

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS
MESTRADO EM ARTES CÊNICAS

MAX FERNANDO COELHO SOARES

PEDAGOGIA DO INANIMADO: Teoria da animação e prática pedagógica na
construção do espetáculo.

SÃO LUÍS, 2023

MAX FERNANDO COELHO SOARES

PEDAGOGIA DO INANIMADO: Teoria da animação e prática pedagógica na construção do espetáculo.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação Stricto Sensu da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas pelo Programa De Pós-Graduação em Artes Cênicas – PPGAC.

Orientador: Prof. Dr. Tácito Freire Borralho.

SÃO LUÍS, 2023

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

coelho soares, max fernando.

PEDAGOGIA DO INANIMADO: : Teoria da animação e prática pedagógica na construção do espetáculo / max fernando coelho soares. - 2023.

92 f.

Orientador(a): TÁCITO FREIRE BORRALHO.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas/cch, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2023.

1. Método cênico. 2. Pedagogia teatral. 3. Princípios da animação. I. FREIRE BORRALHO, TÁCITO. II. Título.

MAX FERNANDO COELHO SOARES

PEDAGOGIA DO INANIMADO: Teoria da animação e prática pedagógica na construção do espetáculo.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação Stricto Sensu da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas pelo Programa De Pós-Graduação em Artes Cênicas – PPGAC.

Banca examinadora

Orientador: Prof. Dr. Tácito Freire Borralho
Universidade Federal do Maranhão

Profa. Dra Michelle Nascimento Cabral Fonseca
Universidade Federal do Maranhão

Prof. Dr Raimundo Nonato Assunção Viana
Universidade Federal do Maranhão

Aprovado em **29 / 09 / 2023**

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo criar uma metodologia cênica a partir da compilação de estratégias, técnicas e práticas acessíveis de diferentes linguagens e alinhadas ao trabalho teatral, visando servir de material de estudos para construção de espetáculos voltados às Formas Animadas, partindo dos conceitos e padrões de Composição Literária actancial de Julius Greimas, monomito de Joseph Campbell e o recurso do cinema de Storytelling, perpassando pela compreensão de movimento na animação de Frank Thomas e Ollie Jhonston, apoiados pela prática de repetição sistemática de Charles Duhigg enquanto ensino e assimilação por hábito, na intenção de estabelecer um método para montagens em Teatro de Formas Animadas.

PALAVAS CHAVE – princípios da animação, método cênico, pedagogia teatral.

ABSTRACT

This work aims to create a scenic methodology based on the compilation of strategies, techniques and practices accessible in different languages and aligned with theatrical work, in order to serve as study material for the construction of shows focused on Animated Forms, starting from the concepts and patterns of Actantial Literary Composition by Julius Greimas, Joseph Campbell's monomyth and the cinema resource of Storytelling, going through Frank Thomas and Ollie Jhonston's understanding of movement in animation, supported by Charles Duhigg's practice of systematic repetition as teaching and assimilation by habit, with the intention of establishing a method for montages in Animated Forms Theater.

KEY WORDS - principles of animation, scenic method, theatrical pedagogy.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente ao meu orientador e padrinho Tácito Borralho pela enorme paciência e empenho em me acompanhar na realização da pesquisa e elaboração deste trabalho final. Agradeço aos amigos que pude manter durante o percurso da vida, Felipe, Pedro, Josué e João, estes que me deram suporte como foi possível.

SUMÁRIO

1-	INTRODUÇÃO	9
2-	A RAIZ SIMBÓLICA DOS OBJETOS	13
3-	MEU REINO POR UM MÉTODO	17
	3.1- NA ESFERA DA ESCRITA	19
	3.1.1- NÍVEL DO CONTEÚDO:	21
	3.1.2- NÍVEL DA EXPRESSÃO:	21
	3.1.3- NÍVEL DA NARRATIVA:	21
	3.1.4- NÍVEIS DE PROFUNDIDADE:	21
4-	ELEMENTOS ÚTEIS E CLICHÊS NECESSÁRIOS	23
	4.1- O FATO, A FIÇÃO E O MITO	31
	4.2- OS 12 PASSOS	33
	4.3- CONSTÂNCIA E REPETIÇÃO	44
5-	CONVERGÊNCIA CULTURAL, EPISTEMOLOGIA DO TOTEM E TAXONOMIA DAS MANIFESTAÇÕES CULTURAIS.	46
	5.1- ARQUÉTIPOS	48
	5.1.1- PARTÍCIPE	48
	5.1.2- DEVOTO	49
	5.1.3- MÁRTIR	51
	5.1.4- INTANGÍVEL	52
	5.2- FIGURA E PERSONIFICAÇÃO	54
	5.2.1- A BESTA	56
	5.2.2- O ARTEFATO	58
	5.2.3- O HUMANO	60
6-	A ARTE DA ILUSÃO, DO OBJETO À VIDA	63
	6.1- FIGURA E REPRESENTAÇÃO	67
	6.1.1- ANTECIPAÇÃO	68
	6.1.2- EXAGERO	70
	6.1.3- APELO	71
	6.1.4- ATUAÇÃO	73
	6.1.5- IMAGEM CHAVE	75
7-	DRAMTURGIA DA IMAGEM	77
	7.1- A AURA ONÍRICA DO QUE VEM DOS OLHOS	78
	7.2- A DESCRIÇÃO É TÃO SÓLIDA QUANTO SE CRÊ	79
	7.2.1- A SOMBRA DO PECADO	81
	7.2.2- SOMBRA, PELO E CHIFRES	84
	7.2.3- PÚRPURA	87
	7.2.4- RASGA MORTALHA	88
8-	CONSIDERAÇÕES FINAIS	90

1- INTRODUÇÃO

Meu primeiro contato com as **Formas Animadas** foi subjetivo e indireto durante a infância num apego pelo personagem fictício *Don Diego Delavega*, o Zorro, que encabeçava o protagonismo em uma série nas tardes pós escola, sempre bem vestido (talvez nem tanto), empunhando um sabre ou florete com guarda entalhada, chapéu reto e em seu rosto uma máscara negra que não esconderia sua identidade se não fosse a suspensão de descrença, guardado na memória para sempre como o herói preferido. Um interesse por máscaras surgiu, passando por *Phanton*, traduzido como o imortal fantasma, e por fim, *Stanley Ipkiss*, o personagem interpretado por Jim Carrey que portava uma máscara e ao usá-la demonstrava seu id como criatura humana insana, adaptação vinda dos quadrinhos com selo adulto, uma criatura cheia de falhas e sem qualquer propósito sério ou realista, não se importava em ser ridículo e usava meios lúdicos e exagerados para atingir objetivos tão aleatórios quanto eram pífios, “o Máscara”, que para bem ou para mal, ajudou uma criança tímida a interagir socialmente por meio do riso.

Vindo de uma família de artistas tradicionais autodidatas que compunham trabalhos simples em cerâmica, madeira e cimento, acabei encorajado ao desenho e escultura por tios que prestavam serviços artísticos dos mais diversos. Foi só mais tarde que as Formas Animadas como conheço hoje surgiram, já no Ensino Médio, convidado pelo então professor de “artes” a integrar um grupo responsável por confeccionar fantoches de papel *machê*. Logo este grupo foi incluído em semanas de voluntariado e ações em centro de idosos, oficinas simplificadas de bonecos devido a sua produção farta e de relativa qualidade. E desde então tenho trabalhado nas mais variadas vertentes e possibilidades dessa linguagem, como profissional que atua atrás das cortinas.

É intrigante, instigante, ver o que não deveria se mover ganhar vida, seja pelos trejeitos humanos ou pela ausência desse paralelo, o que se move acaba por nos tomar a atenção. O conceito apresentado é intrigante e instigante: a ideia de algo que não deveria se mover ganhar vida e capturar nossa atenção, seja por meio de trejeitos humanos ou pela ausência desse paralelo. Essa observação levanta questões fascinantes sobre a percepção humana e a nossa relação com o movimento.

O movimento é uma parte intrínseca da vida e está profundamente enraizado em nossa experiência cotidiana. Nós nos movemos, os animais se movem e até mesmo objetos inanimados parecem ganhar vida quando se movem. Esperamos que

o mundo ao nosso redor seja previsível e esteja sujeito às leis físicas que governam o movimento. Quando algo que não esperamos se move, é natural que isso desperte nossa atenção. Ao observar algo que não deveria se mover, como um objeto inanimado ou algo considerado inerte, adquirir características de movimento humano ou, inversamente, quando algo que deveria se mover permanece imóvel, nosso interesse é despertado. Isso ocorre porque estamos acostumados a atribuir características humanas ao movimento, e essas características são fundamentais para nossa compreensão e interação com o mundo.

Por exemplo, a antropomorfização, que é a atribuição de características humanas a objetos inanimados, é um fenômeno comum em nossa percepção. Quando um objeto inanimado parece adotar trejeitos humanos ou se comportar de maneira semelhante a um ser humano, isso desperta nossa curiosidade e fascínio. Nós nos conectamos emocionalmente a esses objetos, mesmo sabendo racionalmente que eles não têm vida própria. Essa atenção despertada pelo movimento ou pela falta dele pode ser explicada pela forma como nosso cérebro processa informações visuais. A detecção de movimento é uma das habilidades visuais mais básicas e é processada em uma área do cérebro chamada de córtex visual. Essa detecção de movimento é fundamental para a nossa sobrevivência e nos ajuda a identificar ameaças, objetos em movimento e outras informações relevantes para nossa interação com o ambiente.

Foi numa busca despretensiosa por processos, estes relacionados a animação tradicional onde me deparei com regras até então alienígenas, gregas, toda e qualquer animação era peneirada, decantada e pesada sob um mesmo crivo, os princípios da animação. Já imerso nesse mundo não conseguia ver o audiovisual sem esta lente, passei a ler os filmes, curtas, comerciais e o que fosse descrevendo mentalmente quais princípios foram aplicados naquela obra até que se tornasse um produto palpável aos sentidos.

Mais à frente, durante a graduação, e trabalhando como artista plástico em companhias de teatro, alguns dos trabalhos que produzi mostravam-se totalmente amadores, beirando o bizarro, a percepção de que técnica sozinha não compensa o trabalho em materiais inadequados demorou a chegar. O *insight* de que não era possível manipular qualquer material por mais óbvio que pareça é algo que vem da experiência, da prática, a possibilidade em si existe, mas, causa certo incômodo

visual, tanto pela composição da peça quanto a forma que esta interage com seu manipulador. Descobria ali o que mais tarde compreendia como vale da estranheza, conceito que incorporei a pesquisa em duas vertentes, na escrita e no visual do objeto a ser manipulado, uma inadequação por essência, mas que faz total sentido contextual.

Por volta de 2013 ao assistir ao espetáculo “Livres e Iguais” da companhia Teatro Sim, Por Que Não? Feito inteiramente com sucata, cuja direção contava com Júlio Maurício, Nazareno Pereira e Nini Beltrami, consolidei a crença de que nem tudo precisava ser entendido, antigos interesses se reascenderam e a compreensão sobre estética a partir daquele momento era outra, enquanto elemento sensorial deve ser indissociável da imagem, e esta deve falar por si, o som deve ser uma extensão, parte da atmosfera e o texto deve ser ação, e se não conta nada diretamente, desvenda um caminho até o sentidos. Um espetáculo de Formas Animadas deveria ser isto, penso, uma amalgama de elementos que despertam os sentidos. Desde então fixei moradia no Casemiro Côco, grupo de pesquisa e produção em Teatro de Formas Animadas que me acolheu como membro, comecei a trilhar meu próprio processo, sem a pretensão de gerar algo novo, mas de organizar meus passos rumo a algo menos duvidoso, reunindo o que funciona universalmente tanto na escrita quanto nas telas para chegar a um método possível, útil.

