

3

Dos primeiros bonecos aos bonecos de nossos dias: pequena digressão

3.1.

Conhecimento e ambiente

Muito antes de pensar em explicar o mundo ou mesmo abordar questões existenciais, os primeiros hominídeos se viram vinculados à esfera das coisas existentes, da qual buscavam se apropriar e que procuravam superar. Aos poucos, o mundo ia se revelando ao ser humano em uma constante troca entre o oferecido pela natureza e a sua própria capacidade de adaptação, utilizando-se principalmente de dois componentes do seu pensamento: o poder de combinar imagens mentais — em suma, a imaginação — e, mais tarde, o poder da palavra e o processo conceptual que dela resulta, o ser humano criava objetos que ampliavam sua capacidade física e mental.

Criar pode ser um ato entendido como o relacionar com adequação, e sendo a criatividade inerente ao comportamento humano, como um potencial de sensibilidade, a realização desse potencial se concretiza com a criação e construção de objetos. No mundo todo, o impulso de criar não precisou de razões expressas e venceu obstáculos, nos levando a observar a extrema capacidade humana de “fazer” coisas.

Os fósseis mais antigos atribuídos ao gênero *Homo* foram encontrados na África Oriental, nos desfiladeiros de *Olduvai* (Tanzânia) e *Koobi Fora* (Quênia). O primeiro fóssil descoberto em Olduvai se diferenciava dos *Australopitecíneos* por apresentar cérebro maior, crânio arredondado e face nitidamente humana. Estes hominídeos mais recentes são geralmente classificados como uma espécie única denominada *Homo habilis*, que significa homem habilidoso ou aquele que fabrica seus próprios utensílios. Utensílios simples de pedra por vezes aparecem ao lado dos fósseis do *Homo habilis*, os ancestrais mais antigos do humano atual a fabricar e utilizar deliberadamente tais objetos. Eles representam um pequeno — porém fundamental — primeiro passo em direção à tecnologia contemporânea.



Figura 35 – Objetos em pedra lascada, datados do período Paleolítico.

Este grupo africano pode ser considerado uma forma primitiva do *Homo sapiens* (homem racional), linhagem da qual derivaram as primeiras populações de seres humanos modernos.

Eles fizeram uso de sua inteligência superior, que lhes permitia construir abrigos, confeccionar peças de vestuário e dominar o fogo, habilitando-os a sobreviver e prosperar, mesmo quando camadas de gelo cobriam a maior parte do mundo setentrional.

A chave para o sucesso humano, contudo, reside no desenvolvimento da cultura e tecnologia, possibilitado por um cérebro cada vez mais adaptado. Esse desenvolvimento intelectual e, sobretudo, a invenção da fala e da linguagem, possibilitaram ao ser humano assumir um lugar de destaque na história da evolução, passando a adquirir algum controle sobre os fenômenos naturais e, de certa forma, começando a se impor e a demonstrar sua diferença — são os primeiros passos para sua individuação.

Desde essa época, o humano se utiliza do objeto como uma prótese de si mesmo, e o objeto passa a estar ao mesmo tempo em toda parte. Manzini esclarece que "cada ação humana, cada intervenção sobre o ambiente, cada troca relacional fundada em bases culturais, coloca em cena qualquer coisa de artificial. Desse ponto de vista, a história do homem e a do artificial são praticamente coincidentes" (MANZINI, 2002).

O objeto passa a ser um aliado do ser humano, garantindo sua defesa, facilitando a caça, auxiliando em tarefas domésticas, enfim, proporcionando uma sensação de segurança que até então era ameaçada pela hostilidade do meio ambiente.

Ao mesmo tempo em que produzia objetos de utilidade prática, o ser humano também se representava através do objeto: ao encostar sua mão no barro úmido e observar que a sua forma ficava estampada ali — ou mesmo as

famosas mãos em negativo do período Aurinhacense, no Paleolítico Superior — demonstram essa prática no ser primitivo. Essa capacidade e propensão em criar ou transformar objetos em símbolos, dotando-lhes de um significado cognitivo, atravessou gerações. Assim, é possível acreditar que quando o ser humano primitivo tentava dar à pedra maior poder expressivo do que o oferecido pelo acaso ou pela natureza, estava — de alguma forma — criando uma especial significação expressiva para representar algo que o emocionava. Tal crença parte da idéia de que a compreensão de uma cultura depende de nosso estudo do mundo que seus membros construíram e de seus objetos — as ferramentas, os artefatos e as obras de arte que criaram.

As coisas visuais não são simplesmente algo que está ali por acaso. São acontecimentos visuais, ocorrências totais, ações que incorporam a reação ao todo. São essas formas e contornos que vão aumentando a capacidade natural de todo ser humano de expressar-se através da linguagem. Cassirer ressalta que

Uma vez que a própria linguagem constitui um pressuposto e uma condição da reflexão, eis por que a consciência primeira do espírito sempre encontra a linguagem presente como uma realidade dada, como uma “afetividade” comparável à realidade física, e de igual valor. O mundo da linguagem envolve o ser humano a partir do primeiro momento em que dirige seu olhar para ele, apresentando-se-lhe com a mesma determinação, necessidade e “objetividade” que definem o seu encontro com o mundo das coisas (CASSIRER, 2001).

As noções de tempo e espaço são intrínsecas a toda narrativa e, conseqüentemente, à linguagem. Nas palavras do professor João Batista Cardoso, “o tempo é parte intrínseca de nossa existência. A relação entre ele e a narratividade indica que os eventos são marcados por estados que se transformam sucessivamente [...] Tal transformação ocorre na camada temporal” (CARDOSO, 2001:35).

A noção de tempo, explicada nos fundamentos da Mecânica de Newton como a base imutável de todos os acontecimentos e como a medida uniforme de todas as modificações, nos permite a percepção do “agora” — o passado “já não” está presente na consciência, o futuro “ainda não” existe nela. Esse instante temporal não pode ser apreendido como uma existência substancial estática, mas tão-somente como uma transição do passado para o futuro, do *já-não* para o *ainda-não*. Assim sendo, será necessário que, na singularidade do momento, seja simultaneamente pensado o processo como um todo, e que

ambos — momento e processo — constituam para a consciência uma unidade perfeita.

A noção de espaço pode ser adquirida e consolidada através de uma espécie de linguagem natural, ou seja, uma relação estável entre signos e significações que aprendemos a utilizar através das múltiplas esferas sensíveis — particularmente da visão e do tato — simultaneamente organizadas dentro de uma significação intelectual universal.

O fundamento da idéia de espaço se manifesta em uma coordenação que permita a passagem dessas esferas sensíveis para a sua totalidade, ou seja, em cada elemento que estabelecemos como espacial já pensamos uma infinidade de direções possíveis, e é somente o conjunto destas direções que constitui o todo da percepção espacial.

