

5

Materialidade do suporte e o boneco no processo de comunicação

É-nos apresentado, através da Teoria da Recepção e das idéias de Roger Chartier, que as “configurações materiais do suporte condicionam as possibilidades de apreensão do conteúdo” (CHARTIER, 1999:17). Este pensamento é muito bem ilustrado em seu livro **Do palco à página** (2002), quando apresenta uma ficção, ou um *cuento* como fala Borges (autor desta ficção), onde este “narra a história de um rei e um bardo. [...]”

...uma vez a cada três anos, o bardo se apresenta ao rei com um poema que é sempre o mesmo, mas mesmo assim, diferente. A cada vez a escrita poética, a estética que a governa, o método de “publicação” do texto e o tipo de público a quem ele é destinado são diferentes (CHARTIER, 2002:14).

A última aparição do bardo, que tomo como base para desenvolver este ensaio, relata que sua ode “consistia numa única linha. [...] O bardo declarou sua ode uma primeira vez. [...] O poema [...] habitava o poeta como uma mensagem inspirada. [...] Assim, possuído por uma linguagem estranha a si mesmo, o poeta se tornou outro” (CHARTIER, 2002:17). Temos aqui a transmissão da mensagem pela oralidade do poeta, e o fato de tornar-se “outro” nos remete ao entendimento da representação apresentada por Goffman. Se a representação, ou como diz Chartier, o texto como performance (*Idem*, 22) é um suporte para a informação, faço aqui uma apropriação deste pensamento, criado para um contexto literário, e o coloco no meu objeto de estudo que são os bonecos. Entendendo o boneco como um suporte impregnado de significações, tanto por sua condição visual quanto pelo contexto dramático da narrativa em que está incluído, este é um veículo para a transmissão do texto como performance, e no tocante às suas configurações materiais, desenvolveremos a idéia que estas condicionam as possibilidades de apreensão do conteúdo.

O objeto/boneco está a serviço de uma personagem dentro de uma narrativa e, portanto, deve ser reconhecido como tal. Por este motivo o boneco deve possuir características que permitam uma identificação com a personagem e o imaginário que a envolve. Assim o boneco integra e manifesta o imaginário

através da representação de uma parcela do repertório identificada naquele objeto. O designer é um dos profissionais que corroboram com o projeto e a realização do objeto — no meu caso, a construção de bonecos. Portanto, se pensarmos que a materialidade e a visualidade do suporte influenciam na recepção do conteúdo, é possível compreender o “designer de bonecos” como um importante mediador na relação entre o receptor e o objeto. Assim, diante da mediação que exerce entre o objeto e o receptor através da configuração formal do suporte, o designer deve conjugar variáveis relativas às intenções da narrativa e às necessidades do público. Coloco aqui intenções da narrativa como sendo as referências para as construções formais, os “atributos dos personagens [bonecos] e sua significação” (PROPP, 1984:81), e estes bonecos, inseridos portanto numa situação determinada pela narrativa, são construídos com o objetivo de representarem visualmente suas personalidades.¹⁷ Para esta representação, o domínio do material e suas características físicas é fundamental. É este domínio que vai garantir uma justa adequação entre a intenção de comunicar e o resultado captado pelo espectador.

A importância do conhecimento profundo do material, que aliada à outra parte teatral, é que realmente vão dar a alma, que vai ser reconhecida pelo espectador. Porque se ela tiver falha técnica, se ela deveria ser uma coisa maleável, suave. Você para resolver com sua PET. Você vai ter que botar não sei quantas articulações para poder ter por exemplo um rabo de sereia. Você vai criar a solução técnica pelo domínio do material. Então o domínio do material é básico. É um fato a ser marcado esta questão do material.¹⁸

O que estamos propondo aqui é a apropriação do nosso material de estudo (garrafas PET e outros materiais descartados) na tentativa de garantir esta justa adequação. É ver até que ponto podemos usar o lixo ressignificado como objeto e suporte de informação. Este trabalho apresenta o resultado de alguns bonecos criados pensando na utilização de materiais descartados como matérias-primas para confeccioná-los. Seguindo ainda o conceito apresentado por Chartier, em que a materialidade do suporte (objeto/boneco) influencia na apreensão do conteúdo; uma mesma mensagem transmitida por bonecos construídos em materiais diferentes seria então diferente? Então o fato de ser de PET, em si, já garantiria uma apropriação diferenciada da informação? Para

¹⁷ O semiólogo russo Vladimir Propp define como atributos das personagens as qualidades externas de personagem, ou seja, sua configuração exterior, aparência e maneiras de agir.

