome não desejo lembrar, vivia, não faz muito, um desses fidalgos com lança no cabide, escudo antigo, cavalo magro e galgo corredor. Nos intervalos de ócio, se dava a ler livros de cavalarias com tanto amor e gosto que se esqueceu do exercício da caça e até da administração de seus bens.

Dom Alonso - (Em voz alta, lendo e interagindo com um livro, enquanto as imagens são projetadas na tela ao fundo) "O mago não esperou; ele deixou o castelo montado em seu cavalo alado e correu ao encontro de sua amada. Ele não carregava nem espada nem lança, mas apenas o terrível escudo coberto de seda vermelha; na mão direita, um livro aberto, no qual ele lia, dando origem às estranhas maravilhas".

(Ao final da fala, Dom Alonso deita-se e dorme. Começa a resmungar, como num pesadelo, falando frases desconexas e nomes, tais como Dom Quixote e Dulcinéia. Enquanto isso, na tela são projetadas as imagens de suas alucinações: livros, símbolos de cavalaria e a silhueta de Dom Quixote. Ouvem-se sons de batidas na porta, que interrompem a alucinação. Dom Alonso desperta num salto)

Ama - (Em off) Senhor Sancho entre por favor. (Ama entra em cena) Dom Alonso, está aqui Sancho Pança, o vizinho. Ele disse que o senhor pediu pra ele vir te encontrar.

Dom Alonso - Mande-o entrar.

Ama - Entre, Senhor Sancho. (Sancho, um boneco/silhueta customizada com o traje de Sancho Pança, entra pelas mãos da Ama, que o entrega a Dom Alonso, ator, que também segura a silhueta de Dom Quixote. Ama olha para o gabinete, que está bastante bagunçado) Livros e mais livros! Ah, Dom Alonso, isso aqui tá uma bagunça, faça-me o favor de arrumar! (Ama sai. A partir desse momento, Dom Alonso passa a ser Dom Quixote. O diálogo a seguir é feito com as duas silhuetas projetadas na tela)

Dom Quixote - Olá, Sancho.

Sancho - Peço desculpas pela demora em vir vê-lo.

Dom Quixote - Quando você era criança, Sancho Pança, não sonhava com um futuro melhor do que passar o dia cortando lenha?

Sancho - Quando eu era criança, meu pai costumava me fazer trabalhar tanto que eu não tinha tempo de pensar em mais nada.

Dom Quixote - Mas a partir de agora a sua vida vai mudar! O que você acha de fazer uma grande viagem? Nela podemos alcançar honra e fortuna!

Sancho - E quanto se paga por um quilo de honra?

Dom Quixote - Muitos senhores, durante suas viagens, conquistaram ilhas, e é comum que seus escudeiros sejam nomeados governadores, assim está escrito nos livros de cavalaria.

Sancho - Eu governador?! (Em sombras, aparece uma projeção da ilha sonhada por Sancho) E onde está essa ilha?

Dom Quixote - Certamente em algum lugar do maior lago de Castela. Você me acompanha?

Sancho - Sim!

Dom Quixote - Você será o fiel escudeiro de Dom Quixote de la Mancha em troca de...uma ilha!

Sancho - Trato feito!

Dom Quixote - Então, amanhã você ouvirá meu assvio e, nesse momento, sairemos para entrar pela porta da história!

Sancho - E eu sairei pela porta da casa!

Dom Quixote - Até amanhã, Sancho, estamos combinados. (Dom Quixote, ator, bastante excitado, começa a vasculhar o gabinete em busca de armaduras e armas. Passa de um lado a outro da tela, hora atuando na frente, ora tendo seu corpo e os objetos projetados na tela desde o outro lado)

Dom Quixote - (Para a ama) Onde está a minha lança?

Ama - Sei lá da sua lança, isso aqui tá uma bagunça!

Dom Quixote - Mas sem minha lança não tem aventura! (Procura) Achei! E meu cavalo, cadê meu cavalo? Sem cavalo também não tem aventura. (A silhueta de Rocinante aparece projetada) Rocinante!

Ama - Mas logo esse pangaré?

Dom Quixote - Que pangaré?! Rocinante não é nenhum pangaré. Agora sim, com lança e cavalgadura, começa a aventura. (*Black out*)

## **Cena 2 - Da saída de Dom Quixote e Sancho Pança pelos campos de Castela**

Foto: Raphael Mendes





Ouve-se um assvio. Em sombras, Dom Quixote e Sancho, montados respectivamente em um cavalo e um burro, se encontram e comeam a viagem por terras de Castela. Eles passam em frente a um castelo e depois chegam a um campo de moinhos de vento. Dom Quixote pula de seu cavalo e se aproxima de um moinho. Seu Cavalo sai. Esta cena é projetada desde o fundo para a tela.

Foto: Raphael Mendes



Dom Quixote - Olhe, Sancho, o que temos diante de nós: gigantes! Ah, lutarei com vocês e acabarei com todos!

Sancho - (Em off) Senhor, não se iluda, não são gigantes, e sim, moinhos!

(Ouve-se música renascentista, que alude a uma batalha. Dom Quixote inicia uma luta contra os moinhos, enquanto fala com estes. A cena é feita em sombras, misturando imagens das silhuetas com imagens do ator)

Dom Quixote - Mesmo se você mover mais de cem braços, eu te entregarei à minha espada! Não fujas, pois é um homem só quem te ataca! Canhalhas! (Após alguns instantes de batalha, cai extenuado no chão)

Sancho - (Entra procurando Quixote) Senhor!

Dom Quixote - Aqui, Sancho, me ajuda!

Sancho - Bem que eu te falei que não eram gigantes, e sim moinhos! (Sancho ajuda Quixote) Vamos, levante-se!