Com a apreensão dessas noções de tempo e espaço, o homem primitivo desenvolveu a *habilidade de narrar*, e com ela a possibilidade de representar sua trajetória; passou a saber que algo havia acontecido em um determinado momento e em um determinado espaço, e tornava-se capaz de documentar o acontecimento através de símbolos figurativos iniciais.



Figura 36 – Pinturas em paredes de cavernas.

A afirmação de que o homem primitivo teria o domínio da noção de tempo e espaço foi bastante polemizada durante um seminário proposto pelo prof. Luiz Antonio Coelho, como atividade do *LabCom Design*.¹¹ Segundo Coelho, “essa noção ainda não estaria no nível da consciência, mas sim da intuição”. De qualquer modo, o fato de representar em suas pinturas ações que viriam a acontecer em algum lugar; ou que talvez já tivessem ocorrido, dotava esse ser primitivo de, pelo menos, um conhecimento de algo que não se passava num

presente real e que, portanto, pertenceria a um outro lugar no tempo e/ou no espaço.

Alguns antropólogos defendem que o registro de sua realidade vivida representa o próprio fato em si. Talvez por isso a questão da não-consciência do tempo e do espaço, uma vez que a representação não seria mais um relato de um acontecimento passado, mas sim de uma experiência sendo novamente vivenciada, algo uno entre passado, presente e futuro.

Não somente as representações pictóricas, mas até mesmo os objetos criados, representavam uma extensão do próprio homem e dos acontecimentos, gerando o domínio de capacidades, a construção de conhecimentos e a formação de culturas.

Com efeito, o conteúdo do conceito de cultura é inseparável das formas e orientações fundamentais da atividade espiritual: aqui o “ser” somente pode ser apreendido no “fazer”, ou seja, na “ação”. Apenas na medida em que existe uma orientação específica da fantasia e intuição estéticas, passa a existir também uma esfera de objetos estéticos — e o mesmo é válido para as demais energias espirituais em virtude das quais um determinado universo de objetos adquire forma e contorno (CASSIRER, 2001).

3.2. As eras e seus materiais

É de conhecimento intelectual que classificamos as eras históricas em coerência com o material que estava apropriado pelo humano. Por isso, muitas das representações formais do imaginário pré-histórico eram de pedra. Um bom exemplo são as chamadas *Vênus primitivas*.

As *Vênus primitivas* são a permanência em pedra da representação de uma idéia, ali só possível com o domínio e o contato direto com a *matéria pedra*. Foi manuseando a “coisa” (pedra), conhecendo sua forma, textura, dureza e outros atributos daquele material que o humano construiu um objeto particular.

A realização material desse objeto “pensado” e sua compreensão — conquistada pela apreensão do conhecimento — são até hoje ponto presente em ensaios filosóficos. Como acontece esse ato? Como se dá a transformação da matéria “coisa” em significado? Tratam-se de algumas questões que abordo neste trabalho.

¹¹ Laboratório da Comunicação no Design do Programa de Pós-graduação em Design do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio.



Figura 37 – **Vênus primitivas**. Período Aurinhacense, Paleolítico Superior. Objetos de pedra com aproximadamente 22 cm de altura. Imagens do livro **Arte nos séculos**, p. 34-35.

Quando buscamos na história referências sobre o percurso do humano na *elaboração de bonecos* (foco da presente dissertação), encontramos as *Vênus primitivas*, pequenas esculturas/bonecos de pedra representando mulheres de seios fartos e quadris avantajados, empregadas nos rituais de fertilidade. Ao observamos as bases desses pequenos bonecos, encontramos uma espécie de pega rudimentar, provavelmente pensada para facilitar a manipulação das vênus nos rituais em que eram utilizadas.

Da escultura paleolítica são famosas as estatuetas femininas de pequenas dimensões designadas genericamente por vênus. Identificadas como possíveis ídolos para o culto da fertilidade e sexualidade, estas figuras apresentam características semelhantes entre si; são representadas nuas, de pé e revelam os elementos mais representativos do corpo feminino em linhas exacerbadas. O exagero destes elementos traduz-se num peito, ventre e ancas voluminosos em oposição a braços e pernas delicados e cabeça pequena. A face, tratada com linhas simples reduzidas ao essencial, onde não é possível reconhecer traços individuais, transforma-se, com o tempo, num elemento cada vez mais estilizado e simbólico, assim como todo o corpo da figura.

Estes ídolos surgem pela primeira vez durante o Paleolítico e são a origem dos ídolos da arte cicládica de 2.000 a.C.. A mais antiga estatueta conhecida é a Vênus de Tan-Tan, encontrada em Marrocos do período Acheulense e com 6 cm. de altura. Entre as mais antigas, com 30.000 anos, contam-se as vênus encontradas na Europa, na área do Danúbio, como a Vênus de Willendorf (Áustria), a Dame de Sireuil (França), a Mulher com corno de Bisonte (relevo na rocha, França) de formas realistas, ou a Vênus de Věstonice (República Checa) de formas estilizadas.

Os pés da estátua não estão esculpidos de forma que se mantenha em pé por si mesma. Por essa razão, especula-se que fosse usada para ser trazida por alguém em vez de ser apenas observada, podendo ser apenas um amuleto. Há ainda quem avance na hipótese de que poderia ser inserida na vagina, em rituais de fertilidade.



Figura 38 – **Vênus de Tan-Tan**, Marrocos, circa 300.000 – 200.000 a.C..



Figura 39 – **Vênus de Willendorf**, Áustria.

Segundo a historiadora Magda Modesto, esse acabamento das bases serviria apenas para sua fixação na terra e não para uma manipulação. De qualquer modo, não podemos descartar ou dissociar o uso dessas estatuetas como títeres, uma vez que dependiam de alguém que as imbuísse de uma força anímica durante o ritual — de maneira análoga ao teatro de bonecos.



Figura 40 – **Vênus de Laussel** ou **Mulher com corno de bisonte**, França.



Figura 41 – **Vênus de Věstonice**, de formas estilizadas. República Checa.

O teatro de animação (como é conhecido o teatro de bonecos) tem em sua etimologia o conceito de *alma em ação*.¹² Alguém “empresta” sua alma a um objeto inerte, estabelecendo assim a magia — movimento e imagem — que faz o teatro de bonecos.