¹⁸ MODESTO, Magda. Entrevista concedida a Eduardo Andrade. Rio de Janeiro, dez. 2004.

responder a estas perguntas tenho a *necessidade em si* de separar a mensagem do seu suporte. Tomo como suporte o objeto boneco e como mensagem o reconhecimento dos atributos da personagem, que inseridos em uma narrativa proporcionam o reconhecimento e entendimento desta narrativa. Todavia, vamos tomar a personagem Dom Quixote como exemplo para ilustrar a apreensão do conteúdo e a condição do suporte. Se o suporte interfere na forma de comunicação, a mesma personagem, aqui Dom Quixote, ou uma mesma história, portanto com uma mesma narrativa/mensagem, seria entendida de maneiras diferentes.

Dom Quixote é um texto ficcional. Porém o quixotismo está tão presente no inconsciente cultural da humanidade, que acaba influenciando no imaginário e ditando comportamentos e ações reais.

Wofgang Iser, em **Os atos de fingir ou o que é fictício no texto ficcional** estabelece uma relação triádica entre o real, o fictício e o imaginário.

No ato de fingir, o imaginário ganha uma determinação que não lhe é própria e adquire, deste modo, **um predicado de realidade**; pois a determinação é uma definição mínima do real. Na verdade, o imaginário não se transforma em um real por efeito da determinação alcançada pelo ato de fingir, muito embora possa adquirir aparência de real na medida em que por este ato **pode penetrar no mundo e aí agir** (ISER, 2002:959).

Cervantes, ao criar um texto ficcional, o faz com maestria, revelando de forma clara um paradoxo entre a fragilidade do comportamento humano e a força da determinação, gerando assim uma aproximação e uma identificação do real com o mundo ficcional, influenciando no imaginário das gerações pós Quixote.

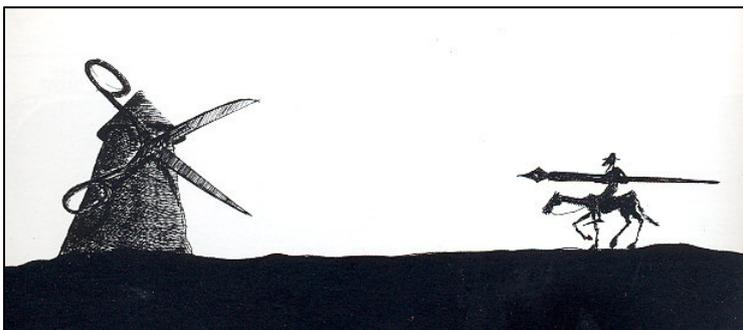


Figura 115 – Ilustração de Claudius.

Apresento algumas esculturas deste famoso Fidalgo e, em seguida, alguns bonecos feitos em sua referência para desenvolver um pouco esta idéia.



Figura 116 - Troféu do *Salão Carioca de Humor 2006*, de Eduardo Andrade. Escultura em resina de poliéster inspirada em desenho de Claudius.



Figura 117 – Boneco PET Dom Quixote.

Tomemos as figuras acima por referência. Estamos tão absortos do entendimento adquirido pela representação histórica de Dom Quixote que facilmente o identificamos entre as personagens apresentadas aqui. Somente uma possui as características icônicas que a identifica ou a aproxima da personagem em questão. O fato de confeccionar em PET uma imagem de Dom Quixote, e esta imagem ser identificada como a personagem representada, coloca neste momento o material PET como veículo de apreensão do conteúdo, no caso, transmitir ao receptor a identificação da personagem.



Figura 118 – Boneco Astronauta realizado para a feira de ciências da Escola Parque

Você diria que este é Dom Quixote na lua? Certamente se estamos nos referindo a uma imagem construída e já apropriada do conceito representativo de Dom Quixote, não poderíamos associar este boneco com Dom Quixote; atendo-nos, porém, a uma representação do imaginário da significação conceitual, em que a personagem estaria se referindo ao espírito de aventura, um boneco como este seria associado a dita personagem, não por suas características físicas, mas sim pelo conceito intrínseco à sua personalidade.