Dom Quixote - Cale-se, por Deus! (Cai novamente)

Sancho - Vamos, levante-se! (Levanta e cai novamente)

Dom Quixote - Ai que dor nos ossos!

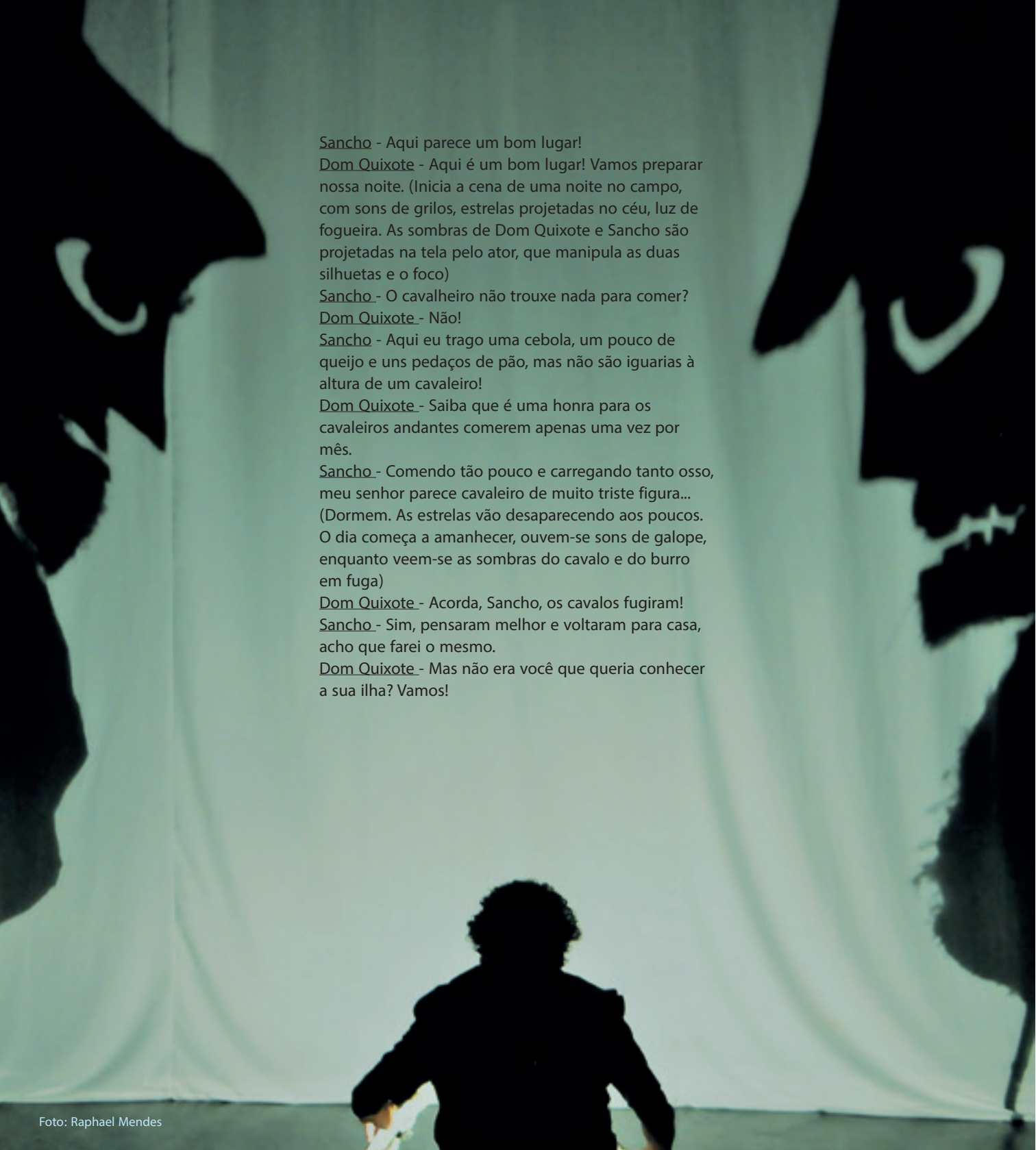
Sancho - Vamos procurar um lugar para passarmos a noite. (Saem)

### **Cena 3 - De como encontraram um lugar para dormir**

O ator atravessa por debaixo da tela e passa para frente do palco, com as duas silhuetas na mão, manipulando-as como bonecos.

Foto: Raphael Mendes





Sancho - Aqui parece um bom lugar!

Dom Quixote - Aqui é um bom lugar! Vamos preparar nossa noite. (Inicia a cena de uma noite no campo, com sons de grilos, estrelas projetadas no céu, luz de fogueira. As sombras de Dom Quixote e Sancho são projetadas na tela pelo ator, que manipula as duas silhuetas e o foco)

Sancho - O cavaleiro não trouxe nada para comer?

Dom Quixote - Não!

Sancho - Aqui eu trago uma cebola, um pouco de queijo e uns pedaços de pão, mas não são iguarias à altura de um cavaleiro!


Dom Quixote - Saiba que é uma honra para os cavaleiros andantes comerem apenas uma vez por mês.

Sancho - Comendo tão pouco e carregando tanto osso, meu senhor parece cavaleiro de muito triste figura... (Dormem. As estrelas vão desaparecendo aos poucos. O dia começa a amanhecer, ouvem-se sons de galope, enquanto veem-se as sombras do cavalo e do burro em fuga)

Dom Quixote - Acorda, Sancho, os cavalos fugiram!

Sancho - Sim, pensaram melhor e voltaram para casa, acho que farei o mesmo.

Dom Quixote - Mas não era você que queria conhecer a sua ilha? Vamos!



**Cena 4 - Do caminho até o mar**

Dom Quixote e Sancho caminham em direção ao que pensavam ser o lago de Castela. Vê-se um barco.