Sendo esta uma pesquisa etnocenológica ¹o enfoque está em laboratórios, gerando dados em relatórios e análise de experimentos dramáticos e cênicos. Na construção deste trabalho o “conceito” dos elementos apresentados funciona como pilar de um modelo de ensino que se torna práxis metodológica, é importante diferenciar a função destes elementos, posto que são colhidos em ramos diferentes, mesmo tendo traços de similaridade com o teatro, literatura e animação tradicional (cinematográfica), precisando também estabelecer ligações lógicas com um elemento da psicologia, o hábito, estabelecido como recurso inconsciente e alheio a memória, uma espécie de diretriz biológica da psique humana, eficaz tanto para o aprendizado quanto para manutenção de uma prática.

No **primeiro** capítulo (item **2**) há uma abordagem histórica e conceitual a partir de percepções acerca do boneco/objeto e sua raiz simbólica. No **segundo** capítulo (item **3**) introduzo a metodologia base assim como os elementos essenciais para

¹ Estudo dos das práticas espetaculares

composição do método cênico, seguindo para o **terceiro** capítulo (item **4**) reafirmo a importância de utilizarmos componentes familiares e clichês, sabendo que funcionam em qualquer nível de aprofundamento. Já no **quarto** capítulo (item **5**) há uma descrição detalhada e taxonômica dos principais elementos presentes em culturas diversas, assim como suas possibilidades de criação de novos elementos a partir da convergência de fatores.

No **quinto** capítulo (item **6**) há um apanhado teórico das práticas espetaculares oriundos dos estudos empíricos dos principais animadores que já atuaram no mercado, levando em conta suas organizações do movimento em categorias e alinhando-as em uma proposta cênica. Por fim, o **sexto** capítulo (item **7**) traz uma reorganização de práticas voltadas a construção da imagem, baseando-se na criação do personagem e suas nuances visuais, a partir dos elementos dramaturgicos e descritivos dos cruzamentos de informação entre totens e arquétipos.

2- A RAZ SIMBÓLICA DOS OBJETOS

Na origem do teatro estão incrustadas figuras peculiares que em sua essência representativa se distanciam do real, imagens alicerçadas por uma trama que elucidam características com minúcia dedutiva, miniaturizam formas complexas e expandem significados, tornando lógicas literais do cotidiano e do trivial em panteões do abstrato.

Seguindo essa lógica o Teatro de Formas Animadas aparenta ser a mais totêmica variante dessa linguagem, antirrealista por natureza, onírica e acentuadamente visual, mas sem desprezar o naturalismo figurado que se alinha no corpo desta expressão como um apêndice, um recurso subjacente do ator exposto. Dar vida a trapos e badulaques com verossimilhança é uma tarefa tão impressionante tanto quanto é rara, porém a aceitação do espetáculo só se dá pela suspensão de descrença, sendo preciso antes da apreciação, assimilar a ilusão do mundo onde homens e bonecos coexistem um manipulando o outro.

Sua raiz antirrealista supõe ao adulto atual um traço burlesco e infantilizado, fruto de uma lógica suplantada por excessivas práticas e experiências sem calço acadêmico ou engajamento na linguagem, por certo uma obra que remete a melancolia ou horror não permitirá ao espectador promover um entendimento que o leve a riso, mas para perceber e contemplar os aspectos do “belo” é preciso que o Ator Bonequeiro o entalhe na cena, eis a dificuldade de metrificar os padrões do gosto e da subjetividade humana, coletivizar estes dados é senão a melhor, a única maneira de reproduzi-los e alcançar a individualidade público, para tanto é necessário um método que contemple análise e prática cênica.

O teatro não é texto tão somente, como o foi legitimado pelas categorias mais elevadas da literatura, e ainda menos ainda o é o Teatro de Bonecos uma arte analfabeta, oral, popular, mendiga. Não é apenas a arte da palavra, mas uma forma de expressão artística que transcende a linguagem verbal, tem raízes profundas na história do teatro. Embora o teatro tenha sido tradicionalmente associado à dramaturgia, ao escritor e ao poeta, essa visão restrita não abrange toda a diversidade e potencialidade dessa forma de arte.

Desde os primórdios do teatro, em suas manifestações antigas, como a tragédia grega, o teatro era um meio de comunicação que incorporava elementos além das palavras. Através da música, dança, gestos e mímica, os atores e atrizes

expressavam emoções, narravam histórias e transmitiam mensagens ao público. Esses elementos não verbais eram tão essenciais quanto as falas dos personagens.

Ao longo dos séculos, o teatro evoluiu e se transformou em diversas formas, incorporando novas técnicas e estilos. O Teatro de Bonecos, em particular, é uma manifestação teatral que se destaca pela sua singularidade e expressividade. Embora seja considerado por alguns como uma forma "analfabeta" por não depender exclusivamente da linguagem escrita, isso não diminui sua importância e valor artístico. Essa forma de arte remonta a tempos antigos e tem raízes profundas em várias culturas ao redor do mundo, ao contrário do que possa parecer à primeira vista, possui uma riqueza narrativa e simbólica que transcende a linguagem escrita.

Os bonecos no teatro são capazes de expressar emoções, criar personagens complexos e transmitir mensagens ao público por meio de sua manipulação habilidosa. A combinação de movimentos precisos, expressões faciais e gestos corporais permite aos bonecos comunicarem-se de forma eloquente, mesmo sem utilizar palavras. O público pode se envolver emocionalmente com os personagens e acompanhar narrativas poderosas e envolventes. Além disso, o Teatro de Bonecos tem uma forte ligação com a tradição oral e a cultura popular. Em muitas culturas, especialmente nas comunidades rurais e indígenas, o teatro de bonecos é uma forma de entretenimento e transmissão de histórias transmitidas de geração em geração. Ele preserva a sabedoria e os valores de uma comunidade e se conecta com um público diversificado, inclusive aqueles que podem ter acesso limitado à educação formal.

É importante destacar que o termo "arte analfabeta" não deve ser entendido de forma pejorativa, mas como uma referência à capacidade de comunicação que não se baseia apenas na escrita. Este Teatro possui uma linguagem própria, uma forma de expressão artística que transcende as palavras escritas e se comunica diretamente com as emoções e a imaginação do público, portanto, o teatro não é apenas a arte da palavra, mas uma forma de expressão que abrange uma variedade de elementos e linguagens, em particular, é uma forma de arte poderosa, oral, popular e mendiga (no sentido de ser acessível a diversas camadas da sociedade), que merece ser valorizada e reconhecida em toda sua riqueza e diversidade.

Antes de bonequeiro o artista do Teatro de Formas Animadas é dramaturgo, cenógrafo, artista plástico, músico, ator e diretor. Com uma linguagem de poucos expoentes na academia e formação quase totalmente empírica é compreensível, mas não aceitável o tratamento de arte menor. Um texto dramático veste uma atriz e ator como o outro qualquer carregado de suas nuances e expressões, esse texto nasce generalista, cuja variação de pouca a nenhuma é fruto de performance. Na contramão de uma dramaturgia sem vínculos com quem a executa, a escrita para o Teatro de Formas Animadas é uma amalgama de fatores que estarão presentes na cena, parte da aparência, dos tamanhos, materiais e formas de manipulação, dar-se-á a necessidade de uma dramaturgia oriunda desta linguagem, por ela construída e para ela executada.

No teatro tradicional o público foi ilhado num processo lento onde o puseram longe da ação, avesso a participar e sentenciado a esperar passivamente numa espera por catarse ou obrigação cívica de consumo cultural, o famigerado entretenimento noturno. Numa procura que por vezes falha, os que promovem cultura buscam formar plateias, mas a experiências de ingresso por troca não se mostram a melhor saída, salas vazias, apresentações únicas, trabalhos inacabados e grupos desfeitos.

Como “arte do texto” o teatro separou-se do público, trancou-se em uma caixa cênica e se selou com uma quarta parede conceitual, afastando sua plateia de si e interagindo de pouco a nada com esta.

No caminho inverso a essa concepção, o Teatro de Bonecos se manteve jogo, pouco previsível e sustentado por dramaturgias simplificadas, roteiros, *canovaccios*. Mas o que se vê é a mesma escassez de décadas, tanto na produção desses espetáculos quanto destes profissionais, possivelmente por sua complexidade de formação.

Os bonequeiros, misto de ator, diretor, cenógrafo, artista plástico e dramaturgo?

Já vai longe o tempo em que a formação de marionetista se dava de pai para filho, dentro de grupos fechados ou de mestres para seus eleitos, dentro das grandes escolas ou tradições, como em Java, Japão, ou entre os artistas populares.

Entre nós, no Brasil como em outros países com vivências semelhantes, o aprendizado se dá através de cursos que eventualmente surgem, quase sempre por iniciativas particulares, já que institutos ou centros especializados são, entre nós, quase inexistentes. (AMARAL, 1997, p. 73)

Alguns questionamentos tornaram-se recorrentes na experiência colhida nos espetáculos locais em Teatro de Formas Animadas, e em trabalhos de formação de plateia que foram de baixo interesse de público.

Quais seriam os procedimentos, métricas e elementos úteis na formação do manipulador e do espetáculo?

Como tornar uma ação pedagógica um recurso dinâmico e atrativo para artistas, sejam discentes ou não acadêmicos?

3- MEU REINO POR UM MÉTODO

As consultas bibliográficas não fogem da proposta e seguem uma restrita ligação de familiaridade com o trabalho sugerido, hora focado em dramaturgia, hora em manipulação de Formas Animadas (**animação**), assim como o processo em si que sendo um laboratório de produção textual e manuseio de objetos, rotinas de devem ser instituídas, daí a necessidade de autores ligados a métodos físicos. Como trabalho em andamento estas inserções e saídas de autores seguirão até que um alinhamento de ideias e práticas seja estabelecido dentro de uma possibilidade de prática simples e intuitiva, já que também foi pensado para artistas fora dos muros acadêmicos.

A pesquisa começa pela junção de metodologias voltadas a escrita do texto teatral, roteiros simplificados ou mesmo ideias geradas processualmente por um sistema próprio de construção de frases, que surgem como motes aleatórios de uma trama central, recurso também usado pela autora Ana Maria em espetáculos nascidos a partir de interpretações das figuras abstratas de seu irmão artista plástico.

A geração de enredos por imagens subjetivas é também resquício da prática como ilustrador e alicerçada em conceitos da animação, a imagem como potência criativa e geradora de sentido. O mito na figura do ser especial tem aqui um papel fundamental na criação da imagem ou ideia, geradora, levando o em conta o folguedo ou danças dramáticas como coloca Mário de Andrade, sendo estas figuras centro de tramas devido a sua capacidade inumana de transcender e agregar significados. Para tanto, construí um segundo método de taxonomia da figura mitológica ou fictícia, que para além de analisar serve de via contrária, como forma de criação de personagens.