Figura 119 - Apropriação do objeto pela reprodução virtual. Eduardo Andrade, Bilbao-Espanha, durante visita ao *Centro de Documentación de las Artes de los Títeres de Bilbao*.

O conhecimento adquirido sobre a personagem Dom Quixote ao longo da história nos faz, em um primeiro momento, pensar que a comunicação estaria acontecendo independentemente do suporte material dos objetos/bonecos. O fato material de ser de ferro, espuma ou PET — nesse caso — pertenceria a uma observação menor diante da história como fato em si. O conhecimento

adquirido, ou como diz Barthes, ao afirmar que o seu próprio corpo é histórico (BARTHES, 1980:46), nos faz entender a história ou comunicação independente do seu suporte. Sendo assim, certas informações são, a priori, apropriadas pelo corpo histórico de Barthes. O entendimento que Chartier quer dar à interferência do suporte não se aplica aos conhecimentos já instaurados como verdades adquiridas ou científicas. Caso tomemos como inverdades o que já nos foi provado, estaremos duvidando da própria capacidade humana de se comunicar construindo seu imaginário sobre suportes sólidos e científicos, instaurando assim o conceito metafísico da relatividade. Embora concorde com Chartier, quando este afirma que “a recepção é tomada como uma “produção” por parte do espectador ou do leitor, que não recebe de maneira imposta a mensagem, como se esta fosse gravada em cera macia (de forma disciplinada); havendo sempre distorção, resistência, desvios (possibilidades de invenção)” alguns conceitos, mesmo que adquiridos ou impostos como verdades culturais, já estão a priori tão arraigados no pensamento humano de determinadas culturas, que torna-se difícil a “possibilidade de invenção” através do suporte.

Penso que a possibilidade de invenção deve ser sempre motivada. É esta possibilidade, inclusive, que promove a inovação. Porém, existem conceitos científicos (como, por exemplo, o fato da Terra — considerada anteriormente o centro do universo — girar ao redor do sol) que não nos permitem transformar algo categoricamente real em ficção. Retomando ao nosso exemplo Dom Quixote, mesmo este sendo um texto ficcional, seu personagem já faz parte de um “mundo real” gerado pelo imaginário quixotesco. Dom Quixote passa a ser um representante de uma parcela do imaginário que o toma como referência, e a identificação deste imaginário se dá pelo simples reconhecimento da figura. A mensagem, resumida aqui ao entendimento do conceito Dom Quixote, se faz quando o espectador reconhece numa determinada figura a imagem desta personagem.

Em um segundo momento de observação, entretanto, passamos a pensar na seguinte hipótese: e se não conhecêssemos a história ou a personagem representada? E se a forma de interpretação ou movimentos for diferente em cada contexto no qual o boneco estiver inserido? Posso então concluir que a comunicação será diferente, logo, sua recepção também o será, independente do contexto da mensagem. O próprio reconhecimento da figura de Dom Quixote, mesmo identificada no imaginário, pode trazer reações e percepções diferentes dependendo do contexto onde está inserida. Temos que pensar também na própria diferença existente em cada um dos espectadores. Qual o seu nível

cultural, sua razão de estar ali, sua história... Nesses termos de observação, a comunicação estaria sempre em mutação. A possibilidade de atribuir a cada imagem um signo projetado livremente, faz o espírito apreender o “objeto” à sua maneira e, ao mesmo tempo, decifrá-lo segundo seu referencial de legalidade. “E é somente esta interpenetração peculiar que prepara o terreno para a determinação mais profunda da subjetividade e da objetividade” (CASSIRER, 2001:41).

Não podemos enquanto designers, no entanto, pensar a comunicação apenas desta forma de constante mutação. Devemos atribuir a ela significados constantes, que garantam um entendimento compartilhado com o maior número possível de receptores da informação. Estamos falando de algo que se quer comunicar, a forma ou suporte para sua veiculação, e o repertório do receptor.