Dom Quixote - Aí está, Sancho, a maior lagoa de Castela e, lá no meio, a tua ilha! Vamos, lá está o nosso barco!



### **Cena 5- Do embarque e da travessia**

Dom Quixote e Sancho se aproximam do barco e embarcam.

A cena se desenvolve num crescendo, que é pontuado pela música de fundo.

Sancho - Oh, meu senhor, a água é muito fria e tudo se move!

Dom Quixote - Relaxe, Sancho, não há razão para ter medo.

(Início da travessia. Vêm-se projetadas na tela imagens do barco sobre o mar agitado: tempestades, trovões e relâmpagos. Imagens do fundo do mar: monstros marinhos, plantas e movimentos aludindo à água. O barco, com Dom Quixote e Sancho, se movimenta, cada vez com maior intensidade)

Sancho - Oh, meu senhor, o que esta acontecendo? Este vento uivando como um lobo e essas ondas que molham meu pão e minhas cebolas!

Dom Quixote - Fecha a boca, pois, falando e gritando assim, você vai acabar se afogando! (Olhando para o além) Por você, minha amada Dulcinéia, vamos em frente!

Quase ao final da tormenta, o ator passa para frente da tela, segurando com uma mão o barco com Sancho e Dom Quixote dentro, e, na outra, uma lanterna, que projeta a imagem do barco nas paredes do teatro, enquanto o ator passei ano meio do público. Durante isso, entra a atriz trazendo outra tela menor, como se fosse a vela de um barco, colocando-a no centro do palco, em frente à tela maior do fundo. O ator passa para trás da tela menor, interagindo com os bonecos de vara, manipulando-os sobre a tela, que também passa a cumprir a função de uma empanada de mamulengo. Na tela maior, ao fundo, aparece em sombras o Recife antigo, com um conjunto de casas coloniais.

Sancho- Terra à vista!

O barco naufraga, desaparecendo por detrás da empanada. As silhuetas de Sancho e Dom Quixote são ora projetadas na tela/empanada, ora aparecem sobre a empanada, como se estivessem se afogando, até que desaparecem, sendo então substituídos por Sancho e Quixote, bonecos de luva, vestidos como as silhuetas.

## ATO II – EM TERRAS DE PERNAMBUCO, BRASIL

### **Cena 1 - Da chegada do Fidalgo Dom Quixote e Sancho Pança em terras pernambucanas e do seu encontro com o carnaval**

Sancho e Dom Quixote sobem, exaustos, na empanada, como se estivessem saindo do mar após um naufrágio.

Sancho - Meu senhor, eu bem disse que essa viagem estava muito perigosa!

Dom Quixote - Oh, Sancho, que horror, eu, um fidalgo reduzido a um trapo molhado! (Olhando em volta) Mas onde estamos... não reconheço nossa Castela! (Ouve-se um frevo. Na tela ao fundo, vê-se a projeção de figuras pulando carnaval, no meio delas, Quitéria)

Dom Quixote - (Olhando para Quitéria) Minha amada Dulcinéia, é você, agora sei que estou em Castela! (Sai atrás do bloco de frevo)

Sancho - (Para o público) Oh, meu senhor enlouqueceu de vez, isto aqui não é Castela nem aqui, nem na China! (Dom Quixote volta e sai novamente) Senhor, não vá se perder, espere por mim. (Sai atrás de Dom Quixote)

Dom Quixote - (Passando de um lado a outro, como se estivesse atrás do bloco de frevo) Oh, minha amada Sra. Dulcinea, de musical e significativo nome. Sua divindade com as estrelas fortalece, sendo assim merecedora do mérito que sua generosidade merece.

Sancho - (Entra correndo atrás de Dom Quixote) Oh, senhor, espere por mim... (tromba com Dom Quixote) quase nos perdemos!

Dom Quixote - (Se dando conta de que o frevo se foi) Oh, minha doce Dulcinéia, preciso te encontrar. (Faz que vai sair, mas Sancho o impede)

Sancho - O senhor não pode fazer isso, não vê que não é Dulcinéia? E deste lugar não faço ideia! Veja como cantam, como dançam... e essa fala toda enrolada?! (Dom Quixote sai, gritando o nome Dulcinéia, Sancho sai atrás)

Foto: Raphael Mendes





## Cena 2 - Do encontro com a polícia



Foto: Raphael Mendes

Ouve-se um longo apito de polícia. Entram em cena Cabo 70 e Inspetor Peinha.

Inspetor Peinha- (Se dirigindo a Dom Quixote e Sancho, que passam correndo ao fundo e saem) Parados!  
(Se dirigindo ao Cabo 70) Cabo 70, vamos fazer uma arromba!

Cabo 70 - Uma arromba, ou uma ronda? (Novamente ao fundo passam correndo Sancho atrás de Dom Quixote gritando o nome Dulcinéia)

Inspetor Peinha- Vamos prender aqueles dois! Como é que eu digo pra prender eles?