Ao se utilizarem dessas pequenas figuras durante os rituais de fertilidade, os seres primitivos estavam, de alguma forma, manipulando-as durante as danças. Mesmo que fossem fincadas na terra, elas precisavam de alguém que

¹² Em latim, o radical *anima* significa *alma*. Para os filósofos da Grécia Antiga, a característica que distinguia os seres vivos (animados, dotados de alma) dos seres inanimados (que não possuíam alma) era o movimento autônomo. Daí a associação existente entre os conceitos de animação (seja de objetos, bonecos, desenhos) e movimento. Quando os animamos (damo-lhes uma alma), lhes permitimos aparentar movimentar-se autonomamente.

as conduzisse para este lugar, e isto não seria feito de maneira simples, mas sim dentro de um ritual, provavelmente com movimentos definidos em uma representação sagrada.

A representação de um desejo adquirido, ou o que poderíamos chamar de tradução do que se vê para os termos do meio que se utiliza. “Porque o artista não pode transcrever o que vê. Pode apenas traduzi-lo para os termos do meio que utiliza” (GOMBRICH, 1986).

Seja como for, o que nos importa na presente dissertação é a noção de um objeto deixado como meio de representação de alguma coisa, um pensamento, uma “necessidade”, algum sentido de organização.

Assim, a primeira representação de boneco que temos deriva de uma manifestação enquanto objeto de pedra. É de senso comum que as pedras são *duras* — algumas mais (como o diamante) e outras menos (como a pedra sabão) — e possuem *forma* (tal como qualquer outro material que tenha massa, textura). Por conhecimento prático, uma vez que trabalho com escultura, sei das dificuldades que envolvem a transformação de uma matéria amorfa — ou mesmo com algum pré-formato que sensibilize o artista — em algo ressignificado. Vendo o ser humano pré-histórico e a criação dessas estatuetas em pedra, não tenho dúvida da construção de um pensamento. Marcar a pedra implica se ter um objeto apropriado, previamente adquirido para este fim. Eu terei esse objeto através da associação do significado, ou seja, se eu preciso transformar a pedra em algo que está no imaginário, preciso criar um processo organizado, que é possível com o suporte do pensamento.

Considero, portanto, as Vênus primitivas como as primeiras esculturas/bonecos que nos chegaram como representação de um “pensamento” daqueles humanos. E elas são de pedra por ser esta uma das matérias oferecidas ao humano naquele tempo, e por ele aproveitada. Segundo Freddy Artiles, em seu livro **Títeres: história, teoría y tradición** (1998), o mais remoto antecessor das atuais *marionetas* seria o chamado *monito de Harrapa*, uma figura de terracota achada na localidade de mesmo nome, perto do rio Indo, no Paquistão. Trata-se de um pequeno boneco com mãos e pés articulados. Sem dúvida, o fato da existência da articulação nos aproxima mais com o objeto boneco ou com aquilo que esperaríamos de um boneco — que ele se movimente. O que me faz creditar as Vênus primitivas como bonecos é a definição que Ariel Bufano defende para os bonecos, como sendo “qualquer objeto movido em função dramática” (BUFANO, 1983:10). Mesmo entendendo que o sentido dramático pertence a um tempo outro que o daquelas

manifestações, o ato de representar ou representar-se em um objeto fazendo-o se mover, cria o objeto boneco.

Do mesmo modo que se utilizavam de seus próprios corpos como instrumentos de representação nos rituais sagrados, os primeiros seres humanos fizeram também objetos figurativos da sua própria imagem. Nas palavras de Coelho, “o objeto/coisa está dentro e fora de nós. Para conscientizar-se de si próprio, o ser humano fez objeto de si mesmo. E para ampliar sua capacidade física e mental usa o objeto como prótese de seus órgãos” (COELHO, 2002:267).

A capacidade de representar-se é inerente ao ser humano, e essa representação obedece a regras de um comportamento coletivo. Segundo o Dr. Joseph L. Henderson, “as mesmas formas simbólicas podem ser encontradas, sem sofrer qualquer mudança, nos ritos ou mitos de pequenas sociedades tribais ainda existentes nas fronteiras da nossa civilização” (HENDERSON, 1964:106). A história do simbolismo mostra que tudo pode assumir uma significação simbólica: objetos naturais, objetos fabricados pelo humano ou mesmo formas abstratas.

Alguns destes símbolos provêm daquilo a que o Dr. Jung chamou “o inconsciente coletivo”, isto é, a parte da psique que retém e transmite a herança psicológica comum da humanidade. Isso justifica o fato de civilizações primitivas, que nunca se relacionaram culturalmente por pertencerem a espaços geográficos distintos, possuírem formas de representação tão próximas.

Um outro tipo de representação que também fez parte do imaginário representado dos seres humanos pré-históricos é a *máscara*. Ela também é considerada, segundo Magda Modesto (2004), como sendo um boneco. Um boneco de vestir, que passa a se movimentar com a energia do manipulador. A máscara, segundo minha forma de pensar, representa uma nova maneira de apropriação do material e, com isso, um novo passo na forma de construção do pensamento. Todas as máscaras “primitivas” que tive a oportunidade de ver são feitas em madeira, couro e terracota, adornadas por elementos orgânicos, em geral nativos das regiões onde as máscaras foram criadas. Exigiram um aprimorado instrumental necessário para sua feitura — como instrumentos cortantes, contundentes e lixas (que possivelmente eram pedras porosas) — e uma série de conhecimentos, hoje de entendimento simples para quem lida com esse assunto, mas certamente ainda surpreendente para quem vai fazê-lo pela primeira vez — como o domínio do barro e, conseqüentemente, de suas propriedades materiais, o corte e a conservação do couro... Além disso, diferente

das demais manifestações até então existentes, a máscara era criada para ser usada.

A máscara é sempre um disfarce: simula e transforma. O objeto máscara é inerte, desprovido de qualquer movimento aparente ou energia. Possui, no entanto, um potencial anímico que será despertado através de sua manipulação. Só passa a existir enquanto objeto mágico ou de representação quando alguém “empresta” sua energia para movê-la. O que acontece a partir desse momento tem alguma semelhança com a metamorfose, com um sentido de mutação. Ocorre uma identificação com o que se pretende imitar, seja com uma entidade sobrenatural, seja com forças da natureza ou com animais. A primeira referência que se tem notícia do uso de um disfarce para simular uma “realidade ficcional” foi descoberta em 1916, na Caverna *Les Trois Frères*, na França: pintado nas paredes de pedra, uma figura representando um feiticeiro dançarino vestido de animal, enrolado em pele de rena e com chifres na cabeça.¹³ Representa um ser mutante, algo entre o humano e o animal, como se, de alguma forma, ocorresse um desdobramento de personalidades, transformando-se em um terceiro elemento, que não é mais nem o humano, nem o animal, mas uma outra coisa além até da união dos dois.