No que tange a animação e ações físicas, será preciso adaptar os elementos da animação tradicional de Richard Williams, Frank Thomas e Ollie Thomas. A prática pelo hábito é até então a melhor forma de assimilação do movimento, onde levo em conta os relatos e os casos citados por Charles Duhigg.

uma metodologia cênica que pense o espetáculo de formas animadas como um todo precisaria ir às bases do teatro tradicional para ressignificar sua própria estrutura, do texto à animação. seria preciso então construir um processo dramático e cênico voltado às formas animadas por meio de;

Padrões de escrita a partir de modelos literários, sendo eles; actancial, monomito e storytelling.

Categorizar os movimentos e manipulação por meio da teoria da animação tradicional.

Compilar exercícios práticos sustentados pelo conceito de loop do hábito.

Adaptar os elementos reunidos ao contexto do teatro de formas animadas.

Organizar os modelos pedagógicos elaborados num só sistema de ensino em dois módulos, texto e ação.

A proposta é um alinhamento de argumentos em uma estrutura de método abrangente, que permeia desde o nascimento de uma montagem em sua concepção mais crua e imagética, passando pela dramaturgia até a encenação focada em movimentação fluido e não realista. Ainda no campo da diferenciação da função e do conceito, é preciso destacar, mesmo sendo um trabalho de pesquisa científico pela natureza acadêmica, é um elaborado de ciências humanas de caráter pedagógico, não se tratando de um postulado exato de veracidade inquestionável, e sendo a proposição metodológica um experimento, é explícito a característica “investigativa” e “testável” dos argumentos aqui apresentados.

A ciência não tem por objetivo conceitos, mas funções que se apresentam como proposições nos sistemas discursivos. Os elementos das funções se chamam *functivos*. Uma noção científica é determinada não por conceitos, mas por funções ou proposições. É uma ideia muito variada, muito complexa, como se pode ver já no uso que fazem dela respectivamente a matemática e a biologia; porém é essa ideia de função que permite às ciências refletir e comunicar. A ciência não tem nenhuma necessidade da filosofia para essas tarefas. Em contrapartida, quando um objeto é cientificamente construído por funções, por exemplo um espaço geométrico, resta buscar um conceito filosófico que não é de maneira alguma dado na função. (DELEUZE, 2013, p.139)

A arte em si tem propósito, não precisamente uma função, o objeto de arte quando ganha um compromisso de uso ou existência torna-se utensílio. Uma escultura serve a contemplação de nossos sentidos e espírito (pensamento), enquanto deciframos a completude de seus aspectos mais abstratos até a técnica aplicada em sua criação, quando esta passa a ter uma função fora do campo das ideias torna-se mero “cabide”.

O conceito pode tomar por componentes os *functivos* de toda função possível, sem por isso ter o menor valor científico, mas com a finalidade de marcar as diferenças de natureza de conceitos e funções. (DELEUZE, 2013, p.139)

Nessa busca por meios de mensurar o movimento para torná-lo compressível, polido e passível de ser reproduzido em escalas e forma diversas, o elemento mais adequado encontrado para este trabalho foi colhido na animação tradicional, são estes os Princípios da Animação, vinda dos estúdios de cinema que abusam de recursos

físicos e gagues visuais para compor cenas memoráveis, verdadeiros marcos da cultura popular mundial, com apoio da publicação “Disney Animation -The Illusion of Life” de Frank Thomas e Ollie Jhonston, doze princípios da técnicos são estipulados como necessários para a criação de algo visualmente agradável e gerador de sensações, estes que são componentes integrais das obras do famoso estúdio de Walt Disney, porém, como se trata de adequação e aplicação a uma linguagem diferente, alguns princípios não podem ser traduzidos para o teatro, por serem restritamente artifícios técnicos do audiovisual. Em suma os elementos são; comprimir e esticar, antecipação, encenação, posição chave, continuidade e sobreposição, aceleração, movimento em arco, ação secundária, temporização, exagero, desenho volumétrico e apelo.

A procura por uma identidade dramatúrgica para o Teatro de Formas Animadas revelou estruturas simplificadas das tramas clássicas, modernas e contemporâneas, mas sem referências específicas na formulação de textos para o uso destinto no teatro de Formas Animadas, no entanto, como ferramenta de auxílio criativo tornam-se extremamente úteis, tanto reunindo elementos quanto gerando conflito. E na tentativa de solucionar problemas de cunho criativo, dar direcionamento ao artista torna-se a primeira preocupação de uma obra que se inicia. Usando experiências locais na linguagem Teatro de Animação é possível notar que uma questão se repete em décadas.

Sem uma estrutura modelar para realizar a construção de um novo texto dramático utilizando bonecos e atores, a discussão no [...] LABORARTE desenvolveu-se primeiro no aspecto prático.

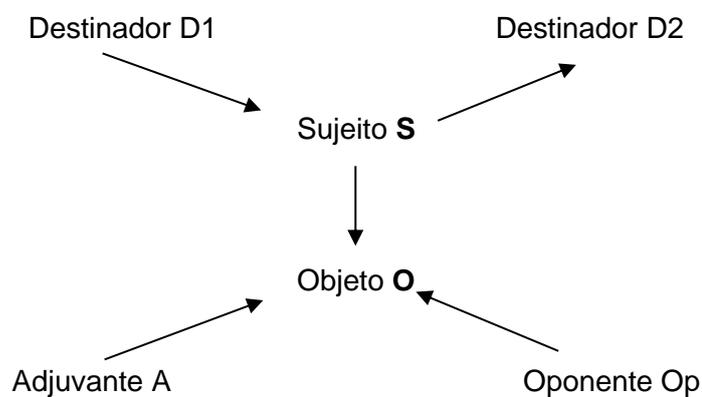
[...] A escassez de conhecimento de um esquema dramatúrgico para espetáculos só com bonecos e pouca experiência no tratamento com a dramaturgia para teatro de atores, tudo era motivo para atenção redobrada. (BORRALHO, 2005, p. 84)

3.1- NA ESFERA DA ESCRITA

Neste trabalho três modelos foram selecionados para tentar remediar, mesmo que teoricamente esta escassez de recursos criativos, gerando a priori, uma forma rudimentar de se pensar a cena a partir dos Bonecos e Atores em cena. O Primeiro trata-se de um sistema simplificado de conceitos dramáticos subjetivos, o modelo Actancial. Na narrativa semiológica de Greimas em sua proposta de análise textual, os elementos dramáticos sugerem padrões reconhecíveis, onde um personagem pode adotar diferentes papéis de acordo com o desenrolar da trama, funcionando como

resumo de categorias e “funções” dos personagens de qualquer obra literária já feita, dada as definições mínimas, como protagonista, antagonista e objetivos da trama.

[...] A análise actancial, bem longe de ser rígida, parece ser, se a dialetizarmos um pouco, um instrumento útil para a leitura do teatro. O essencial é não ver nela uma forma pré-estabelecida, uma estrutura cristalizada (...) mas um modo de funcionamento infinitamente diversificado. A bem dizer, o modelo actancial não é uma forma é sintaxe, portanto capaz de gerar um número infinito de possibilidades textuais. (UBERSFELD, pág. 34, 2013).



(Modelo de análise literária proposto por Greimas)

Essa abordagem tem como objetivo analisar a estrutura narrativa de textos literários e identificar os diferentes níveis de significado presentes na obra. O modelo actancial é baseado na teoria semântica da narrativa e utiliza conceitos como ação, sujeito, objeto e modalidades narrativas para analisar as relações entre os elementos da narrativa.

De forma simplificada, o modelo de Greimas pode ser entendido da seguinte forma:

3.1.1- NÍVEL DO CONTEÚDO:

Sujeito: O protagonista ou personagem principal da história.

Objeto: O objetivo ou desejo do sujeito.

Adjuvante: Personagens ou elementos que auxiliam o sujeito na busca pelo objeto.

Oponente: Personagens ou elementos que se opõem ao sujeito na busca pelo objeto.

Destinador: A entidade que atribui uma tarefa ou missão ao sujeito.

Destinatário: A entidade para quem o sujeito deve realizar a ação.

Assistente: Personagens ou elementos que ajudam o destinador na atribuição da tarefa ao sujeito.

3.1.2- NÍVEL DA EXPRESSÃO:

Modalidades narrativas: São as diferentes formas de narrar uma história, como o discurso direto, discurso indireto, monólogo interior, entre outros.

Valores narrativos: Os valores atribuídos aos elementos da narrativa, como positivo, negativo e neutro, etc.

3.1.3- NÍVEL DA NARRATIVA:

Funções narrativas: São as ações realizadas pelos personagens ao longo da história. Elas são divididas em diferentes etapas, como a situação inicial, a perturbação, a busca, a realização e a situação final.

Esses são apenas alguns aspectos do modelo de Greimas e sua análise literária é bastante complexa e abrangente. O modelo busca identificar as estruturas subjacentes ao texto literário e compreender como os elementos narrativos se relacionam para construir o significado da obra.

3.1.4- NÍVEIS DE PROFUNDIDADE:

Nível fundamental: É o nível mais abstrato e geral da análise, onde estão as estruturas narrativas mais amplas. Ele envolve a oposição binária de dois elementos, como bem e mal, ordem e caos, amor e ódio, que fundamentam a trama da história.

Nível narrativo: É o nível intermediário da análise, que está relacionado às ações dos personagens e às transformações que ocorrem ao longo da narrativa. Nesse nível, as funções narrativas são identificadas e analisadas, revelando as etapas e a dinâmica da história.

Nível discursivo: É o nível mais concreto da análise, relacionado à forma como o texto é expresso linguisticamente. Aqui, são consideradas as escolhas linguísticas, os recursos estilísticos, a estrutura frasal e o discurso utilizado na obra literária.

Semiótica narrativa: O modelo de análise literária de Greimas é baseado na semiótica, que é o estudo dos signos e de sua interpretação. A semiótica narrativa proposta por Greimas busca compreender como os elementos narrativos se articulam para construir o sentido da obra. Ela analisa os signos presentes no texto literário e sua relação com os significados culturais e simbólicos.

Estrutura atancial: Além dos elementos mencionados anteriormente, o modelo de Greimas também leva em consideração as relações entre as funções narrativas e as personagens envolvidas. Essas relações são chamadas de estrutura atancial e podem ser representadas em diagramas que mostram as interações entre os personagens e as funções que desempenham na história.

É importante ressaltar que o modelo de análise literária é uma abordagem teórica que visa fornecer ferramentas para a análise estrutural e interpretativa de textos literários. Ele é aplicado por estudiosos da área de literatura e linguística para compreender a complexidade das narrativas e desvendar os múltiplos sentidos presentes nas obras.

4- ELEMENTOS ÚTEIS E CLICHÊS NECESSÁRIOS

O segundo elemento dramático é o de Storytelling, que se trata resumidamente da arte de contar histórias de forma envolvente e persuasiva. É uma técnica amplamente utilizada em diversos contextos, como na literatura, no cinema, na publicidade e até mesmo nas apresentações de negócios. Existem alguns elementos-chave que compõem o storytelling eficaz.

Protagonista: O protagonista é o personagem principal da história. Ele é quem conduz a narrativa e com quem o público se identifica. O protagonista geralmente enfrenta desafios e passa por transformações ao longo da história.

Conflito: O conflito é a base da história. É o problema central que o protagonista enfrenta e precisa resolver. Pode ser um conflito interno, emocional, ou externo, como um obstáculo ou antagonista.

Enredo: O enredo é a sequência de eventos que compõem a história. Ele deve ser estruturado de forma a criar uma jornada para o protagonista, com um começo, meio e fim. O enredo envolve a introdução do conflito, o desenvolvimento dos eventos e a resolução.