Cabo 70 - Diga: Teje preso com a ordem do Sargento!  
Inspetor Peinha - Teje dentro!  
Cabo 70 - Assim, não, rapaz! É teje preso com a ordem do Sargento!  
Inspetor Peinha - Teje preso; ou empurra, e eu não aguento!  
Cabo 70 - Mas, rapaz, é: teje preso com a ordem do Sargento!  
Inspetor Peinha - Teje preso, que já tudo dentro!  
Cabo 70 - (Apita, se dirigindo a Dom Quixote e Sancho) Paraaados! Documentos!  
Dom Quixote - Um fidalgo como eu não necessita de documentos! Não vê que sou um cavaleiro de capa e espada?  
Inspetor Peinha - Quer nos enganar? Tá na cara que estavam em algum bloco carnavalesco! (Ri)  
Cabo 70 - E que fala enrolada é essa? Deixe de conversa e apresente os documentos, nesse caso, pelo tipo de fala, os passaportes!  
Sancho - Desculpem o meu senhor, ele está há muitos dias sem dormir... acabamos de atravessar o lago de Castela.  
Inspetor Peinha - (Para o Cabo) Vixe, esse fala mais enrolado ainda, Cabo!  
Cabo 70 - E eu nunca ouvi falar desse lago! Documentos!  
Sancho - Atravessamos o lago naquele barco (aponta para a direção da praia), passamos por tormentas e maus momentos e, no final, fomos jogados na orla do lago.  
Inspetor Peinha - Que lago, tá maluco rapaz, aquilo é o oceano Atlântico!  
Sancho e Dom Quixote - Oceano o quê?  
Cabo 70 - Ihiii, essa história tá complicada: fala enrolada, chegaram de barco, quase naufragaram?  
**IMIGRANTES ILEGAIS!**  
Cabo 70 - Estejam presos com a ordem do Sargento, pois já tá tudo dentro! Inspetor, chame lá Simão, pra ver o que fazemos com estes dois meliantes.  
Inspetor Peinha - Pra já! (Sai, entra Simão juntamente com a sua música)

*Vem pra limeira, Simão / apanha lima, Simão / a fruta é boa, Simão / a fulô cheira,  
Simão / vem pra limeira, Simão / apanha lima, Simão / a fruta é boa, Simão / vem pra  
limeira, Simão / a fruta é boa, Simão. (Apita)*

Simão - Cumprimentando a todos que é da minha obrigação, as autoridades competentes e o pessoal que estão nessa função. Chegou Simão de Lima Condessa Cabo Ramo Fulô de Albuquerque, Chico é teu e Maria é minha! Qual é o bom Cabo, qual é a bronca?

Cabo - A bronca é...

Simão - A bronca é que eu vou morar na tua casa pra tu saber como é que a porca ronca! (Ri)

Caabo - Pare de lenga-lenga, a coisa aqui é séria! Encontramos estes dois perambulando por aqui. Pelos indícios, são imigrantes ilegais!

Dom Quixote - Eu sou Dom Quixote, fidalgo da mais alta estirpe espanhola, e este é meu fiel escudeiro, Sancho Pança!

Simão - Cala-te, velho delirante! Dom Quixote e Sancho Pança só se forem saídos de algum bloco de carnaval! Ai, Cervantes, dê-me paciência!



Cabo 70 - (Para Simão) Diante das evidências, você não acha que devo levá-los para a delegacia?  
Simão - Acho não, Cabo 70! Se forem presos, terão que comer e dormir de graça e, depois, teremos que deportá-los, e com o preço que está o euro, a passagem de volta pra Espanha está custando uma fortuna, e o estado está quebrado! Deixe comigo que darei um destino mais útil e lucrativo pros dois! (Para Dom Quixote e Sancho) Vamos! (Saem)

### **Cena 3 - Do trabalho na fazenda de Mané Pacaru e da descoberta de Dona Quitéria**

Entra Mané Pacaru, com sua música, enquanto monta o cenário da sua fazenda.

Foto: Raphael Mendes



*Na praia de Trapiçuma / minha barça gemeu / eu me zanguei / botei fogo / o maquinista sou eu / Na praia de Trapiçuma / minha barça gemeu / eu me zanguei botei fogo. (Apita)*

Mané Pacaru - Cumprimentando a todos, que é da minha obrigação, sou eu capitão Mané de Almeida, vulgo Pacaru. Sou eu o proprietário dessa brincadeira e dessas terras a perder de vista! Estou precisando de um empregado, aliás, de muitos, ainda mais agora que não preciso mais assinar carteira de trabalho, posso ter muitos empregados, tudo flexibilizado! Graças aos meus companheiros de Congresso Nacional, tudo gente fina, tudo gente minha! Então, preciso de um empregado, alguém aí se habilita? (Entra Simão)

Simão - Boa noite, patrão! Fiquei sabendo que o senhor está precisando de empregado pra trabalhar na fazenda?

Mané Pacaru - Isso mesmo preciso de muitos empregados! Sou um homem rico, tenho três fazendas de melhor a melhor. A fazenda maior que eu tenho é uma fazenda com 100 mil hectares, 80 mil em alto-mar!

Simão - Pronto, é muita terra!

Mané Pacaru - Simão, me diga uma coisa, você tem muita leitura?

Simão - Leitura eu tenho, leitura demais! Eu passei um ano e oito mês atrás do grupo.

Mané Pacaru - "Aprendesse" o quê?

Simão - A "ruer" as unhas.

Mané Pacaru - Sabe ler?

Simão - Ler eu sei, patrão! Escrever, quase!

Mané Pacaru - Me diga uma coisa, e está certo para trabalhar comigo?

Simão - Qual é o serviço da sua casa?

Mané Pacaru - O serviço da minha casa é leve. Lá em casa se corta a lenha, carrega água, varre a casa, dá de comer aos cavalos, capina... lá em casa ninguém trabalha, só "vadeia", só vive vadiando...

Simão - só vadiando...

Mané Pacaru - E depois, Simão, eu quero que você tome conta da minha família.

Simão - É pra tomar conta da mulher também?

Mané Pacaru - Bem... sim, tomar conta bem tomada! Eu vou viajar. Vou pra Brasília, qualquer coisa, e só telefonar pra mim. Meu telefone é 6638.

Simão - Certo!

Mané Pacaru - Simão, então, você tá contratado, pegue minhas malas, estou de partida, você cuida de tudo. Partiu Brasília, fui!