Figura 42 – Pintura de caverna no sul da França: o “feitiçeiro” de **Trois Frères**. Período cultural: Paleolítico Superior, segundo H. Breuil (circa 15.000 a.C. – 10.000 a.C.). Esta imagem tem sido tradicionalmente associada a um *xamã*, espécie de feiticeiro existente, ainda hoje, entre povos do norte da Ásia, esquimós e índios da América do Norte. Nas tribos de índios norte-americanos, é o feiticeiro quem efetua os tratamentos “médicos” necessários.

¹³ Referimo-nos aqui à teoria da “estética da recepção”, em que Wolfgang Iser, no capítulo *Os atos de fingir ou o que é fictício no texto ficcional* (da obra **Teoria da literatura em suas fontes**) estabelece uma relação triádica entre o real, o fictício e o imaginário.

Segundo Margot Berthold, “Aquele que usa a máscara perde a identidade. Ele está preso — literalmente “possuído” — pelo espírito daquilo que personifica, e os espectadores participam dessa transfiguração” (BERTHOLD, 2005). Este mesmo pensamento pode ser encontrado no relato que Carl G. Jung nos faz referindo-se a um feiticeiro Cameron usando uma máscara de leão: “o feiticeiro não finge ser um leão; está convencido de que é um leão, ele partilha uma “identidade psíquica” com o animal — identidade existente no reino do mito e do simbolismo” (JUNG, 1964:45).

Agindo dessa forma, ou seja, criando uma outra “realidade” que, embora seja uma representação, estabelece um sentido para aquela experiência, o ser humano está criando um sentido para sua própria vida, e essa busca de sentido é comum a todos e se revela, dentre outras formas, através do mito. Segundo Campbell

Mitos são histórias de nossa busca de verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história. Todos nós precisamos compreender a morte e enfrentar a morte, e todos nós precisamos de ajuda em nossa passagem do nascimento à vida e depois à morte. Precisamos que a vida tenha significação, precisamos tocar o eterno, compreender o mistério, descobrir o que somos (CAMPBELL, 1990).

Temos aqui a construção de um sentido por meio de uma representação, de uma transgressão de limites, onde “o ato de fingir, como a irrealização do real e a realização do imaginário” (ISER, 2002) cria uma aproximação entre dois pólos aparentemente opostos: ficção e realidade se fundem do mesmo modo que a máscara ao seu manipulador. Trata-se de um “pacto” que depende da convivência das partes envolvidas — todos sabem que precisam obedecer as regras e “entrar no jogo” para que o ato de fingir ultrapasse a referência lógica da percepção, provocando uma ruptura (ou, como define Jung, uma dissociação) da consciência.

Embora no presente capítulo esteja me detendo na recuperação das formas primeiras de bonecos, em uma revisão histórica, ao entender uma possibilidade de boneco como “máscara”, considero pertinente, embora talvez deslocado, ressaltar que é no “entrar no jogo” que se torna possível entender, por exemplo, o encantamento de um teatro de bonecos ainda nos dias de hoje, em que todos sabem da existência do manipulador, porém o mesmo é anulado propositalmente para que os bonecos adquiram vida própria. Assim, o público finge acreditar que aquela representação está de fato dando vida aos bonecos.

Quando um espectador não compactua com esse jogo de faz-de-conta, fica impossibilitado de se encantar.

Encontramos o ator que pode estar inteiramente compenetrado de seu próprio número. Pode estar sinceramente convencido de que a impressão de realidade que encena é a verdadeira realidade. Quando seu público está convencido deste modo a respeito do espetáculo que o ator encena – e esta parece ser a regra geral - então, pelo menos no momento, somente o sociólogo ou uma pessoa socialmente descontente terão dúvidas sobre a “realidade” do que é apresentado (GOFFMAN, 2004).

3.3.

Os bonecos ao longo do tempo: múltiplas formas, múltiplos materiais e impacto ambiental

Durante milênios, o homem construiu o ambiente artificial com os materiais de que dispunha: pedra, madeira, argila, couro, fibras naturais e alguns metais fazem parte do rol de materiais dos quais o homem se apropriou. A confecção de bonecos pelo homem seguiu o mesmo parâmetro e, desde as Vênus primitivas até os dias atuais, tais objetos compõem o nosso repertório cultural, sendo utilizados tanto com o objetivo de entreter quanto com o objetivo de educar.

3.3.1.

Tipos de bonecos: o objeto e o títere

Segundo Ana Maria Amaral, em seu livro **Teatro de Formas Animadas**, “boneco é o termo usado para designar um objeto que, representando a figura humana, animal ou abstrata, é dramaticamente animado diante de um público” (AMARAL, 1996:71). A historiadora Magda Modesto, por mim entrevistada em dezembro de 2004, defende, por sua vez, que “o boneco é apenas o objeto, inerte. Quando este objeto, que pode ser qualquer coisa, ganha a energia do manipulador, passa a ser um títere”.

A definição de Modesto me parece mais coerente com o sentido da palavra *títere*. Para fins desta pesquisa, portanto:

Títere: boneco que se faz mover ou gesticular.

Ainda seguindo a definição de Modesto, podemos classificar duas categorias de agentes envolvidos com o teatro de bonecos:

Bonequeiro: aquele que confecciona os bonecos. Também chamado, no Teatro de bonecos popular brasileiro, de “mestre de fazer”.

Titereteiro ou **titereiro:** aquele que manipula os bonecos. Também chamado, no Teatro de bonecos popular brasileiro, de “mestre de brincar”.

Dentre os tipos de bonecos que sobrevivem na atualidade (considerando especialmente a oferta da matéria-prima pelo meio ambiente), destacamos os *fantoches*, os *bonecos de vara*, as *marionetes*, os *bonecos de manipulação em balcão*, os *bonecos de teatro de sombras* e os *bonecos de vestir*.

3.3.1.1.

Fantoches: bonecos de mão ou de luva

Fantoches são bonecos simples, que quase nunca apresentam pernas e vestem a mão do manipulador. O modo de operação mais comum é usar o dedo indicador para a cabeça e o polegar e o dedo máximo para os braços (existem variantes). Nesse sistema, o manipulador se apresenta abaixo ou no mesmo nível que o boneco.

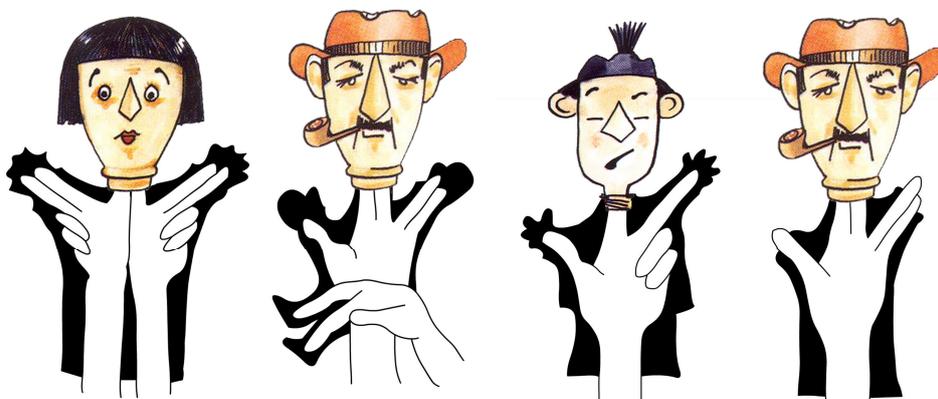


Figura 43 – Fantoches e modos de operação.