Ponto de virada: O ponto de virada é um momento crucial na história em que ocorre uma reviravolta significativa. Pode ser uma revelação, uma mudança de perspectiva, uma descoberta, entre outros. O ponto de virada geralmente aumenta a tensão e impulsiona a narrativa em uma nova direção.

Emoção: As emoções são elementos poderosos no storytelling. Uma história bem contada é capaz de despertar emoções no público, seja alegria, tristeza, surpresa, medo ou empatia. As emoções ajudam a criar conexões emocionais entre a história e o público, tornando-a mais memorável e impactante.

Tema: O tema é a mensagem ou ideia central da história. É o significado subjacente que o autor pretende transmitir ao público. O tema pode abordar questões universais, como amor, coragem, amizade, justiça, entre outros, e pode ser explorado de várias maneiras ao longo da narrativa.

Narrativa visual: No storytelling, a narrativa visual desempenha um papel importante. Através de elementos visuais, como imagens, cenários, cores e

simbologia, é possível transmitir significados adicionais e reforçar a experiência emocional da história.

Resolução: A resolução é o desfecho da história, onde o conflito é superado e os problemas são solucionados. A resolução pode ser satisfatória, deixando o público com uma sensação de conclusão e realização, ou aberta, deixando espaço para interpretação e reflexão.

Esses são alguns dos principais elementos de storytelling. Ao combiná-los de forma habilidosa, é possível criar histórias envolventes, cativantes e que impactam o público de maneira significativa.

por ter possibilidades narrativas dentro de um escopo muito familiar, já que se trata de uma linguagem extremamente difundida em publicidade e comunicação visual de massa, tais como cinema, quadrinhos, audiovisual em geral, escolhi elementos que vez ou outra aparecem em narrativas, como forma de buscar alinhamento da prática pelo interesse gerado por similaridade, os padrões encontrados na produção artística em geral são;

O inimigo em comum, é de fácil assimilação, pessoas tendem a participar de grupos e o ambiente onde há algo em comum suscita a união, mesmo que pelo ódio ao outro. Certamente, a presença de um inimigo comum pode ser um fator poderoso para unir as pessoas, mesmo que essa união seja baseada em sentimentos negativos, como o ódio. A história tem mostrado repetidamente como um inimigo comum pode agir como um catalisador para a formação de grupos e comunidades.

Quando as pessoas enfrentam uma ameaça ou adversário compartilhado, elas têm a tendência natural de se unir em torno dessa causa em comum. Essa união pode ocorrer por várias razões, incluindo a necessidade de proteção, a busca por segurança ou a sensação de pertencimento a algo maior do que elas mesmas. O medo e a ameaça do outro podem impulsionar o desenvolvimento de um senso de identidade coletiva. Quando as pessoas se veem como parte de um grupo que compartilha uma luta comum contra um inimigo, elas se sentem mais conectadas umas às outras. Esse sentimento de união pode criar laços sociais mais fortes e fortalecer o senso de solidariedade entre os membros do grupo.

Além disso, ter um inimigo comum também pode fornecer uma maneira conveniente de simplificar a complexidade do mundo. Ao identificar um inimigo

externo, as pessoas podem atribuir a ele a culpa por seus problemas e dificuldades, evitando assim a responsabilidade pessoal. Essa mentalidade de "nós contra eles" pode ser sedutora, pois oferece uma explicação aparentemente clara e uma fonte tangível para direcionar a frustração e a raiva. No entanto, é importante reconhecer que a união formada com base no ódio ao outro não é uma base saudável para a construção de uma sociedade harmoniosa. Embora possa haver um sentimento temporário de coesão, a negatividade subjacente pode levar a conflitos contínuos e a uma perpetuação do ciclo de ódio.

Promover a compreensão mútua, o diálogo construtivo e o respeito pelas diferenças são elementos fundamentais para superar essa dinâmica de inimigo comum. É necessário buscar a união em torno de valores positivos e construtivos, que promovam o bem-estar coletivo e a convivência pacífica, em vez de basear a união na hostilidade em relação aos outros.

O escolhido, dotado de raro talento e aquém das relações de poder tradicionais este personagem é controlado pelo destino mesmo que livre de amarras aparentes, porém, preso pela inevitabilidade do destino e mesmo que corra na direção contrária é sempre guiado de volta ao caminho final, como uma profecia tão rígida que não permite erros. O personagem em questão é um ser especial, um escolhido cujo talento excepcional o destaca entre os demais. Sua habilidade única o coloca em uma posição de destaque, capaz de superar as expectativas e desafiar as convenções estabelecidas. No entanto, apesar de sua liberdade aparente, ele se encontra aprisionado pelas forças do destino.

O destino exerce uma influência poderosa sobre o escolhido, direcionando suas ações e moldando seu percurso de vida. Mesmo que ele tente escapar das amarras impostas pela tradição e pelas relações de poder, o destino sempre o conduz de volta ao seu caminho final. É como se uma profecia inflexível governasse sua existência, não permitindo margem para erros ou desvios significativos. Essa inevitabilidade do destino pode ser vista como uma bênção e uma maldição ao mesmo tempo. Por um lado, o escolhido tem acesso a uma compreensão mais profunda do propósito de sua jornada e da contribuição que está destinado a fazer. Por outro lado, essa rigidez implacável pode privá-lo de escolhas autônomas e limitar sua liberdade de ação.

Assim, o personagem caminha em direção ao seu destino final, ciente de que cada passo dado na direção contrária é apenas temporário. Ele pode experimentar momentos de rebelião e resistência, mas, no final, sempre é guiado de volta ao

caminho preestabelecido. Essa jornada repleta de desafios e contradições nos convida a refletir sobre o poder do destino e a natureza do livre-arbítrio em um mundo regido por forças superiores.

A jornada do tolo, tem o objetivo de demonstrar que qualquer um, mesmo cometendo nossos erros mais tolos e corrigíveis, tem a chance de sucesso em meio as adversidades de suas limitações. A jornada do idiota é uma metáfora poderosa que busca destacar a capacidade humana de superar obstáculos e alcançar o sucesso, mesmo diante de nossos erros mais tolos e corrigíveis. Ela nos mostra que não importa quão despreparados ou limitados possamos parecer inicialmente, sempre existe a possibilidade de progredir e atingir nossos objetivos.

Na jornada do idiota, todos nós, em algum momento, nos deparamos com situações em que cometemos erros ingênuos ou tolos. Esses erros podem surgir de nossa falta de conhecimento, experiência ou habilidades específicas. No entanto, o aspecto fundamental dessa jornada é que esses erros são corrigíveis e não definem o nosso destino.

O "idiota" representa aquele que ainda não adquiriu plenamente o conhecimento ou a habilidade necessária para alcançar o sucesso em determinada área. Ele é alguém que está disposto a aprender, crescer e enfrentar as adversidades que surgem ao longo do caminho. À medida que o idiota avança em sua jornada, ele enfrenta desafios que podem parecer esmagadores no início. No entanto, é a sua determinação, perseverança e aprendizado contínuo que o impulsionam a superar essas dificuldades. Cada erro cometido é uma oportunidade de aprendizado e um passo em direção ao sucesso. É importante ressaltar que a jornada do idiota não se trata apenas de alcançar o sucesso, mas também de desenvolver uma mentalidade de crescimento e humildade. O idiota reconhece suas limitações, aceita feedback construtivo e busca constantemente melhorar suas habilidades e conhecimentos.

Essa jornada também nos ensina que o sucesso não é exclusivo de alguns indivíduos privilegiados. Qualquer pessoa, independentemente de sua origem, idade ou condição inicial, pode se lançar nessa jornada de autodesenvolvimento e superação. Ela nos mostra que as adversidades e as limitações são apenas obstáculos temporários que podem ser superados com esforço e dedicação. Em suma, a jornada do idiota é uma história de esperança e inspiração que nos lembra que não importa quão tolos ou corrigíveis sejam nossos erros, sempre há a oportunidade de alcançar o sucesso. Ela nos encoraja a abraçar nossa jornada

pessoal de crescimento, aprender com nossos erros e nunca desistir de nossos sonhos, independentemente das adversidades que enfrentamos.

Da lama a fama, parecida com anterior, mas nesta categoria, é preciso ter um problema específico, superá-lo e tornar-se uma referência na resolução deste. Na jornada do fracasso à fama, há uma trajetória semelhante à mencionada anteriormente, mas com uma abordagem mais específica. Nessa categoria, é necessário enfrentar um problema específico, superá-lo e se tornar uma referência na resolução desse desafio. O primeiro passo nessa jornada é identificar um problema real e significativo. Pode ser algo pessoal, relacionado a uma experiência de vida ou uma situação mais ampla que afete muitas pessoas. Esse problema deve despertar seu interesse e paixão, pois a jornada de superação será longa e exigirá dedicação. Uma vez que você tenha identificado o problema, é hora de se dedicar a resolvê-lo. Isso pode envolver pesquisas extensas, experimentação, tentativa e erro, e até mesmo enfrentar obstáculos e fracassos ao longo do caminho. No entanto, é essa perseverança e determinação que o ajudarão a superar as dificuldades e a se destacar na busca pela solução.

Conforme você ganha experiência e conhecimento na área específica do problema, você se torna um especialista no assunto. Você adquire habilidades únicas e desenvolve soluções inovadoras. É nesse momento que você começa a se tornar uma referência na resolução desse problema específico. À medida que sua expertise se solidifica, você ganha visibilidade e reconhecimento em sua área de atuação. Outras pessoas começam a buscar seus conhecimentos e habilidades para resolverem problemas semelhantes. Na medida em que sua fama cresce, você se torna uma figura respeitada e procurada em sua área. Sua jornada do fracasso à fama é um testemunho de sua capacidade de superação e solução de problemas específicos. Você se torna uma referência não apenas para aqueles que enfrentam desafios semelhantes, mas também para aqueles que buscam inspiração e orientação na superação de obstáculos em suas próprias vidas.

No entanto, é importante lembrar que a fama não deve ser o único objetivo. É a paixão pela resolução do problema e o impacto positivo que você pode causar na vida das pessoas que deve ser a força motriz por trás de sua jornada. A fama é apenas uma consequência natural de seu compromisso e dedicação em se tornar uma referência na resolução de um problema específico. Em resumo, na categoria "do fracasso à fama" ao enfrentar um problema único e superá-lo, é necessário identificar

um problema significativo, dedicar-se à sua solução, adquirir expertise e habilidades únicas, e, finalmente, ser reconhecido como uma autoridade na área. Essa jornada é impulsionada pela paixão e pelo desejo de causar um impacto positivo, com a fama sendo uma consequência natural desse comprometimento.

Herói por acaso, quando o personagem cai de paraquedas em uma situação, e mesmo relutante aprimora seus conhecimentos para a resolução de um problema, e acaba se envolvendo em um problema maior também solucionável.

O herói por acidente é um arquétipo comum encontrado em muitas histórias. Esse tipo de personagem geralmente é retratado como alguém comum, despreparado e até mesmo relutante em assumir o papel de protagonista, mas acaba sendo lançado em uma situação desafiadora por acaso. No entanto, mesmo diante das adversidades, o herói acidental se vê obrigado a aprimorar seus conhecimentos e habilidades para resolver o problema que surgiu em seu caminho.