O boneco sempre foi usado como um suporte, um veículo para a comunicação. E se esta comunicação é entendida de forma diferente de acordo com a materialidade e manipulação dos bonecos, o que estamos trabalhando nessa dissertação é o uso de uma nova materialidade (garrafas PET) para construção de bonecos e apontar as facilidades e limitações desse material. O fato de se transformar em um boneco personagem, introduz o PET como material potencialmente favorável para a criação de um objeto de comunicação.

5.1. Personagens-tipo

No que se refere à narrativa, dentro do contexto de bonecos, são conhecidas as chamadas personagens-tipo.

Se a individualidade possui semelhança com o mundo real e social, nasce o chamado personagem-tipo, que além dos traços individuais, apresenta uma entidade mais generalizada de valor universal, representativa dos aspectos humanos e dos padrões de comportamento em geral (SILVA, 1994:32).

Segundo Adriana Alcure (2001), essas personagens integram uma galeria bem definida; encontram correspondência na tipologia clássica da tradição cômica teatral. Possuem nome específico, idade, temperamento, relações sociais, às vezes família, profissão, cantigas próprias, loas que costumam dizer quando se apresentam.

A concepção de um personagem-tipo está relacionada a questões que envolvem o gênero humano: temperamentos diversos, múltiplos papéis sociais, estratificação da sociedade, trabalho, valores, caráteres, o meio sócio-cultural em que vive. Características sintetizadas em máscaras sociais fixas, figuras possíveis de atravessar as distâncias temporais readaptando-se a todo o momento, mas remetendo-se a algo durável e universal. O personagem-tipo atualiza-se (ALCURE, 2001:133).

As personagens-tipo são elementos fundamentais em qualquer história. São elas que irão desenvolver a ação; é através de suas atitudes e motivações que as histórias se desenvolvem. No teatro de bonecos popular, por exemplo, a dramaturgia, a encenação, a música, tudo parte da personagem.

5.2.

Confecção de bonecos a partir de personagens-tipo

O estudo dessas personagens-tipo dentro do teatro popular de bonecos serviu-me de suporte para a realização de algumas dessas personagens, confeccionadas com o reaproveitamento de resíduos sólidos, com enfoque maior nas embalagens de PET (*polietileno tereftalato*). A idéia era ilustrar a possibilidade de criação de um repertório de personagens com uma metodologia fácil de confecção e usando os recursos oferecidos pelas embalagens PET, tornando assim acessível a um público de educadores, ou mesmo profissionais da área, a adaptação dessas personagens aos seus interesses de aplicação. A cartilha de educação ambiental já apresentada mostra essa viabilidade da construção de bonecos com PET. Uma vez dominada a técnica, a possibilidade de um repertório de bonecos é tão grande como as próprias formas predefinidas de embalagens PET.

A partir desta compreensão do potencial comunicativo do boneco e da apropriação do PET como suporte de confecção deste objeto de comunicação, o designer pode estabelecer um diálogo entre essas formas de *representação e de apropriação do conhecimento e o reaproveitamento de materiais descartados*, possibilitando-lhe pensar o produto dentro de um contexto mais amplo. Uma opção econômica e ecologicamente viável em que não são identificados quaisquer prejuízos aos aspectos comunicativos do boneco realizado.



Figura 120 – Algumas personagens-tipo do teatro de mamulengo: *o inspetor Peinha*, *Simão* e *o doutor*. Fotografias da dissertação de mestrado em teatro **Mamulengos dos mestres Zé Lopes e Zé De Vina**: etnografia e estudo de personagens, de Adriana Schneider Alcure. Bonecos do mestre Zé Lopes.

A partir das fotos acima, foram confeccionados os bonecos de PET.



Figura 121 – As mesmas personagens-tipo, confeccionadas em PET por Eduardo Andrade.

5.3. Educação e teatro de bonecos

Quando falamos em educação e teatro de bonecos, criamos imediatamente um elo entre eles. A priori ele é considerado uma instituição educacional, provavelmente porque a grande maioria de seu público é composta de crianças. A criança possui grande identificação com o boneco. Essa identificação pode ser motivada pela constância com que elas elaboram dramatizações com bonecos ou objetos quaisquer. O tamanho quase sempre reduzido dos bonecos faz com que a criança o identifique como elemento integrante do seu mundo, em contraposição ao mundo dos adultos, das coisas grandes. Segundo Ana Maria Amaral, “o teatro de bonecos tem uma relação

direta com o pensamento animista infantil, tem todas as condições para satisfazer os anseios de transformações que a criança tem de tornar real os seus sonhos de poder. Torna fantástico o mundo real” (AMARAL, 1996:171).