3.3.1.2.

Bonecos de vara

Bonecos de vara são assim chamados por serem manipulados através de uma vara de fixação que atravessa todo o corpo até a cabeça do boneco e

outras varas usadas para movimentar suas mãos e pernas. Segundo Guillermo Murray e Rocio Mijares, em seu livro **Teatro de varillas y marionetas**, os bonecos de vara são também chamados de bonecos javanês, em homenagem a ilha de Java, onde “este tipo de teatro de títeres ha tenido um desarrollo singular” (MURRAY; MIJARES, 1994:6).

Os bonecos de vara podem ser manipulados por uma ou mais pessoas. Essas se encontram abaixo ou no mesmo nível que o boneco.

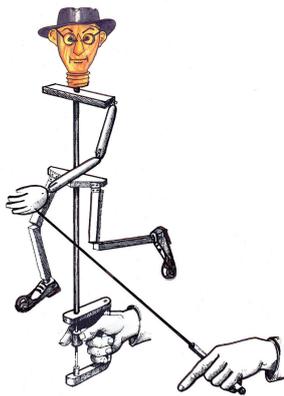


Figura 44 – Boneco de vara, sobre desenho de Júlio Espíndola. Revista Mamulengo nº 8, 1979.



Figura 45 – Boneco de vara javanês.

3.3.1.3. Marionetes: bonecos de fio

As marionetes são bonecos de corpo inteiro que possuem articulações movimentadas por fios.

Normalmente são movimentadas por cordões ou fios que vão dos membros e partes do corpo do boneco para uma cruzeta de controle na mão do manipulador, que se encontra acima do boneco. Quanto maior o número de fios, mais precisa é a animação do boneco.



Figura 46 – Nanquim sobre desenho. Do livro de Aldo Musarra.



Figura 47 – Pinóquio. Boneco de fio. Do livro de Ana Maria Amaral.

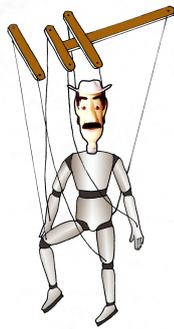


Figura 48 – Desenho de marionete, de Eduardo Andrade.

3.3.1.4. Bonecos de manipulação em balcão

Os bonecos de manipulação em balcão podem ser dividido em dois tipos:

1) Bonecos de corpo inteiro, onde o manipulador os movimenta por contato direto ou por pequenos extensores rígidos, à vista do público ou usando roupas escuras neutralizadas pela cortina de luz.

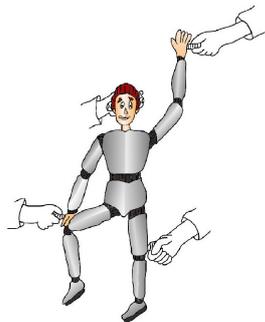


Figura 49 – Ilustração sobre desenho. Do livro de Aldo Musarra.



Figura 50 – boneco do Teatro Japonês – Bunraku.

2) Bonecos em que parte do corpo é do próprio manipulador (quando, por exemplo, a cabeça do boneco é a de quem o está manipulando).

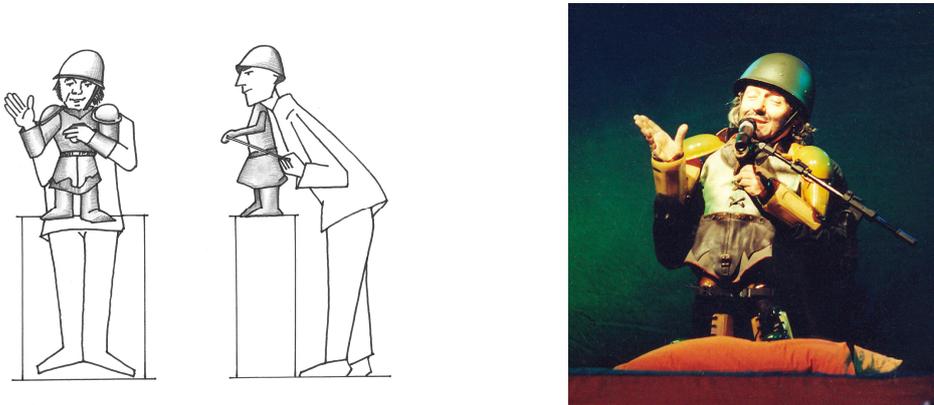


Figura 51 – Boneco de balcão confeccionado em PET.

3.3.1.5. Bonecos de teatro de sombras

A prática do teatro de sombras é de tradição oriental. Nele os bonecos não se apresentam diretamente ao público, são as suas sombras que são projetadas em uma tela semitransparente.

Os bonecos de teatro de sombras geralmente são figuras bidimensionais recortadas em couro. A manipulação é feita por varas ou cordões e o manipulador pode se encontrar no mesmo nível ou abaixo das figuras.

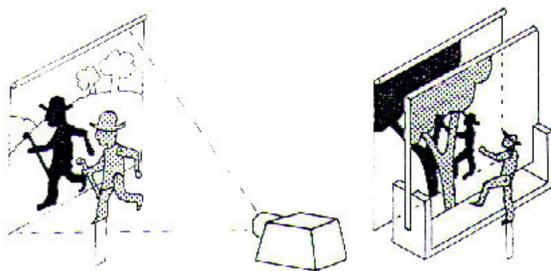


Figura 52 – Ilustração do livro **Le monde des marionnettes**.



Figura 53 – Teatro de sombras Chinês.



Figura 54 – Boneco para teatro de sombra feito em estrutura de arame e PET. Eduardo Andrade. Fotografias de Ricardo Artur.

3.3.1.6. Bonecos de vestir

Bonecos de vestir são bonecos em que o manipulador se coloca dentro do boneco. O ator — vestido com uma personagem-boneco — pode ser um boneco-máscara ou uma máscara-corporal.

Existem diversas variantes e combinações de tipos de manipulação. Apresentamos aqui apenas um repertório para ilustrar esse universo.