Quando o personagem cai de paraquedas em uma situação desconhecida, ele muitas vezes se sente deslocado e inseguro. A princípio, pode até mesmo resistir à ideia de envolver-se na resolução do problema, preferindo deixar que outros lidem com a situação. No entanto, à medida que o enredo se desenrola, o herói acidental percebe que sua participação é crucial para superar o desafio. Impulsionado por uma combinação de necessidade e senso de responsabilidade, o herói começa a buscar informações, aprimorar suas habilidades e adquirir conhecimentos que possam ajudá-lo a solucionar o problema em questão. Ele pode recorrer a fontes de informação, estudar, treinar ou buscar mentores para aprender tudo o que precisa saber para enfrentar a situação desafiadora.

À medida que o herói por acidente se aprofunda na resolução do problema inicial, ele acaba se deparando com uma complexidade maior do que imaginava. Talvez descubra que o problema inicial era apenas uma parte de um dilema muito maior e mais perigoso. No entanto, com os conhecimentos adquiridos e sua crescente determinação, ele enfrenta essa nova adversidade. Embora possa parecer que o herói acidental está condenado ao fracasso devido à sua falta de preparo inicial, é justamente sua capacidade de adaptabilidade, aprendizado rápido e busca incansável pela solução que o torna capaz de superar os desafios. Ao longo da história, ele se transforma em um herói improvável, capaz de enfrentar um problema maior e solucioná-lo de maneira satisfatória.

O arco do herói acidental muitas vezes gira em torno da jornada de autodescoberta e crescimento pessoal. À medida que ele se envolve no problema e busca resolvê-lo, desenvolve habilidades e qualidades que não sabia possuir. Além disso, ao superar suas próprias limitações e obstáculos, ele inspira e motiva outros personagens da história. É um exemplo cativante de como pessoas comuns podem se tornar extraordinárias quando são desafiadas e encontram a coragem de enfrentar o desconhecido. Sua história ressalta a importância do aprendizado contínuo, da adaptabilidade e do desenvolvimento pessoal, mesmo em circunstâncias inesperadas.

Somos iguais, é a mais simples, reforça a ideia de que quem conta a história é semelhante a quem ouve, com os mesmos sonhos e medos, uma pessoa tão humana quanto quem lê, dadas as circunstâncias de fácil reconhecimento. Quando afirmamos que "somos iguais", estamos ressaltando a noção fundamental de que, apesar das diferenças superficiais entre as pessoas, todos compartilhamos uma humanidade comum. Essa ideia é particularmente relevante quando se trata de contar histórias, pois a história é uma forma de comunicação que nos conecta e nos ajuda a compreender a experiência humana.

Ao dizer que quem conta a história é semelhante a quem ouve, estamos reconhecendo que tanto o narrador quanto o receptor da história são seres humanos, com os mesmos anseios, esperanças, medos e sonhos. Independentemente das circunstâncias específicas de cada indivíduo, todos enfrentamos desafios, buscamos a felicidade e temos uma compreensão do que significa ser humano. Essa noção de igualdade ressalta a importância da empatia na narrativa. Quando ouvimos uma história, somos convidados a nos colocar no lugar do protagonista, a sentir o que ele sente, a enfrentar suas adversidades e celebrar suas conquistas. Através dessa experiência compartilhada, podemos encontrar pontos de conexão, compreender diferentes perspectivas e desenvolver um senso mais profundo de compaixão e compreensão mútua. Além disso, ao afirmar que a pessoa que conta a história é tão humana quanto quem a lê, enfatizamos que todos nós temos a capacidade de sermos contadores de histórias. Independentemente de nosso papel como escritores, narradores orais ou simplesmente como ouvintes atentos, todos possuímos a habilidade de comunicar nossas experiências, ideias e emoções por meio de histórias. Cada indivíduo tem uma história única para contar, e essa diversidade de narrativas contribui para a riqueza e a complexidade da experiência humana, portanto, ao

reconhecer a igualdade fundamental entre aqueles que contam histórias e aqueles que as ouvem, estamos reconhecendo a importância da empatia, da compreensão mútua e da valorização da diversidade na construção de um mundo mais conectado e inclusivo. Através das histórias, podemos transcender as barreiras que nos separam e nos unir como seres humanos, compartilhando e celebrando nossa humanidade comum.

Odiado por deus, este que mesmo seguindo com a dura lida tem cada aspecto da vida dificultado por inúmeros fatores e opositores, como se caísse sobre si uma maldição ou vontade divina, onde nada dá certo mesmo que siga o caminho correto.

Nessa categoria, temos um personagem que é marcado pelo desagrado divino, sofrendo uma existência onde cada aspecto da vida é constantemente dificultado por inúmeros fatores e opositores. Mesmo que ele se empenhe em trilhar o caminho da retidão, paz ou redenção, parece que uma maldição ou vontade divina paira sobre ele, impedindo que qualquer coisa dê certo. Esse personagem enfrenta uma série de desafios e obstáculos em sua jornada, independentemente de seus esforços sinceros para encontrar um propósito significativo ou buscar uma vida virtuosa. Por mais que tente seguir uma vida justa, cada passo em direção à redenção é frustrado e sabotado por forças além de seu controle. Essa condição de ser odiado por Deus, ou perceber-se assim, pode trazer uma profunda sensação de isolamento, tristeza e desespero. O personagem pode se sentir como um pária, destinado a uma vida de sofrimento e aflição, onde suas preces parecem cair em ouvidos surdos.

A presença de adversários e oposição constante acentua ainda mais a luta do personagem. Parece que cada pessoa ou situação se coloca em seu caminho, conspirando contra seus objetivos e alimentando a sensação de que ele está sob o jugo de uma força superior. Essa narrativa nos convida a explorar questões profundas sobre o destino, a vontade divina e a relação entre a humanidade e o divino. Ela também traz à tona considerações sobre a natureza do sofrimento e a busca pela redenção em face de circunstâncias aparentemente intransponíveis.

Essa caminhada do personagem principal em busca de alguma coisa que ele deseja, os obstáculos que ele encontra, os esforços que ele faz para vencer esses obstáculos, tudo isso é ação dramática. (PALLOTTINI, 2006, p. 17)

Reunidos os agentes presentes numa dramaturgia base seria preciso pensar agora no conflito, o fio condutor da trama e como este pode alcançar o público dentro

do que é tangível a memória, reconhecível como referência popular ou simplesmente suscitar interesse pela aura mística e imprevisível do “Teatro de Animação”.

4.1- O FATO, A FIÇÃO E O MITO

Na criação de uma dramaturgia, após reunir os agentes presentes e estabelecer uma base sólida, é essencial pensar no conflito como o fio condutor da trama. O conflito é o elemento que impulsiona a história adiante, cria tensão e mantém o interesse do público. Ele pode surgir de diferentes fontes, como os desejos e motivações dos personagens, os obstáculos que eles enfrentam ou as relações complexas entre eles.

Para que o conflito alcance o público de forma efetiva, é importante que ele seja tangível à memória coletiva ou reconhecível como uma referência popular. Ao utilizar temas, situações ou personagens que sejam familiares à audiência, a história ganha uma camada adicional de significado e conexão emocional. Isso pode envolver abordar questões sociais, políticas, culturais ou até mesmo pessoais que ressoem com a experiência vivida pelo público.

Além disso, o conflito também pode suscitar interesse pela aura mística e imprevisível do “Teatro de Animação”. O Teatro de Animação é uma forma artística que envolve a manipulação de objetos inanimados ou seres vivos em cena para contar uma história. Essa forma de teatro oferece possibilidades criativas únicas, onde os objetos ganham vida e se tornam personagens com suas próprias características e expressões. Essa aura mística e imprevisível do Teatro de Animação pode atrair o público, despertando sua curiosidade e atraindo sua atenção para a narrativa.

A combinação do conflito como fio condutor da trama com o uso de elementos tangíveis à memória coletiva, referências populares e o apelo da aura mística e imprevisível do Teatro de Animação pode resultar em uma dramaturgia cativante e envolvente. Através dessa combinação, é possível criar histórias que emocionem, provoquem reflexões e estabeleçam uma conexão profunda com o público, transcendendo o palco e deixando uma marca duradoura na memória coletiva.

Ainda amparado pelas experiências dos grupos locais no Teatro de Bonecos, especificamente espetáculos promovidos pelo LABORARTE, COTEATRO e Casemiro Coco, o terceiro modelo de experimentação dramaturgical foi selecionado apostando no achado empírico destes grupos, o uso do Mito e da Cultura popular como cerne da narrativa, o modelo adotado foi então o “monomito” ou “saga do herói”,

mesmo com o caráter analítico tem maior significância para este trabalho na construção de motes, conflito e “sub narrativas” dramáticas.

A utilização de mitos conhecidos pela maioria do público alvo do LABORARTE e a possibilidade de testar a transcendência do caráter desses mitos e seu entendimento por outros públicos, a ideia que se aliou à proposta de trabalhar um texto mais ontológico, onde o embate de seres residentes em planos controversos de existência, que provocasse a colocação de conflitos tão fantásticos, só cabíveis no onírico do texto, tornou-se questão fechada. (BORRALHO, 2005, p. 85)



(Modelo de dramaturgia cíclica monomito)

O Monomito, como processo de criação dramática requer complexidade gradativa dado o número de fatores, se no modelo actancial tínhamos 6 elementos este segundo possui ao todo 12 passos para o decorrer do enredo. Também conhecido como a jornada do herói, é um compilado de achados de Joseph Campbell, professor estadunidense que estudava mitologias, e que forjou o termo em seu mais famoso livro “o herói de mil faces”, onde relacionava acontecimentos de significados comuns a grandes obras da literatura clássica e até mesmo obras de cunho religioso. Definiu para tanto a figura do personagem central dividido em uma estrutura de dois mundos, o de partida, mundo normal e o mundo especial. Traz a ideia de que em toda mitologia, todo conto e narrativa épica, respeita uma mesma sequência

de etapas, obedecendo a uma lógica cíclica onde em tese, se conta sempre a mesma história por diferentes temas e personagens.

4.2- OS 12 PASSOS

mundo normal: No conceito de monomito, o "mundo comum" refere-se à realidade ordinária e familiar em que o herói vive antes de embarcar em sua jornada épica. Também conhecido como "mundo ordinário", o mundo comum é o ponto de partida da história e representa a rotina e a estabilidade da vida do herói antes de sua chamada à aventura.

No contexto do monomito, uma estrutura narrativa descrita pelo mitólogo Joseph Campbell, o mundo comum é onde o herói geralmente se encontra no início da jornada. É um estado de equilíbrio antes que algo aconteça para desestabilizar a vida do herói e levá-lo em busca de uma transformação.

Nesse estágio, o herói pode estar insatisfeito com sua vida ou sentir um chamado interno para algo maior, mas ainda não deu o primeiro passo em direção à aventura. O mundo comum é uma representação da normalidade e familiaridade, onde as regras, as estruturas sociais e as expectativas são conhecidas.

O objetivo do mundo comum é contrastar com as próximas etapas da jornada do herói, destacando a mudança que ocorrerá. Ao apresentar o mundo comum de forma detalhada, os criadores de histórias têm a oportunidade de mostrar ao público como a vida do herói será transformada pela jornada que está por vir.

mundo especial: refere-se a um reino, lugar ou dimensão fora do mundo comum onde a maior parte da aventura do herói ocorre. Também conhecido como "mundo sobrenatural" ou "mundo da aventura", o mundo especial é um local onde as leis da realidade são diferentes ou onde seres extraordinários e eventos mágicos existem.