(Entra a música, enquanto o avião em figura tridimensional passa sobre a empanada e, depois, passa ao fundo virando sombra)

*Mané Paulo, Mané Paulo, não deu adeus a ninguém / Foi-se embora Mané Paulo / Não sei quando é que ele vem / Mané Paulo, Mané Paulo / não deu adeus a ninguém.*

(Simão entra, seguido de Sancho e Dom Quixote)

Simão - (Imitando os treeitos de Mané Pacaru) Pois bem, vocês dois, essa é a minha fazenda, sou um homem rico, tenho três fazendas de melhor a melhor, a fazenda maior que eu tenho é uma fazenda com 100 mil hectares, 80 mil em alto-mar!

Sancho - Nossa, é muita água!

Simão - Vou contratar vocês em troca de casa e comida, podem começar a trabalhar!

(Dom Quixote reage) Ou pensavam que iam comer e dormir de graça?! (Simão dá uma enxada pra Sancho) Vamos lá, trabalhando! (Sancho e Dom Quixote começam a capinar saindo de cena)

#### **Cena 4 - Da descoberta de Dona Quitéria.**

Entra Quitéria, mulher de Mané Pacaru.

Foto: Raphael Mendes



Dona Quitéria - Cumprimentando a todos, que é da minha obrigação, sou eu, Quitéria de Almeida Prado da Alemanha, a real dona dessas terras herdadas de papai. Ô, Simão (entra Simão), boa noite!

Simão - Boa noite, Dona Quitéria!

Dona Quitéria - Meu marido Capitão Mané Pacaru já viajou?

Simão - Já!

Dona Quitéria - Deixou algum empregado?

Simão - Deixou dois.

Dona Quitéria - Está tudo certinho?

Simão - Está tudo bem.

Dona Quitéria - Então chame eles aí, por bondade. (Simão sai) Ô, mestre, toqque aí uma marchinha bem gostosinha.

(Música começa, Quitéria dança. No meio da dança, entram Sancho e Dom Quixote, que ficam olhando)

*Mas olha lá que dona fogueteira / e foi brincar bem pertinho da fogueira / mas olha lá que dona fogueteira / e foi brincar bem pertinho da fogueira.*

Dom Quixote - (Para Quitéria) Dulcinéia! (Música para)

Dona Quitéria - O que é isso, quem é esse velho fantasiado dessa maneira?

Dom Quixote - Oh, minha Senhora Dulcinéia del Toboso!

Dona Quitéria - E ainda me chamando de Dulcinéia? Simão me acode!!!

Simão - (Entra) O que se passa aqui, Dona Quitéria?

Dom Quixote - Bem se mostra que este não conhece Dulcinéia de Toboso, que, se ele ativesse visto, teriam mais tento nos louvores, que desta que se chama Quitéria!

Sancho - Senhor, vossa mercê se aflige à toa esta não é Dulcinéia, mas Dona Quitéria, mulher do nosso patrão.

Dom Quixote - Praza a Deus, Sancho, a única Quitéria que conheço é a que enganou Dom Camucho e casou-se com seu amado Basílio!

Sancho - Oh, senhor, isso foi em terras de Cervantes, aqui estamos em outro reino!

Simão - Cale-te, peste da gota serena!

Dom Quixote - (Desconsiderando Simão, fala ainda para Quitéria) Os altos céus, os de sua divindade, divinamente fortificado com estrelas, torna-se digno de mérito, que mereces a vossa grandeza!

Quitéria - Oxe, o velho pode ser maluco, mas fala bonito!

Simão - Mas não fala lé com cré! (Para Quixote) Cala-te, velho, chega de lenga-lenga!

Dom Quixote - A razão para a minha desrazão enfraquece a minha razão, que com razão me queixo de sua beleza, oh, minha senhora Dulcinéia! (Começa a passar mal e desmaia)

Quitéria - E agora essa, o velho começa a gotejar! (Sacode Dom Quixote) Vou te sacudir, velho, te sacudir até tudo ficar duro de novo!

Sancho - Calma, Dona Quitéria, ele já é velho, agora só endurecerá na morte!

Quitéria - (Se insinuando para Sancho) Mas em compensação tu é jovem, não é seu...

Sancho - Sancho Pança, seu fiel escudeiro! (Rola um clima entre os dois, enquanto Dom Quixote delira)



Simão - Só falta o velho se estirar de vez e para sempre no chão! Aí tamo lascados, Dona Quitéria, eles estão trabalhando sem nenhum documento!

Quitéria - Depois da reforma trabalhista isso é fichinha, mas, por via das dúvidas, chamelé o doutor! (Simão sai)

Quitéria - (Se aproximando de Sancho, num jogo de sedução) Seu Sancho, vá lá no meu quarto e tire a poeirinha de cima da minha cama.

Sancho - (Indeciso) Mas não posso deixar meu senhor sozinho nesse estado!

Simão - (Em *off*) Dona Quitéria, o Doutor Rodolera já está no portão!

Quitéria - Escute, Doutor Rodolera já está chegando, vamos, é sua patroa quem te ordena! (Saem os dois)

### **Cena 5 - De como Dom Quixote entra em batalha com a espada do Doutor e Sancho se torna servidor e amante da sua senhora Quitéria**

Entra Doutor com sotaque francês, cantarolando a Marselhesa. Quixote está deitado no proscênio, gemendo.

Foto: Raphael Mendes



Doutor - Eu sou Doutor Rodolera Pinta Cega, filho de Amansa Boi e Maria Tico Tico, aonde eu boto o dedo, urubu bota o pico. (Apontando para Dom Quixote) É esse aqui o doente? Oh, velho, o que é que você tem?

Dom Quixote - Ai! (Arrota, levantando-se)

Doutor - Deira aí. (Dom Quixote deita, e Doutor começa a examiná-lo. Durante o exame, vai tocando nas partes nomeadas do corpo do Dom Quixote)

Doutor - Me diga uma coisa, aqui onde passa o catarro tá doendo?

Dom Quixote - (Grunhe) ahrrr!

Doutor - Aqui na boca do estrombo, dói?