O teatro de bonecos demanda destreza de quem o faz para garantir ao espectador essa experiência mágica, uma experiência que tem algo em comum com a ilusão, com a arte da transformação.

A função do teatro é despertar no público uma identificação, é propor movimento e discussão emocional e intelectual. Com isso, durante muito tempo, o teatro de bonecos serviu como um eficiente instrumento de motivação intelectual acoplado a transmissão de conhecimento e educação.

Muitos são os exemplos bem sucedidos no campo da educação que têm como apoio a utilização de bonecos. Podemos destacar **Sesame Street** que, no ano de 1969, estreava como um programa que — segundo especialistas em comunicação e educação — mudaria o paradigma televisivo mundial. De fato, essa série trouxe algo de novo para a tevê: além do entretenimento usual, o programa propiciou, de maneira inédita, educação pré-escolar aos espectadores infantis. Tratava-se de uma produção da PBS criada por Jim Henson — o inventor dos Muppets — e pela produtora executiva Joan Ganz Cooney, com o apoio especializado de educadores da Universidade de Harvard. O programa, que vem sendo transmitido desde aquela época e que já conquistou os corações de milhões de crianças ao redor do mundo, recebeu oitenta e cinco prêmios *Emmy* e é exibido em quase cento e cinquenta países. No Brasil, ficou conhecido como **Vila Sésamo** e foi um grande sucesso na década de 1970, funcionando como jardim de infância para ensinar às crianças — principalmente as carentes — hábitos de higiene, noções de matemática, língua portuguesa, meio ambiente e vida natural.



Figura 122 – Imagens do programa **Vila Sésamo**.

Uma curiosidade na aplicação do boneco como elemento de influência no dia a dia das pessoas pode ser vista quando uma personagem do seriado infantil **Vila Sésamo**, ainda exibido nos Estados Unidos, reduz o consumo de seu alimento favorito — biscoito — em uma iniciativa para combater a obesidade infantil. O boneco de pelúcia conhecido como *Monstro Cookie* atualmente diz aos telespectadores que "um cookie é uma comida para de vez em quando". Outro que também saiu por ser considerado obeso foi a personagem *Shaky*, da cadeia de lanchonetes McDonald's.



Figura 123 – Monstro Cookie.

Seguindo a trilha de sucesso e a excelente aceitação do público e dos educadores, torna-se, hoje em dia, difícil de encontrar algum programa educativo que não se utilize de bonecos para facilitar sua comunicação com o público. Bonecos quebram barreiras culturais, raciais e sociais, facilitando assim a transmissão da informação que chega ao receptor de forma mais objetiva e clara.

Teletubbies — Criado na década de 1990 pela BBC, utilizando bonecos de vestir, o programa infantil **Teletubbies** foi desenvolvido a partir de pesquisas que mostram que o uso de repetições, de cores vivas e de determinadas estratégias narrativas encoraja a criança a desenvolver habilidades visuais e dedutivas.

Rá-tim-bum e **Castelo Rá-tim-bum** — Os programas da *TV Cultura* voltados para o público infantil fizeram uso de recursos inovadores da linguagem audiovisual, aliados à dramaturgia apropriada para crianças de seis a treze anos. Atores e bonecos estimulavam a criatividade e a fantasia, trabalhando com conceitos de matemática, ciência, geografia e língua portuguesa.

Sítio do Pica-pau Amarelo — A primeira versão para a televisão foi exibida em 3 de junho de 1952, ao vivo, na TV Tupi de São Paulo, no programa

Teatro Escola de São Paulo, criado por Júlio Gouveia e Tatiana Belinky. A nova adaptação conseguiu se modernizar sem perder a característica original da obra de Monteiro Lobato. A série mostra situações humanas e familiares aos brasileiros. Os bonecos da série atual são bastante sofisticados, utilizando-se de recursos de animatrônica, o que comprova o investimento de peso nesta área.