No monomito, o herói é chamado a deixar seu mundo comum para adentrar no mundo especial, onde enfrentará desafios, encontrará aliados e inimigos, e buscará alcançar seu objetivo. Esse mundo especial é frequentemente retratado como um lugar misterioso, desconhecido e cheio de perigos, exigindo que o herói se adapte e supere obstáculos para progredir em sua jornada.

O mundo especial pode assumir diferentes formas, dependendo da história. Pode ser um reino mítico, uma terra distante, um mundo subterrâneo, uma dimensão

paralela ou qualquer outro lugar que esteja além da experiência cotidiana do herói. É um ambiente simbólico que representa os desafios e transformações internas que o herói precisa enfrentar.

Durante sua estadia no mundo especial, o herói pode encontrar mentores, guias ou ajudantes que o auxiliam em sua jornada. Esses personagens muitas vezes possuem conhecimentos especiais, habilidades sobrenaturais ou insights que ajudam o herói a superar os obstáculos e progredir em direção à sua meta final.

O mundo especial desempenha um papel crucial no monomito, pois é nesse local que o herói passa por testes, adquire conhecimento e experiência, e se transforma ao longo da história. É um estágio fundamental na jornada do herói antes de retornar ao mundo comum, trazendo consigo as lições aprendidas e a transformação pessoal conquistada.

detalhadamente os passos são desenvolvidos em uma sequência que se desencadeia em consequências e servem de estímulo ao seguinte elemento, fechando em três atos distintos, sendo eles;

Mundo Comum: como já mencionado, herói começa sua jornada em um mundo comum, familiar e rotineiro, mas algo acontece para desestabilizar essa normalidade e lançá-lo em uma aventura.

Chamado à Aventura: O herói recebe um chamado ou convite para embarcar em uma jornada. Esse chamado pode vir de uma figura misteriosa, uma crise iminente ou uma necessidade interna. É o segundo passo da jornada do herói no monomito. Nesse estágio, o herói recebe um chamado ou convite para embarcar em uma jornada extraordinária. Esse chamado pode vir de diferentes fontes, como uma figura misteriosa, uma crise iminente ou uma necessidade interna.

A natureza do chamado pode variar de acordo com a história e o contexto narrativo. Pode ser um convite direto de um mentor ou guia, que aparece para o herói e o convida a enfrentar uma missão ou desafio. O mentor pode ser um personagem sábio, um ser sobrenatural, um ancestral, entre outros.

Além disso, o chamado também pode ser desencadeado por uma crise iminente ou uma situação de perigo que exija a intervenção do herói. Pode ser uma ameaça ao mundo, uma comunidade ou alguém próximo ao herói. Essa situação de crise pode servir como um chamado para o herói assumir a responsabilidade e agir para resolver o problema.

Outra possibilidade é o chamado surgir de uma necessidade interna do herói. Ele pode sentir-se insatisfeito, inquieto ou desafiado por questões pessoais, anseios ou sonhos. Essa inquietação interna impulsiona o herói a buscar algo além de sua vida comum e embarcar em uma jornada de autodescoberta e transformação.

Independentemente da fonte do chamado, é comum que o herói inicialmente relute em aceitá-lo. Ele pode sentir medo do desconhecido, estar apegado à sua vida cotidiana, ter dúvidas sobre suas habilidades ou sentir-se inadequado para a tarefa. Essa recusa é uma reação natural diante da perspectiva de enfrentar o desconhecido.

No entanto, algo acontece para motivar o herói a superar sua recusa e aceitar o chamado. Pode ser a percepção de que sua negação terá consequências negativas para si mesmo, para seus entes queridos ou para o mundo em geral.

Também pode ser uma intervenção de um mentor ou aliado que fornece encorajamento, orientação ou apoio ao herói.

O "Chamado à Aventura" é o ponto de partida para a jornada do herói, representando a transição do mundo comum para o mundo extraordinário da aventura. Ele estabelece o conflito central da história e coloca o herói em movimento, dando início a uma série de eventos e desafios que irão moldar sua jornada de transformação e crescimento pessoal.

Recusa do Chamado: O herói inicialmente reluta em aceitar o chamado devido ao medo do desconhecido, compromissos existentes ou inseguranças pessoais. No entanto, algo o motiva a superar essa recusa e avançar. Nessa fase, o herói demonstra resistência em aceitar o convite para embarcar na jornada, sendo impulsionado por medo do desconhecido, compromissos existentes ou inseguranças pessoais.

A recusa pode surgir por diversos motivos. O herói pode sentir-se confortável em sua zona de conforto e temer as mudanças e os desafios que a jornada trará. Ele pode ter obrigações e responsabilidades que o prendem ao seu mundo cotidiano, tornando difícil abandonar tudo e partir em uma aventura incerta. Além disso, inseguranças e dúvidas sobre suas próprias capacidades podem fazer com que o herói questione se é realmente capaz de enfrentar os desafios que o esperam. Essa recusa é uma reação natural e humana diante de algo desconhecido e potencialmente perigoso. O herói pode ponderar sobre os riscos envolvidos e temer o fracasso ou a perda. Ele pode buscar segurança e estabilidade, resistindo à ideia de se aventurar em territórios desconhecidos.

No entanto, algo ou alguém motiva o herói a superar essa recusa e avançar em direção à jornada. Pode ser uma nova ameaça, um acontecimento que intensifica a crise, uma intervenção de um mentor ou até mesmo um chamado interno que não pode mais ser ignorado. Esses eventos geralmente empurram o herói para fora de sua zona de conforto e o impulsionam a enfrentar seus medos e inseguranças. O herói pode perceber que, se continuar recusando o chamado, haverá consequências negativas, tanto para ele mesmo quanto para as pessoas ao seu redor. A necessidade de mudança e crescimento pessoal se torna mais forte do que o medo do desconhecido. É nesse momento que o herói começa a se preparar para enfrentar os desafios e abraçar a jornada que se apresenta.

A recusa do chamado e a subsequente superação desse obstáculo são elementos importantes da jornada do herói. Eles servem para estabelecer um conflito interno no herói, mostrando seu crescimento pessoal e sua capacidade de transcender suas limitações. Ao superar a recusa, o herói se torna mais preparado para enfrentar os desafios que virão e seguir em direção à transformação e ao cumprimento de sua missão.

Encontro com o Mentor: O herói encontra um mentor ou guia que o auxilia na jornada, fornecendo orientação, conhecimento ou ferramentas necessárias para enfrentar os desafios que virão. Nesta fase, o herói encontra um mentor ou guia que o auxilia na jornada, fornecendo orientação, conhecimento ou ferramentas necessárias para enfrentar os desafios que virão. O mentor é um personagem experiente e sábio, que já percorreu uma jornada semelhante à do herói e está disposto a compartilhar seus conhecimentos e sabedoria. Pode ser um ser humano, um ser sobrenatural, um animal, uma figura espiritual ou mesmo um objeto mágico. O importante é que ele desempenhe o papel de guia e fonte de inspiração para o herói.

Este encontro é um momento crucial na jornada, pois o herói recebe orientações e conselhos que o ajudam a compreender a natureza de sua missão e a desenvolver as habilidades necessárias para enfrentar os desafios que encontrará ao longo do caminho. Ele pode fornecer informações sobre o mundo desconhecido, ensinar técnicas especiais, transmitir conhecimentos espirituais ou revelar segredos ocultos. Além de fornecer conhecimento prático, o mentor também desempenha um papel emocional e motivacional. Ele inspira o herói, infunde confiança e encoraja o herói a acreditar em si mesmo, mesmo diante das adversidades. Ajuda o herói a

superar suas dúvidas e medos, preparando-o mental e emocionalmente para a jornada que o aguarda.

O relacionamento entre o herói e seu mestre é frequentemente construído em uma atmosfera de respeito, confiança e aprendizado mútuo. O herói reconhece o valor do “professor” e se torna receptivo às suas orientações, enquanto ele enxerga o potencial do herói e o ajuda a desenvolver suas habilidades únicas. É uma etapa essencial na jornada do herói, pois fornece as bases para o desenvolvimento do herói como um indivíduo mais preparado e consciente, desempenha um papel fundamental na transformação do herói, preparando-o para enfrentar os obstáculos e desafios que ele encontrará no decorrer da aventura.

Travessia do Primeiro Limiar: O herói cruza um limiar ou fronteira que o separa de seu mundo conhecido e entra em um reino desconhecido ou sobrenatural. Essa travessia simboliza a entrada no mundo da aventura. Nesse estágio, o herói cruza um limiar ou fronteira que o separa do seu mundo conhecido e adentra um reino desconhecido ou sobrenatural. Essa travessia simboliza a entrada no mundo da aventura.

O limiar representa uma transição significativa na jornada do herói, marcando a separação entre o mundo comum e o mundo extraordinário. Pode ser uma barreira física, como uma montanha, uma floresta densa, um portal mágico, ou pode ser uma barreira simbólica que representa a mudança de perspectiva e mentalidade do herói. Ao cruzar o primeiro limiar, o herói abandona a familiaridade e o conforto de sua vida cotidiana e se aventura em um novo território desconhecido. Esse novo mundo pode ser um reino mágico, uma dimensão alternativa, uma sociedade secreta, ou qualquer outro ambiente que seja estranho e desafiador para o herói.

Essa travessia simboliza a ruptura com a normalidade e o início de uma jornada transformadora. O herói deixa para trás tudo o que conhecia e se lança em uma realidade completamente diferente, onde enfrentará desafios, encontrará aliados e inimigos, e passará por experiências que o levarão a uma evolução pessoal. É nesse momento que o herói se vê confrontado com o desconhecido, testando sua coragem e determinação. Ele pode sentir-se desorientado, inseguro e desafiado pelos novos ambientes, criaturas e situações que encontra. No entanto, é essa travessia do primeiro limiar que o leva a expandir seus horizontes e descobrir novas habilidades e conhecimentos que serão essenciais para o desenrolar da história.

Ao cruzar o limiar, o herói também se torna parte de um mundo maior e mais complexo, repleto de possibilidades e perigos. Essa transição é simbólica e marca o início de uma jornada de autodescoberta, enfrentamento de desafios e busca por um objetivo maior. A travessia é um marco crucial na jornada do herói, representando a entrada no mundo da aventura. Ela inaugura uma série de eventos que moldarão a transformação do herói e desencadearão o desenvolvimento da trama, levando-o a enfrentar os desafios e buscar a realização de sua missão.

Testes, Aliados e Inimigos: O herói enfrenta uma série de desafios, encontra aliados que o ajudam em sua busca e também enfrenta inimigos que tentam impedi-lo de alcançar seu objetivo. Nesse estágio, o herói enfrenta uma série de desafios, encontra aliados que o ajudam em sua busca e também enfrenta inimigos que tentam impedi-lo de alcançar seu objetivo.

Durante essa fase, o herói é submetido a testes e provações que o colocam à prova física, mental e emocionalmente. Esses testes podem assumir várias formas, como enfrentar monstros, superar obstáculos, solucionar enigmas ou passar por rituais de iniciação. Cada desafio superado fortalece o herói e o prepara para os desafios subsequentes.

Ao longo dessa jornada, o herói também encontra aliados que o apoiam e fornecem auxílio em sua busca. Esses aliados podem ser outros personagens com habilidades especiais, seres sobrenaturais, figuras sábias, ou até mesmo o próprio mentor. Eles desempenham um papel crucial ao fornecer orientação, conhecimento, apoio emocional e até mesmo habilidades complementares que auxiliam o herói em sua jornada. No entanto, o herói também deve enfrentar inimigos que tentam impedir seu progresso. Esses inimigos podem assumir diferentes formas, desde vilões poderosos até obstáculos e adversidades que se colocam no caminho do herói. Eles representam os obstáculos e desafios que o herói precisa superar para alcançar seu objetivo. Através desses confrontos, o herói é testado em sua coragem, habilidades e determinação.