Dom Quixote - Dói.

Doutor - Aqui em cima do embigo?

Dom Quixote - Dói!

Doutor - No pé da avaria, dói?

Dom Quixote - Ai!!!

Doutor - Aqui na parte onde mora os cunhado, dói?

Dom Quixote - Ai! Ai!

Doutor - O seu problema é na barriga, vai tomar um injeção! (Doutor pega uma enorme seringa e faz como se fosse aplicar um clister em Dom Quixote. Este levanta-se e começa a lutar com o doutor, como se o clister fosse uma espada e esse fosse um cavaleiro. Os dois lutam ao som da música)

*Oi, seu dotô, seu dotô / traga injeção / que o médico mandou / seu dotô, seu dotô / traga injeção / que o médico mandou / o médico chegou / seu dotô, seu dotô.*

(O Doutor sai correndo de cena seguido por Dom Quixote)

### **Cena 6 - Do encontro com Mestre Ginu dos Bonecos**

Entra em cena o bonequeiro, carregando uma pequena caixinha de sombra (empanada de calunga de sombra), que coloca sobre o proscênio da empanada maior.

Bonequeiro- Vamos se aproximando, meu povo, o nosso calunga de sombras já vai começar! Venham assistir “Nem solteira, nem viúva e nem casada”, do Mestre Ginu, grande mamulengueiro de Pernambuco. Arrocha uma musiquinha aí, seu mestre! (Música inicia, na caixinha de sombra, entra uma silhueta de uma figura feminina dançando, Rosita. Entra o Delegado)

Delegado- Ô, Dona Rosita!

Rosita- Sinhô, seu Delegado.

Delegado- Me diga uma coisa, minha filha, você é casada?

Rosita- Sou não, sinhô.

Delegado- Você é noiva?

Rosita- Sou não, sinhô.

Delegado- Você é viúva?

Rosita- Sou não, sinhô.



Foto: Raphael Mendes

Delegado - Você tem pai?

Rosita - Tenho.

Delegado - Como é que se chama seu pai?

Rosita - Papai é o Capitão João Redondo.

Delegado - Me diga uma coisa, onde está ele?

Rosita - Está em casa.

Delegado - É? Diga a ele que quero falar com ele. Como é que tem uma filha que não é casada, não é noiva e nem viúva, não é nada e anda sozinha aqui no baile! Que diabo é você?

Rosita - Sou mulhé.

Delegado - Mulhé como, como é que você é mulhé?

Rosita - Por que eu não sou casada, nem amigada e nem viúva. Sou uma mulhé.

Delegado - Ah, não posso compreender não. Mas hoje vou já falar com seu pai.

Rosita - Pois vá!

Delegado - Mas antes você dança comigo!

Rosita - (Gritando) Aiiiiiiii! Me solta!

Delegado - Que agonia!  
Você não veio pro baile?  
Pois agora vai dançar!

(Começa a bater em Rosita,  
que se debate e grita).

Dom Quixote - (Assiste à  
cena e grita) Não consentirei,  
eu, que nos meus dias e  
diante de mim, se faça tanta  
violência... detende-vos,  
torpe canalha, não a forçai  
nem a bateis, senão comigo  
os haveréis! (Avança para o  
proscênio e, com sua lança,  
destrói a barraca. O bonequeiro  
sai detrás e fala com Dom  
Quixote)

Bonequeiro - Vixe, homem,  
detenha-se! Não vê que esse  
que derruba e mata e aquela que  
apanha não passam de bonecos?

Dom Quixote - Não vê que a  
arte imita a vida e a vida imita a  
arte? Abaixo à violência contra as  
mulheres!

Bonequeiro - E contra os bonecos!

Dom Quixote - O que eu queria era ter agora  
na minha presença todos os que supõem que os  
cavaleiros andantes não servem de nada neste mundo.  
Portanto, viva os idealistas sobre todas as coisas que  
hoje vivem na Terra!

Bonequeiro - Viva, muito embora eu, depois de tanto  
ideal, mais pobre ainda ficarei!

Sancho - (Em off) Senhor, vammaos que o Sargento Peinha  
foi chamado!

Bonequeiro - Se o sargento tá vindo, nós estamos indo!  
(Saem juntos)

### **Cena 7 - Do enamoramento entre Sancho e Quitéria**

Quitéria e Sancho se enamoram em um ambiente  
reservado longe dos olhos de Quixote. Sugestão  
erótica, com as partes dos bonecos sugerindo um  
romance (sombras projetadas na tela)