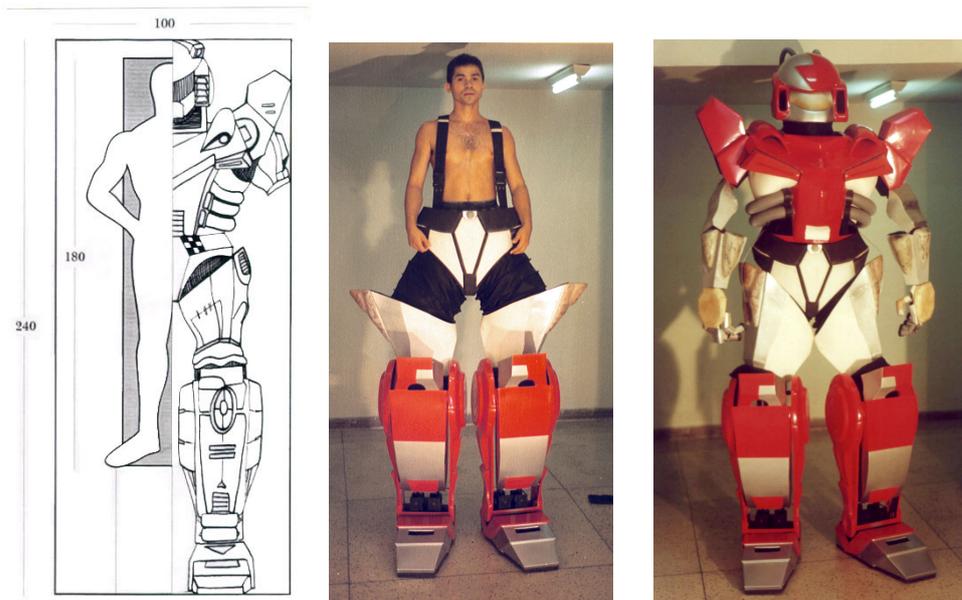


Figura 55 – Boneco de vestir confeccionado por Eduardo Andrade para o Europa Parque.

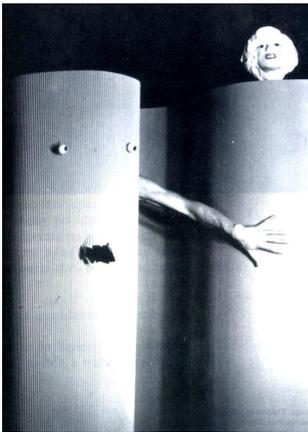


Figura 56 – Bonecos de vestir. Fotografia do livro **Teatro de Formas Animadas**, p. 149.

3.3.2. Materiais utilizados na elaboração dos bonecos

Para o estudo aqui proposto, vamos considerar o boneco dividido em três partes principais:

1. Cabeça;
2. corpo;
3. mãos e pés (quando for o caso).

De todas as partes que compõem um boneco, a cabeça é a que mais fornece elementos da sua personalidade. Por isso, iremos limitar a nossa explanação a esta parte dos bonecos, ficando corpo, pernas e braços como possibilidade, ainda em aberta, para futuros ensaios. Em geral, o bonequeiro faz um desenho frontal e outro lateral para estudar as proporções e marcar os traços que melhor se adequam ao contexto da narrativa. O uso de um desenho como referência facilita o trabalho na hora de tridimensionalizar o objeto, evitando erros desagradáveis como o de se criar um boneco que não se enquadre com a personagem da trama. Alguns mamulengueiros (como são chamados os bonequeiros do nordeste brasileiro), por sua vez, esculpem diretamente suas peças sem nenhum desenho prévio. Segundo o mestre Zé Lopes (2001), mamulengueiro do Município de Glória do Goitá, na Zona da Mata pernambucana, “a figura do boneco já deve estar na cabeça”, e é com destreza e experiência que o mamulengueiro vai transformando um pedaço de tronco de árvore num expressivo boneco.

Um outro depoimento que corrobora com esta idéia pode ser encontrado no capítulo *A arte de botar boneco*, do historiador Gilmar de Carvalho. Em entrevista a um mamulengueiro da Baixa Grande, Carvalho destaca: “Metafórico, ele diz que o boneco já está feito na madeira, e que lhe cabe retirar o excesso” (CARVALHO, 2005:125).

Existem diversos processos de confecção de cabeças, relacionados com os variados materiais tradicionalmente empregados na confecção das mesmas. Vamos aqui abordar os principais.

3.3.2.1. Bonecos de madeira

Dos materiais mencionados, a madeira, por agregar atributos, acabou sendo a mais usada — possivelmente por sua durabilidade e resistência às pancadas comuns no Teatro de bonecos e pela facilidade de ser esculpida. Determinadas espécies de árvores são tradicionalmente selecionadas para este fim, como é o caso do mulungu e da umburana no nordeste brasileiro.

O processo de confecção de bonecos em madeira, como no caso dos mamulengos do nordeste, é totalmente artesanal: o bonequeiro apóia um pedaço de tronco entre suas pernas e — com instrumentos cortantes que ele mesmo adapta de facas, formões e pequenas serras — vai dando forma ao material. O resultado, em alguns casos, é propositadamente rústico, porém vamos encontrar também bonecos de extraordinário poder expressivo e sofisticado acabamento.



Figura 57 – Exemplos de mamulengos. As cabeças esculpidas em mulungu são bastante resistentes, e podem durar anos se bem conservadas. Em geral, esses bonecos passam de uma geração de mamulengueiros para outra.

O impacto ambiental na confecção dessas cabeças é, a princípio, praticamente zero, uma vez que a madeira pode ser adquirida na poda das árvores, garantindo assim a *sustentabilidade ambiental*.¹⁴

Segundo mestre Zé Lopes, no entanto, a realidade é um pouco diferente. Está cada vez mais difícil de encontrar árvores de mulungu, talvez pelo desmatamento predatório dos grandes latifundiários, o que faz com que o mamulengueiro, ao encontrar uma dessas árvores, também a derrube para garantir um estoque de matéria-prima, agravando ainda mais a situação.

3.3.2.2.

Massa de papel / papier maché

Outro processo de confecção de cabeças, de impacto ambiental ainda menor, é o uso de massa de papel (*papier maché*).