Os testes representam os desafios que o herói precisa enfrentar para crescer e desenvolver-se ao longo da jornada. Os aliados fornecem suporte e encorajamento, trazendo habilidades e conhecimentos complementares que complementam as do herói. E os inimigos criam tensão e conflito, colocando o herói à prova e forçando-o a superar obstáculos para alcançar seu objetivo.

Essa fase da jornada é um período de aprendizado, crescimento e desenvolvimento para o herói. É um momento em que ele se fortalece, adquire novas habilidades e aprende importantes lições sobre si mesmo e sobre o mundo ao seu redor. Os testes, aliados e inimigos moldam o herói e preparam o terreno para o próximo estágio da jornada.

Aproximação da Caverna Oculta: O herói se prepara para enfrentar a grande provação ou o confronto final. Ele se aproxima do local onde seu objetivo principal está localizado, muitas vezes simbolizado como uma caverna oculta. O herói se prepara para enfrentar sua grande provação ou o confronto final. Ele se aproxima do local onde seu objetivo principal está localizado, frequentemente simbolizado como uma caverna oculta. Essa fase é marcada por uma intensificação da tensão e do sentido de urgência na jornada do herói. O objetivo final se torna cada vez mais próximo e tangível, e o herói se concentra em se preparar para enfrentar os desafios finais que o aguardam. A caverna oculta representa o lugar onde o objeto de desejo do herói está localizado, seja uma relíquia sagrada, um tesouro valioso, a resolução de um mistério ou o confronto com um vilão poderoso.

A caverna oculta pode envolver um processo de investigação, obtenção de informações e planejamento estratégico. O herói reúne recursos, adquire conhecimento adicional e busca aliados ou ferramentas especiais que possam ser necessários para enfrentar a grande provação. Essa preparação é crucial para aumentar as chances de sucesso do herói e garantir que ele esteja pronto para enfrentar os desafios que o esperam. Durante essa fase, o herói pode experimentar uma mistura de antecipação, ansiedade e determinação. Ele pode refletir sobre os desafios enfrentados até o momento e avaliar seu próprio crescimento e evolução ao longo da jornada. Também pode ocorrer uma intensificação do conflito, à medida que inimigos poderosos ou obstáculos finais se apresentam para tentar impedir o progresso do herói.

Além disso, também pode ser uma oportunidade para o herói enfrentar seus próprios medos, dúvidas e fraquezas internas. É um momento de autoavaliação e autoconfiança, em que o herói fortalece sua determinação e reafirma seu compromisso com a missão. Aproximar-se da caverna representa um ponto crucial na jornada do herói, onde toda a narrativa converge para um momento de clímax e resolução. É a preparação final antes do confronto final ou da grande provação, onde o herói será testado ao máximo em seu último esforço para alcançar seu objetivo.

É importante ressaltar que a jornada do herói pode variar em diferentes histórias e contextos, e nem todos os estágios serão aplicáveis a todas as narrativas. No entanto, a aproximação da caverna oculta é um elemento recorrente e significativo em muitos contos épicos e aventuras heroicas.

Provação Suprema: O herói enfrenta sua maior provação, um desafio de vida ou morte que testa sua coragem, habilidades e determinação. Essa provação pode envolver um confronto com o antagonista principal da história. um desafio de vida ou morte que testa sua coragem, habilidades e determinação. Essa provação muitas vezes envolve um confronto direto com o antagonista principal da história.

A Provação é o ponto culminante da jornada do herói, onde todas as suas habilidades, aprendizados e preparação são colocados à prova. É um momento de extremo risco e tensão, onde o herói enfrenta seu maior medo ou desafio, e onde a possibilidade de fracasso é maior. Durante essa prova, o herói deve superar obstáculos significativos e enfrentar o antagonista em um confronto final. Pode ser uma batalha física, um duelo de habilidades, um teste de resistência ou uma luta mental e emocional. O objetivo do herói é superar o desafio e alcançar a vitória, seja ela a derrota do antagonista, a conquista do objeto de desejo ou a resolução de um problema crucial.

Essa “prova” representa o ponto decisivo na jornada do herói, onde ele deve demonstrar coragem, perseverança e sacrifício. É um momento em que o herói enfrenta suas limitações e medos, e encontra forças dentro de si mesmo para triunfar sobre as adversidades.

O confronto com o antagonista principal geralmente simboliza o embate entre o bem e o mal, o heroísmo e a maldade, ou o conflito central da história. É um momento de clímax e resolução, onde as tensões narrativas se encontram em seu ápice. O herói pode descobrir novas habilidades, utilizar estratégias inovadoras ou contar com a ajuda de aliados para enfrentar o desafio final. Também pode ser um momento de autoconhecimento e redenção para o herói. Ele pode confrontar suas fraquezas e limitações, superar suas próprias falhas e emergir transformado por meio da experiência. Essa provação é fundamental para a evolução do herói e para alcançar a resolução da história.

ale ressaltar que nem todos os heróis passam por uma prova suprema envolvendo um confronto direto com o antagonista. Em algumas histórias, a prova suprema pode assumir formas diferentes, como um desafio mental, uma escolha

moral difícil ou uma situação de vida ou morte. A natureza deste teste dependerá da narrativa específica em questão.

No entanto, em muitas narrativas de aventura heroica, a prova suprema é um momento crítico em que o herói é testado em seus limites mais extremos e onde sua jornada atinge seu ponto mais alto de tensão e importância.

Conquista da Recompensa: O herói supera a prova suprema e alcança seu objetivo principal. Ele obtém uma recompensa, que pode ser um objeto valioso, conhecimento, poder ou a própria transformação pessoal. O herói supera a prova final e alcança seu objetivo principal. Como resultado, ele obtém uma recompensa significativa, que pode assumir diversas formas, como um objeto valioso, conhecimento, poder ou transformação pessoal. A recompensa representa o momento em que o herói colhe os frutos de sua jornada e alcança o que estava buscando. Essa recompensa pode ser um tesouro físico, como um artefato mágico, um objeto sagrado ou um prêmio valioso. Ela também pode ser uma recompensa simbólica, como a resolução de um mistério, a conquista de um objetivo pessoal ou a obtenção de conhecimento profundo. Além disso, pode ser uma transformação interna do herói. Ao enfrentar os desafios e superar a prova suprema, o herói passa por um processo de crescimento e evolução pessoal. Ele pode adquirir novas habilidades, superar seus medos, ganhar autoconfiança e obter uma compreensão mais profunda de si mesmo e do mundo ao seu redor.

Essa transformação pessoal é uma das recompensas mais poderosas que o herói pode conquistar. Ela o capacita a retornar ao mundo comum como uma pessoa mudada, com uma nova perspectiva e habilidades adquiridas durante a jornada. Essa transformação pode ser um catalisador para a resolução de conflitos, o retorno da harmonia ao seu mundo e a inspiração para os outros.

Também pode ter implicações mais amplas para o bem maior. O herói pode utilizar a recompensa obtida para beneficiar a comunidade, proteger os indefesos ou desafiar as estruturas de poder opressivas. A recompensa pode se tornar um instrumento para a mudança e a transformação social.

É importante destacar que a recompensa não é apenas uma gratificação pessoal para o herói, mas também um elemento-chave na conclusão da narrativa. Ela fornece um senso de realização e encerra a jornada do herói de maneira satisfatória. No entanto, a jornada do herói nem sempre termina com a conquista da recompensa, pois há estágios subsequentes que levam à resolução final da história, é um momento

crucial na jornada do herói, onde o herói obtém algo de valor e se transforma como resultado de suas proações e desafios. É um momento de triunfo e satisfação, que marca uma etapa significativa na narrativa e prepara o terreno para os estágios finais da jornada do herói.

Caminho de Volta: O herói inicia sua jornada de volta ao mundo comum, mas geralmente enfrenta novos desafios ou perigos no caminho de volta. Nessa fase, o herói começa a retornar ao mundo comum, abandonando o mundo extraordinário ou sobrenatural em que esteve imerso durante sua aventura. No entanto, é importante destacar que esse retorno ao mundo comum geralmente não é tão simples quanto parece.

No Caminho de Volta, o herói pode enfrentar novos desafios, perigos ou obstáculos que surgem em seu caminho de retorno. Esses desafios podem ser consequências diretas das ações do herói durante sua jornada ou podem ser uma parte natural do retorno à realidade cotidiana. Essa fase serve para testar a resiliência e a determinação do herói, bem como para reforçar seu crescimento e transformação pessoal.

Esses desafios podem assumir diferentes formas. O herói pode encontrar inimigos que ainda buscam vingança, enfrentar perigos físicos que surgem no caminho de volta, ser tentado a abandonar sua missão ou confrontar obstáculos emocionais e mentais que surgem como resultado de sua jornada. Esses desafios adicionais servem para testar a força do herói e seu compromisso com o retorno ao mundo comum. Além disso, o Caminho de Volta também pode envolver a necessidade de fazer escolhas difíceis ou sacrifícios para alcançar o retorno. O herói pode precisar abandonar algo ou alguém que encontrou durante sua jornada, ou pode ter que tomar decisões que afetam diretamente o resultado da história.

Essa fase de “volta” pode ser marcada por uma mistura de sentimentos, como saudade do mundo extraordinário, anseio pela paz e estabilidade do mundo comum, e uma sensação de desafio ou perigo iminente. O herói enfrenta a difícil tarefa de reconciliar as experiências vividas na jornada com a realidade que o espera.

O retorno é um estágio importante na jornada do herói, pois demonstra a capacidade do herói de aplicar o aprendizado e as transformações obtidas durante a aventura ao enfrentar os desafios finais antes de retornar ao mundo comum. É uma oportunidade para o herói mostrar sua resiliência e sua habilidade de superar obstáculos finais antes de alcançar a resolução final da história. Vale ressaltar que,

assim como outros estágios da jornada do herói, nem todas as narrativas seguem uma estrutura linear e nem todos os heróis passam por todos os estágios mencionados. A jornada do herói é flexível e pode ser adaptada de acordo com a história em questão.

Ressurreição do Herói: O herói enfrenta uma última crise ou desafio que testa sua transformação e determina se ele realmente mudou ou aprendeu algo com sua jornada. Ele renasce simbolicamente, emergindo como um herói transformado. Nessa etapa final, o herói enfrenta uma última crise ou desafio que testa sua transformação e determina se ele realmente mudou ou aprendeu algo com sua jornada. É um momento de renascimento simbólico, onde o herói emerge como um ser transformado e fortalecido. É um ponto crítico na jornada, onde o herói é confrontado com uma última prova que exige a aplicação de tudo o que ele aprendeu e conquistou ao longo da história. Esse desafio final pode ser uma ameaça direta à sua vida, uma situação que coloca em risco seus valores ou princípios, ou um teste que demonstra sua coragem e integridade.

Durante essa crise, o herói enfrenta seus medos e inseguranças finais e precisa encontrar a força para superá-los. É um momento em que suas habilidades, conhecimentos e transformações são postos à prova de maneira decisiva. O herói precisa mostrar que realmente incorporou os ensinamentos do mentor, superou suas limitações e está disposto a enfrentar qualquer desafio para alcançar a resolução final da história. Esse desafio final pode ser simbólico e representar a última barreira a ser superada antes que o herói alcance sua plena transformação e resolução. Pode ser uma batalha final contra o antagonista, uma escolha moral crucial, ou uma situação em que o herói precisa sacrificar algo de valor para alcançar seu objetivo.