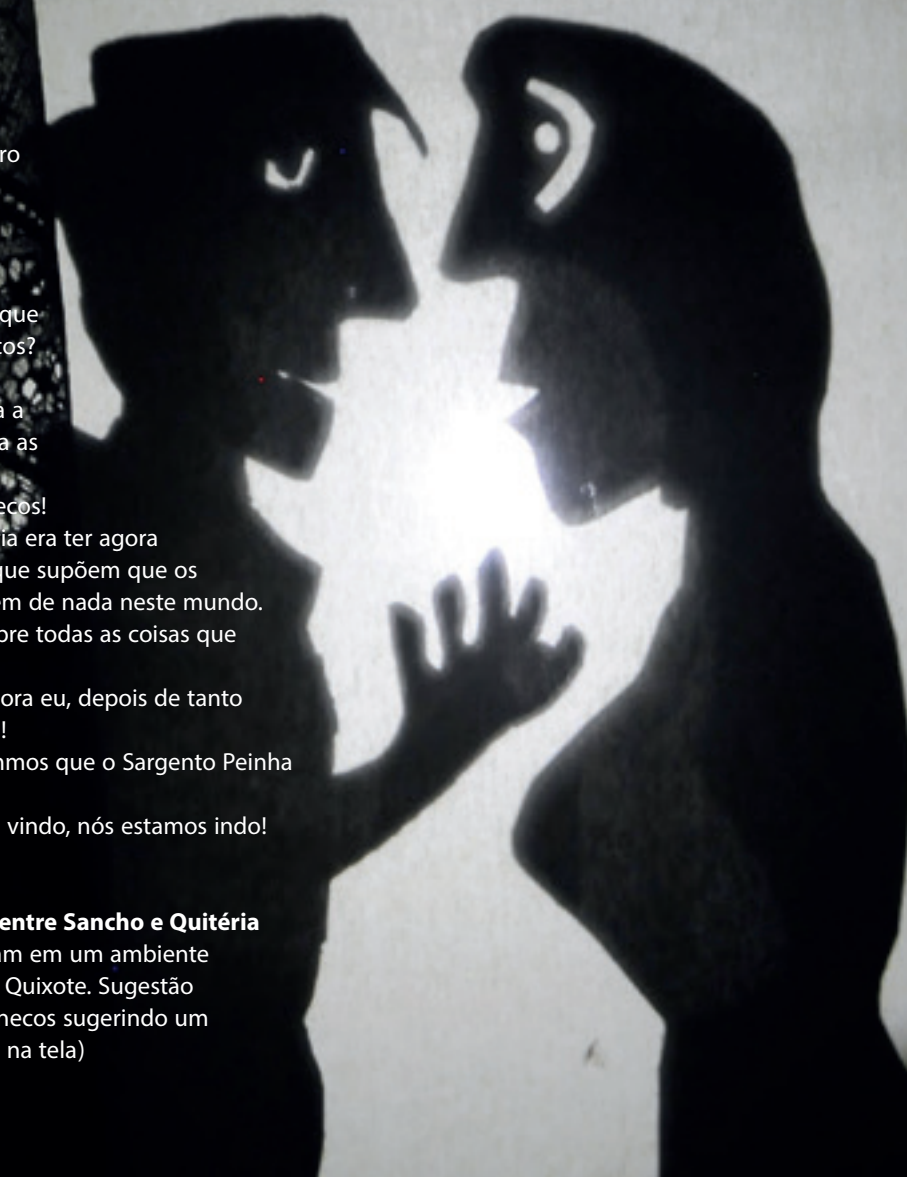






Foto: Raphael Mendes

Quitéria - Ah, pois então vou te mostrar.

Sancho - Deixe que eu te mostro. (Música zarzuela. As duas silhuetas dançam de forma sensual)

**Cena 8 – Do final do casamento de Quitéria com Mané Pacarú**  
Telefone toca. Ainda na sombra, Quitéria procura o celular.

Foto: Raphael Mendes



Quitéria - Cadê meu celular? Deve ser meu marido, Mané Paracaru (Sancho sai de fininho, enquanto Quitéria de sombra passa a boneco, subindo na empanada com um celular na mão. As falas de Quitéria devem ter o espaçamento relativo à audição do interlocutor, no caso, Mané Pacaru)

Quitéria - Alô...sim, sou eu...Oi, Mané! Sim, aqui tá tuuudo bem! Simão? Tá, tá sim trabalhando bastante! Sei, sei... Como? Vai ficar mais tempo aí em Brasília? Vai se candidatar? ...Ah, já foi eleito?Pela bancada da bala e do boi? Sei, sei, ah, tá! Não, não se preocupe, aqui tá tudo correndo direitinho, Simão tá cuidando do roçado e Sancho dos agrados, digo, dos agregados! Tô, tô ótima, não se preocupe, estou cuidando muito bem das terras herdadas de papai... qualquer dia faço uma visitinha...ah, não tem onde eu ficar? Não tem problema, aliás, acho melhor você ficar aí, e eu aqui, não é? Sim, sim, quando quiser me visitar, me telefone, tá? Até qualquer dia, Mané! (Desliga o telefone)

Quitéria - (Gritando) Sancho!

Sancho - (Entra) Sim, minha senhora!

Quitéria - Ai, pare de me chamar de “minha senhora” e me chame de “meu bem”.

Sancho - Sim, senhora meu bem, diga.

Quitéria - Amor, Mané Pacaru não volta mais!

Sancho - Quitéria, meu bem, que boa notícia! E, ao lado dessa, tenho uma ainda melhor: eu encontrei a minha ilha, minha ilha é você! (Se abraçam e saem de cena)

### **Cena 9 - De Dom Quixote se afastando no mar**

A empanada é retirada de cena como entrou, como se fosse uma vela de barco. Voltam as silhuetas, com Dom Quixote sentado no barco, sendo projetado na tela da frente e, depois, por detrás. O barco desliza no mar, Dom Quixote está só, no grande mar. Aparecem as imagens das cenas anteriores, como lembranças de Dom Quixote: Castela com seus castelos e moinhos; pesadelos; armaduras. Dom Quixote deita-se no barco, como se este fosse um ataúde.

Narração voz de Dom Quixote - (Em *off*) Perdoa-me, amigo, por eu haver dado a ocasião de pareceres doido como eu, fazendo-te cair no erro em que eu caí de pensar que houve e há cavaleiros andantes no mundo.

Sancho - (Em *off*) Caro Senhor Dom Quixote, não morra vossa mercê, senhor meu amo, mas tome o meu conselho e viva muitos anos, porque a maior loucura que pode um homem nesta vida é deixar-se morrer sem mais nem mais, sem outras mãos que não sejam as mãos da melancolia.