O *papier maché* (papel esmagado, picado) é uma técnica milenar, juntamente com o *papier collé* (papel colado), também chamado de *papietagem* ou *papelagem*. Já se conhecia o papel maché na China de dois séculos antes de Cristo, praticamente na época em que nasceu o papel. Os chineses fabricavam objetos com o material, como capacetes e recipientes para líquidos (uma vez impermeabilizados). Os povos orientais utilizaram largamente o papel maché para a fabricação de utensílios diversos, como pratos, caixas e outros objetos. Com o tempo e o crescimento do comércio com os povos da Europa, a técnica atingiu o ocidente, onde ganhou grande desenvolvimento e, principalmente, passou a ser amplamente utilizada na fabricação de ornamentos e objetos de arte. Na França e — anos depois — na Inglaterra, a técnica do papel maché foi usada para preparar objetos decorativos como candelabros, ornamentos de tetos, porta-jóias e bijuterias. Até mesmo biombos e divisórias (na área de arquitetura) e barcos leves foram feitos com papel maché. Na Itália, a ênfase maior se deu para a técnica do papel colado, empregada na confecção de máscaras que deram origem às máscaras de carnaval em Veneza. Nos Estados Unidos, foram construídas dez casas de papel maché que duraram muitas décadas. O material serve para uma modelagem bastante versátil e tem mais

¹⁴ Condições sistêmicas segundo as quais as atividades humanas não devem interferir nos ciclos naturais em que se baseia tudo o que a resiliência do planeta permite e, ao mesmo tempo, não devem empobrecer seu capital natural.

durabilidade do que normalmente se imagina. Algumas peças hoje existentes têm mais de quatrocentos anos.

As cabeças de boneco feitas em massa de papel adquirem grande vida útil e, dependendo da habilidade do bonequeiro, possuem grande expressividade. São bem mais leves que as cabeças de madeira, contudo, são menos resistentes.

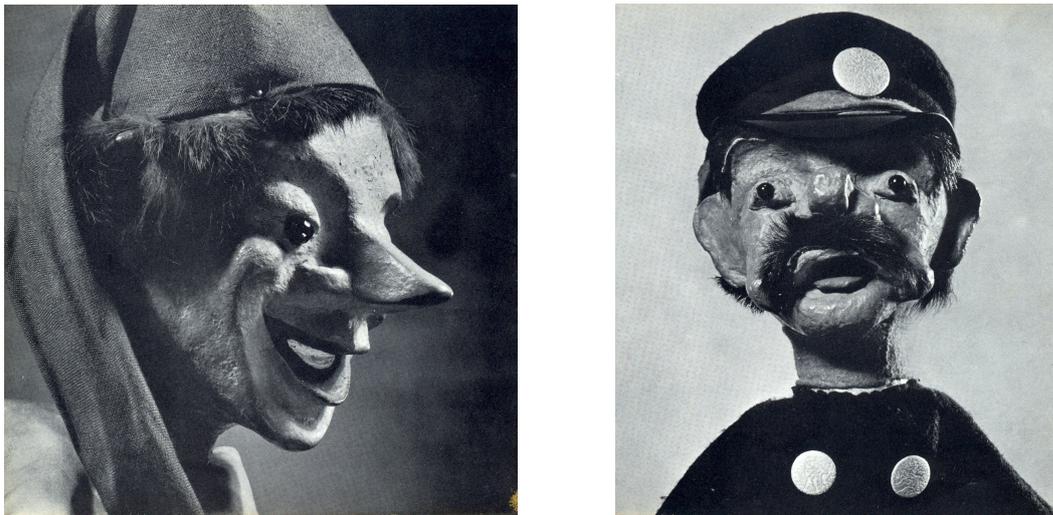


Figura 58 – Exemplos de cabeças de bonecos modeladas em papel maché.

A confecção de cabeças em massa de papel talvez seja, dos processos existentes, o de menor impacto ambiental, uma vez que se utiliza do reaproveitamento de papel na sua fabricação. A priori, qualquer tipo de papel pode ser usado, com exceção daqueles que possuam algum tipo de impermeabilizante ou camada de cera. O jornal é comumente a matéria-prima mais utilizada, uma vez que é fácil de adquirir. O processo é bastante simples: consiste em picar o jornal em pequenos pedaços que são imersos em água morna e batidos até se obter uma massa fibrosa. Derrama-se a pasta obtida em um tecido, para que a água escorra e sobre, no tecido, apenas o papel macerado. Aplica-se a esse papel cola de polvilho azedo, misturando com vigor até se ter uma massa homogênea e pronta para modelar. O aspecto final após a secagem, se o bonequeiro não for experiente, é de textura enrugada, que poderá ser minimizado com a aplicação de massa plástica que, após ser lixada, estará pronta para receber a pintura.

Ainda com a técnica de papel maché ou papel colado, pode-se fazer a cabeça do boneco utilizando-se um molde de gesso. Nesse caso, faz-se

necessário primeiramente esculpir a cabeça em barro ou massa plástica para se tirar um molde bipartido em gesso.

Estando o molde (um negativo da peça) pronto, aplica-se, nas duas partes do molde, a massa de papel em uma camada fina ou então várias camadas de papel colado. Após a secagem, as partes são unidas com papel e cola e a cabeça está pronta para receber os acabamentos descritos nos outros processos. Uma grande vantagem desse processo diz respeito ao acabamento superficial que, dependendo da qualidade do molde, já pode ser pintado direto. Outra vantagem é a possibilidade de se tirar várias peças iguais com um mesmo molde.

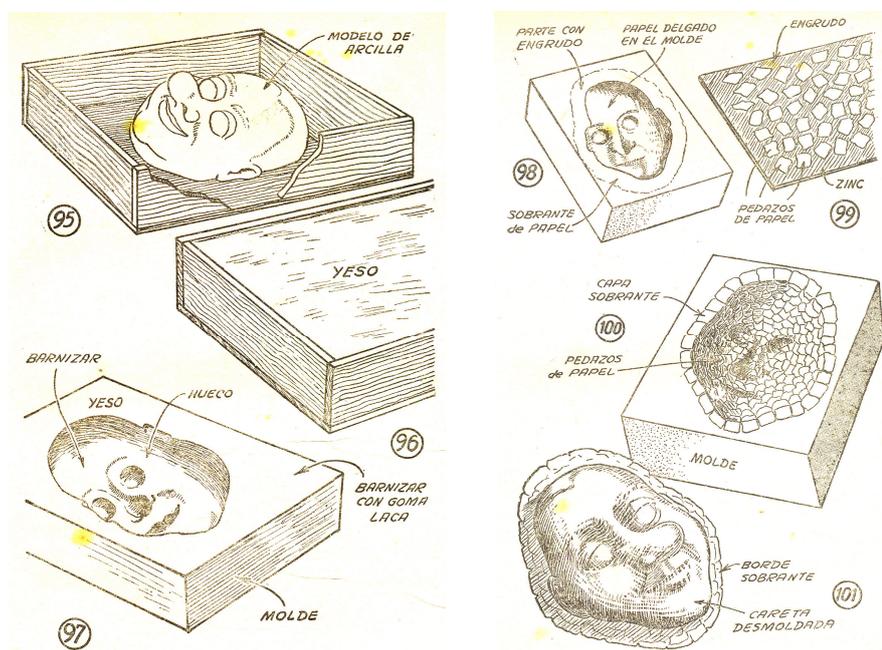


Figura 59 – Molde para cabeça de boneco. Ilustração do livro de Aldo Musarra, p. 43-44.