Topo Gigio — O camundongo italiano surgiu na década de 1960 e foi um grande sucesso na TV mundial. Topo Gigio chegou à televisão brasileira em 1969. Tratava-se de um boneco de balcão que, no Brasil, contracenava com o comediante Agildo Ribeiro (na Itália, o boneco contracenava com a atriz Gina Lollobrigida).

A lista de programas da televisão brasileira que empregam bonecos em seu “elenco” é bastante grande: **TV Colosso**, **Cocoricó**, **31 minutos**, os programas matinais infantis das louras *Xuxa*, *Angélica* e *Eliana...* Até mesmo programas que não são voltados para o público infantil se utilizam de bonecos, como é o caso dos programas **Mais Você**, de Ana Maria Braga (com o *Louro José*), e o **Programa do Ratinho**, que tem uma mascote em forma de rato (*Xaropinho*). Atualmente, está no ar um comercial do Ministério do Meio Ambiente que aborda, de forma bastante didática — com o recurso da animação de bonecos — a utilização e o destino de produtos tóxicos utilizados na agropecuária.

Vemos assim que a utilização de bonecos pode transmitir um conteúdo sério de forma lúdica, interessante e educativa.

Bonecos facilitam a comunicação em função de duas características importantes, a saber:

Impessoalidade dos bonecos: Produz uma sensação de irrealidade. Cenas recheadas de violência e desfechos trágicos como as do teatro de bonecos popular inglês, onde a personagem *Punch* espanca sua mulher e atira seus filhos recém-nascidos à platéia, são recebidas com verdadeiro deleite pelo público, que entende o sentido crítico daquele gesto sem associá-lo a uma violência no mundo real. O boneco é um tipo e não uma personalidade, estabelecendo assim um parentesco com os personagens fixos do teatro Grego e do teatro Romano, com as personagens mascaradas da Comédia dell’Arte renascentista, com o palhaço de circo.



Figura 124 - **Quatro cenas de Punch e Judy** (In: **Aunt Louisa's National Album**, 1870).

Universalidade dos bonecos: A parte pelo todo. Um boneco de Carlos Magno, por exemplo, não é apenas a representação do rei franco do século VII, mas um símbolo da nobreza real. Assim a identificação se torna ampla e universal; vem de forma direta, objetiva, o que facilita seu entendimento e reforça a mensagem.

O teatro de bonecos é uma alegoria que pode influenciar de forma benéfica a imaginação e a emoção. Quando assistimos a um teatro de bonecos somos convidados a participar de uma nova realidade, surgindo então a oportunidade de manifestar uma idéia ou sentimento através de uma reação.

O titereteiro russo Sergei Obraztsov considerava o teatro de bonecos muito importante para a formação das crianças, pois, segundo ele, “é através dele [...] que as crianças tomam contato com o mundo das artes: a mímica, a pintura, a escultura, a literatura etc. As alegorias, intrínsecas no teatro de bonecos, são fundamentais para a formação dos jovens” (AMARAL, 1996:125-127).

A partir desta compreensão do potencial comunicativo do boneco e da apropriação do PET como suporte de confecção deste objeto de comunicação, o designer pode estabelecer um diálogo entre essas formas de *representação e de apropriação do conhecimento* e o *reaproveitamento de materiais descartados*, possibilitando-lhe pensar o produto dentro de um contexto mais amplo.

Segundo Coelho (2005), há uma preocupação com a produção evidente na formação profissional dos designers. Ao observar os cursos de graduação em Design no Brasil, o autor destaca a maneira como as escolas possuem os projetos de realização como balizadores do progresso dos alunos. Projetos que privilegiam a finalização do produto e raramente se voltam para aspectos que vão além da produção como, por exemplo, a recepção e o desuso.

Esta dissertação procurou inserir no âmbito do Design as preocupações referentes à recepção e ao desuso dos objetos projetados. Embora não tenhamos abordado o desuso dos bonecos, a relevância aqui está na construção destes bonecos utilizando dejetos industriais, mostrando seu potencial comunicativo e seu retorno à sociedade como objeto lúdico/educativo, além de despertar no usuário — e no designer — a consciência da real possibilidade de transformação do lixo.