(Foco vai fechando no rosto de Dom Quixote até ficar escuro)

**Fim**



Foto: Raphael Mendes



## RESENHAS DE LIVROS, DISSERTAÇÕES E TESES

**Em cada edição, divulgaremos livros e/ou pesquisas sob as diferentes expressões do Teatro de Animação. Nosso objetivo é tornar os trabalhos conhecidos e estimular a leitura. Pelo endereço on-line o leitor poderá acessar o texto completo.**

**Eduardo de Andrade Oliveira – Plano Bonecos:** Modos de Fazer, Modos de Brincar e Modos de Pensar - Metodologia participativa dentro de um grupo com diversidade intelectual. Tese (Doutorado). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-RJ, 2018.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Jackeline Lima Farbiarz.

Data da defesa: 21 de março de 2018.

Disponível

em:

[http://www.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=1412263\\_2018\\_Indice.html](http://www.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=1412263_2018_Indice.html)

**Resumo:** A presente pesquisa contribui para o estudo do boneco enquanto objeto nos seus modos de fazer e o títere nos seus modos de brincar. Ela investiga seu caráter técnico e simbólico e propõe o uso do boneco/títere como objeto narrativo dentro de um grupo com diversidade intelectual, mediado pelo designer de bonecos. O caráter técnico do boneco é discutido no modo de fazer, objeto de estudo do designer de boneco, e seu uso comunicacional é abordado no seu modo de brincar, objeto de estudo do Design com finalidade participativa. Esta tese parte do seguinte paradigma: as construções simbólicas estabelecidas pelo brincante nos modos de fazer e brincar com o boneco contribuem para o desenvolvimento do seu modo de pensar. A pesquisa adapta suas aplicações e relata os resultados

obtidos, promovendo parâmetros de uso do método criado, para grupos similares, com o propósito de contribuir com o desenvolvimento da pessoa com diversidade intelectual. Apresenta também como o designer atua como mediador neste processo. São relatos e reflexões acerca do design social e participativo no campo da educação e considerações sobre a utilização da mídia do Teatro de Bonecos para promover e favorecer o desenvolvimento da pessoa com diversidade intelectual.

**Eduardo de Andrade Oliveira – PUPPET** Bonecos de PET e outros materiais descartados. Dissertação (Mestrado). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-RJ, 2007.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Antonio Luzio Coelho;  
Co-orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Jackeline Lima Farbiarz.

Data da defesa: 26 de junho de 2007.

Endereço para acesso ao texto completo:

[http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=0510322\\_07\\_Indice.html](http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=0510322_07_Indice.html)

**Resumo:** O presente estudo trata da contribuição do designer na concepção de personagens/bonecos, tendo como principal conceito o reaproveitamento

criativo de embalagens PET e outros materiais descartados. Partindo do princípio que o conhecimento sobre o material é um dos principais requisitos para a realização de um produto, o que propomos aqui é uma investigação do material PET na construção de bonecos. Apresentamos como o designer pode se apropriar deste material e fazê-lo participar da rede de significações que envolvem a sociedade. Ao ressignificá-lo como instrumento de comunicação, damos a este material, potencialmente nocivo ao meio ambiente, um novo uso social. Em um segundo momento, tendo como visão o conceito de apropriação desenvolvido pelo historiador Roger Chartier, apresentamos o Teatro de Títeres como uma mídia que instaura significados próprios que contribuem para a apropriação do conhecimento.

primeiras camadas surgem no plano das ideias e com a concreção do objeto a ser animado, depois derivam da relação estabelecida entre o ator e o objeto em cena e das convenções ali estabelecidas, com a participação do espectador.

**Francisco Guilherme de Oliveira Junior**

– A materialidade no Teatro de Animação.  
Dissertação (Mestrado)  
Universidade de Brasília – UNB, 2007.  
Orientador: Prof. Dr. Paulo Sérgio de Andrade Bereicha.

Data da defesa: 16 de março de 2009  
Disponível em:

<https://repositorio.unb.br/handle/10482/4052>

**Resumo:** A dissertação aborda a materialidade no Teatro de Animação analisando duas montagens cênicas, uma com foco no Teatro de Bonecos e outra no Teatro de Sombras. A materialidade diz respeito às qualidades materiais e expressivas do objeto. Sua percepção pode ser afetada pela relação que o manipulador estabelece com o objeto. Observamos que a materialidade no Teatro de Animação é constituída pelo entrelaçamento de camadas materiais, formais e atitudinais. As

## **PUBLIQUE SEU ARTIGO NA REVISTA MAMULENGO**

Se você tem um texto para a nossa revista, envie-nos. Ele será apreciado pelo Conselho Editorial e poderá ser publicado.

### **Os textos deverão seguir o seguinte padrão de apresentação:**

- 1) artigos – Mínimo de 2 e máximo de 4 laudas ou 1500 palavras;
- 2) solicitam-se clareza e objetividade nos títulos;
- 3) o artigo deverá conter, no mínimo, quatro fotos em boa resolução (300 DPI), legenda com o nome do fotógrafo e autorizada para a publicação na Revista.
- 4) a formatação de seu trabalho de acordo com a padronização abaixo vai garantir a melhor compreensão de seu texto: Fonte: Times New Roman. Tamanho 12. Parágrafo: com recuo. Espaço entre linhas 1,5. Títulos de livros, peças, revistas, devem estar em itálico. Nomes de eventos: entre aspas. Citações: entre aspas;
- 5) as colaborações devem incluir uma brevíssima apresentação do autor, de no máximo 4 linhas, logo após o título, visando a situar o leitor;
- 6) à parte, o colaborador deve enviar uma autorização assinada para a publicação do texto, fotos ou desenhos. Caso inclua materiais gráficos da autoria de terceiros, é indispensável o aceite destes, assim como uma legenda de identificação;
- 7) referências: deve ser acrescentada após as notas, de acordo com as normas da ABNT;
- 8) enviar uma cópia para o e-mail: [revistamamulengo@gmail.com](mailto:revistamamulengo@gmail.com);
- 9) colocar telefone e/ou e-mail para eventuais contatos;
- 10) o envio do artigo implica a autorização para publicação na revista.