3.3.2.3. Bonecos com base de isopor

Outro processo bastante usado é o de se esculpir a cabeça em isopor ou poliuretano, revestindo-a com papel colado. Em geral, após a escultura de isopor estar finalizada, esta é revestida com várias camadas de papel que são colados em pequenos pedaços com cola branca ou com goma de polvilho azedo, até se ter uma camada que garanta a resistência da cabeça. Quando o adesivo seca, o papel adquire grande rigidez e pode ser ainda revestido com uma fina camada

de resina de poliéster, garantindo assim ainda maior resistência, tornando-se ainda impermeável. Depois de lixar a resina, aplica-se massa plástica — que também é lixada depois de seca — e a superfície passa a estar pronta para receber a pintura. Outra possibilidade de forração do isopor depois de esculpido é a aplicação de tecido de algodão com cola no lugar do papel colado. O resultado, em relação à resistência do objeto, é praticamente o mesmo.



Figura 60 – Escultura de urso para desfile de natal em caminhões da Coca-cola.



Figura 61 – Boneca do projeto *Protetores da Vida*.

A escultura em isopor também pode ser usada como modelo para confecção de molde, possibilitando assim a realização do boneco em outros materiais.



Figura 62 – Escultura em isopor que serviu de modelo para a realização do objeto final em fibra de vidro (cavalo da peça Tistu).



3.3.2.4. Bonecos de espuma

Uma outra possibilidade de confecção de cabeças é com o uso de espuma flexível. Existem duas maneiras de se fazer bonecos de espuma: a primeira é através da escultura, quando se pega um bloco de espuma que vai sendo desbastado com estilete e tesoura até chegar à forma final da cabeça. Trata-se de um processo bastante demorado e que exige grande habilidade do bonequeiro em sua execução.

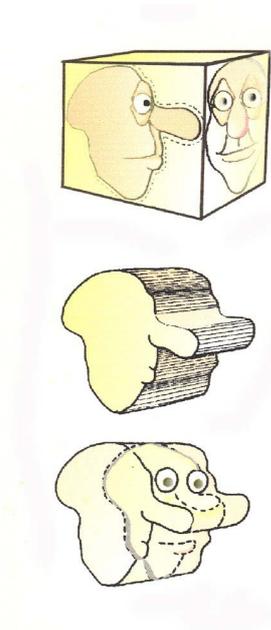


Figura 63 – Partindo de um bloco de espuma, corta-se com uma faca elétrica a vista lateral do boneco. Isto feito, inicia-se o processo de escultura.

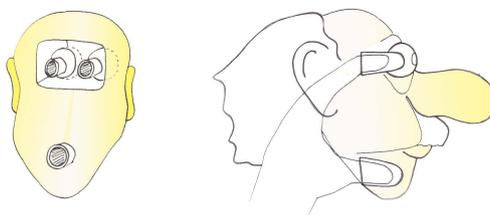


Figura 64 – A cabeça é vazada por trás para acesso da mão do manipulador, cujos dedos são introduzidos em dedais de PVC.

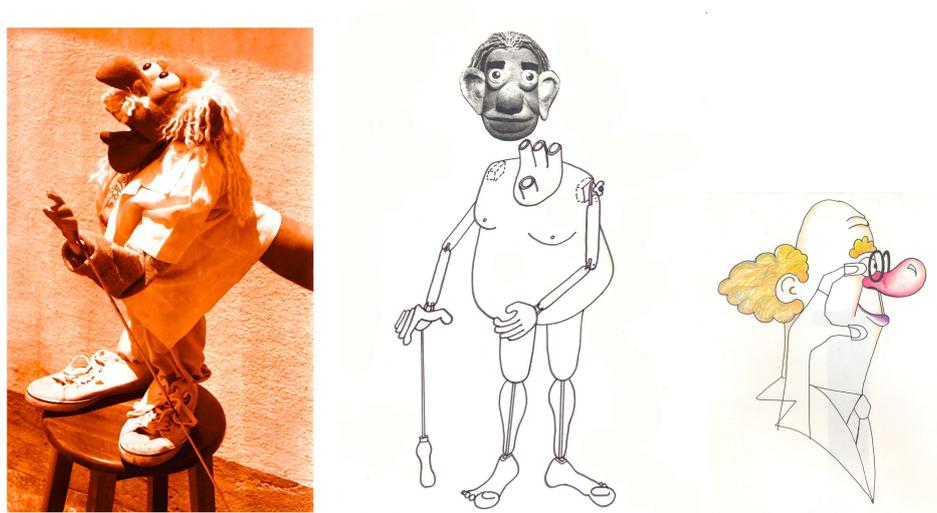


Figura 65 – Estruturas e boneco realizados no curso de graduação da ESDI (1985).

O segundo processo é feito com laminado de espuma, que é cortado em lugares predeterminados que são unidos com cola de contato, criando assim volumes em formas definidas por esses cortes.



Figura 66 – Bonecos da Turma do Cocoricó

Os bonecos de espuma são muito expressivos e possuem textura regular. Apresentam como principal inconveniente a fragilidade do material.

Todos os processos aqui descritos são artesanais e, em geral, podem ser confeccionados com reaproveitamento de materiais, o que coloca a construção das cabeças de bonecos fantoche dentro de uma categoria de baixo impacto ambiental. Até mesmo os bonecos confeccionados com materiais sintéticos — como poliuretano e isopor — podem ser criados a partir de refugos industriais, cujo impacto ambiental se encontra na fase de produção dessa matéria-prima. As chamadas sobras ou pontas de injeção que seriam descartadas como lixo, transformam-se em matéria-prima para confecção de bonecos. Bonecos de espuma também podem ser feitos com sobras de espuma de estofadores.



Figura 67 – Boneco esculpido em espuma para espetáculo do grupo de palhaços *Lasanha e Ravióli*. Eduardo Andrade.

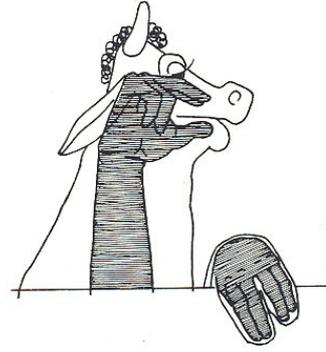


Figura 68 – Desenho de estrutura interna para boneco de espuma de automóvel.

Apresento no próximo capítulo uma contribuição dentro desta dissertação: minha experiência como construtor de bonecos em PET.