Ao enfrentar essa crise final, o herói passa por um renascimento simbólico. Ele emerge como um ser transformado, transcendendo suas limitações anteriores e adquirindo uma nova compreensão do mundo e de si mesmo. Essa transformação é evidente em seu comportamento, atitudes e perspectivas, mostrando que ele realmente aprendeu e cresceu ao longo de sua jornada.

A Ressurreição é um momento de triunfo e realização, onde o herói se torna plenamente consciente de seu potencial e assume seu papel como agente de mudança. Ele se torna um símbolo de esperança e inspiração para os outros, capaz de enfrentar desafios futuros com coragem e determinação.

Outra ressalva é que nem sempre é um evento grandioso ou espetacular. Pode ocorrer de maneira mais sutil, através de uma transformação interna e emocional do

herói. O importante é que o herói supere a última crise, demonstre sua transformação e esteja pronto para enfrentar a resolução final da história. Marca o clímax da jornada do herói, preparando o terreno para o estágio final da narrativa, onde o herói retorna ao mundo comum e compartilha os frutos de sua jornada com a comunidade. É um momento de redenção, poder e renascimento, que ressalta o heroísmo e a transformação do protagonista.

Retorno com o Elixir: O herói retorna ao mundo comum, trazendo consigo o elixir, a panaceia para erradicar os males que outrora os fizeram partir sem escolha de seu lar.

É importante ressaltar que este retorno representa o fim do ciclo, cuja resposta para questões se soma ao conceito de fim, resolução e cura, no entanto o elixir como figura de alívio e purgação de mazelas é quase sempre figurativa, o herói retorna ao ponto de partida com o conhecimento adquirido durante sua jornada.

Agora mais velho, experiente e mais forte, o elixir denota sabedoria, habilidade e repostas, a resolução dos problemas mundanos está agora ao alcance do herói, que finda sua lida com o mundo especial voltando à normalidade daquilo que lhe fez mover-se em direção à aventura, elucida, dilacera, compreende ou ignora seus motivadores, o ponto de partida agora é solúvel e se esvai ao mero sinal de vontade.

4.3- CONSTÂNCIA E REPETIÇÃO

A partir dos elementos reunidos uma forma de prática sistemática foi adotada como princípio disciplinar, aqui se insere o elemento da psicologia, parte do processo metodológico que compõe este projeto de pesquisa, com base nos estudos de Larry Squire reunidos por Charles Duhigg que constata diferenças entre memória e hábito tendo como base pacientes com memória de curtíssima duração, foi pensado como método de processo prático auxiliado por ciclos de trabalho.

Aos pacientes de Larry mera prática não era suficiente para compor automatismos do movimento, fala ou pensamento, porém repetiam ações regulares quando postos em uma rotina de ações. Diferenciando os atos propostos pela memória do que é composto pelo hábito, uma espécie de programação biológica construída por repetição diária de atividades que acabam se fixando naturalmente com repetição.

Tendo isso em vista, é essencial que o modelo proposto neste trabalho seja praticado sistematicamente, tornando sua assimilação de conceitos fluida e

expressões de movimento “automatizadas”, visíveis e reconhecíveis em cena e cujos elementos sejam recorríveis inconscientemente sem necessariamente decorá-los, no que se conhece como loop do hábito.

[...] logo lhe revelaria um novo mundo e para centenas de outros pesquisadores que remodelaram nossa compreensão de como os hábitos funcionam. Os estudos de Squire mostrariam que mesmo alguém incapaz de lembrar sua própria idade ou qualquer outra coisa pode desenvolver hábitos que parecem inconcebivelmente complexos – até você perceber que todo mundo depende de processos neurológicos semelhantes todos os dias. A pesquisa dele e de outros ajudaria a revelar mecanismos subscientes que impactam as inúmeras escolhas que parecem ser fruto de um pensamento racional, mas na verdade são influenciadas por impulsos que a maioria de nós mal reconhece ou compreende. (DUHIGG, 2012, pág. 24)

5- CONVERGÊNCIA CULTURAL, EPISTEMOLOGIA DO TOTEM E TAXONOMIA DAS MANIFESTAÇÕES CULTURAIS.

De forma recorrente nos deparamos com elementos da cultura popular ou erudita que muito tem em comum com outras das quais não fazem fronteira², estas que apresentam símbolos religiosos específicos, objetos dotados de historicidade complexa, seres fantasiosos com habilidades singulares e figuras humanas que representam da virtude ao vício. Questionamos surgem com a mesma frequência em que criamos teorias superficiais, na constante tentativa de elucidar mesmo de forma leiga e despreziosa estas relações de similaridade. A figuras que se repetem, das histórias que são recontadas e das ideias reforçadas pela imagem, pelos sons e estruturas que muito se parecem, há uma entrelaçada rede de sentidos complementares e que cabe a academia registrar.

Dúvidas acerca destes elementos e como se amarram na tessitura cultural de determinado lugar revelaram-se como uma pesquisa a parte dentro do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, de então este trabalho passou a ser um esforço organizacional de categorias e ganhou contornos mais precisos, um recorte de revisionismo histórico anacrônico sobre diferentes perspectivas culturais, que compara épocas variadas e simbologias que dependem de um contexto geográfico e histórico, mas sem caracterizá-las por qualquer senso de valor ou conotação qualitativa, funcionando como registro generalista de categorias, cuja intenção é definir conceitos de **taxonomia** globais como um princípio gerador de narrativas e metodologia descritiva, tal o qual Greimas³ elaborou em seu modelo de análise de dramatúrgica Actancial⁴.

Taxonomia (a ciência da classificação) é constantemente subvalorizada como uma forma gloriosa de arquivamento – com cada espécie em sua pasta, como um selo em seu espaço determinado no álbum; mas a taxonomia é uma ciência fundamental e dinâmica, dedicada a explorar as causas dos relacionamentos e similaridades entre os organismos. Classificações são teorias sobre as bases da ordem natural, e não categorias arbitrárias dispostas apenas para evitar o caos. (1989: 98, **apud PIRAGIBE,2011**. pg 304)

² Tanto figurativa quando geograficamente, limites de sentido metafórico e divisões políticas limítrofes.

³ Teórico lituano com importantes contribuições na semiótica e narratologia.

⁴ Modelo de análise dramatúrgica do qual se pode resumir universalmente a narrativa em princípios simplificados.

Analisando os elementos que convergem em similaridade entre as civilizações que jamais trocaram informações ou tiveram migrações massivas, levei em conta o fato extraordinário de uma necessidade empírica humana, representar a vida de forma alegórica, fantasiosa e externa a lógica científica, no sentido de “arte como necessidade fisiológica da alma”, escapismo alegórico e registro de época. E arte compreendida em seu sentido mais puro, cultura humana exposta nas mais diversas linguagens.

Exemplificando; pirâmides são pirâmides, não se questiona sua natureza pelo formado, mas origem e significado que dependem do local em que foram erguidas, seja a pirâmide do Sol no México, de Céstio na Itália, de Hellinikon na Grécia, de Gizé no Egito, do Grande Jaguar na Guatemala, compartilhamos enquanto humanidade não o gosto por empilhar pedras, mas a vontade de permanecer lembrados, de inspirar gerações e nos tornarmos imortais.

As características compartilhadas e traços de significado são os mesmos que parecem ordenar e sistematizar as tradições do espaço, padrões de comportamento, mudanças climáticas, fenômenos de grande relevância, construções colossais. Como parte do processo metodológico de organizar esses traços em uma metodologia que favoreça a escrita e gere narrativas únicas, inicialmente defini os fenômenos da cultura popular em duas categorias de períodos específicos, primeiramente os eventos do calendário que aqui tratarei como sentido estruturado pela **Época**, vide o carnaval, chanucá⁵, Corpus Christi ou ano novo. Estando presentes dentro da organização do pensamento popular como formas de manifestação da idiossincrasia do indivíduo e da história do ambiente em que são construídos, interagindo com estes sujeitos de acordo com sua relevância e sentido que fazem para cada qual, cuja participação destes é gradual, gerando níveis de interesse próprios de pessoa a pessoa ou sendo alheios à vontade desta.

De outro lado estão os acontecimentos históricos, sejam eles únicos ou recorrentes, não dependem do período em que se inserem, retêm significado das ações humanas sobre situações memoráveis, que intitulo de evento **Marco**, do parto ao falecimento, de grandes viagens que cruzam os mares às batalhas campais épicas celebradas nas epopeias.

⁵ Festival das luzes judaico, hanukkah.

Concluí como sendo tais níveis de aprofundamento a própria humanidade em sentido ontológico, o indivíduo cuja participação nos eventos culturais está obviamente sujeitada ao declarado interesse, mas suscitam deslocamentos de sentido como uma tendência de grupos, os que promovem a cultura não são elementos isolados, pelo contrário, são estas massas de indivíduos, **Arquétipos** humanos, facilmente encontrados em qualquer esquina, centro religioso ou bar, mesmo que não sejam padrões autodeclarados, são sempre grupos e representam uns tantos como elementos semelhantes.

Observando que estes eventos e pessoas carregam consigo a herança do conhecimento gerado pelos integrantes de sua história e repassam às gerações de seguintes de indivíduos sua própria carga de sabedoria, como é o cerne do conceito de cultura popular, e levando em conta vestígios do etnocentrismo, acumulam conhecimento e o reproduzem segundo as tradições, reuni estes arquétipos em;

5.1- ARQUÉTIPOS

5.1.1- PARTÍCIPE

Aquele que por vontade se insere nos acontecimentos sem preferir aprofundar-se em organização das festividades nem posterga o culto para além dos períodos de exortação das celebrações, mero brincante, agente eventual e oportunista. A participação em festividades e celebrações é uma prática cultural comum em diversas sociedades ao redor do mundo. Nesse contexto, podemos identificar diferentes tipos de participantes, cada um com suas características e motivações. Que se envolve nos eventos festivos de forma ocasional, sem se aprofundar na organização ou no culto prolongado às celebrações. O partícipe é muitas vezes visto como um brincante, agente eventual e oportunista, desprovido de um compromisso mais profundo com os valores e significados das festividades. Neste ensaio, exploraremos esse papel do partícipe, buscando compreender suas motivações e analisar o impacto de sua participação nas festividades.

O partícipe como agente ocasional: É caracterizado por sua participação esporádica nas festividades. Diferentemente dos organizadores e dos participantes engajados, ele não se envolve na preparação e organização dos eventos, nem mantém uma devoção contínua além dos períodos específicos de celebração. Sua participação é movida principalmente pelo prazer imediato da festa e pela oportunidade de vivenciar momentos de diversão e descontração.

Motivações e intenções do partícipe: O partícipe é motivado por diferentes razões para se engajar nas festividades. Para alguns, pode ser uma busca por entretenimento e escapismo temporário das responsabilidades cotidianas. Outros podem ver as festividades como uma oportunidade de socialização e interação com amigos e familiares. Há também aqueles que se envolvem apenas para aproveitar os aspectos comerciais e turísticos associados às celebrações.

Impacto do partícipe nas festividades: A presença do partícipe nas festividades pode ter um impacto ambíguo. Por um lado, sua participação traz um aumento do público e da atmosfera festiva, contribuindo para a diversidade e vitalidade do evento. Por outro lado, sua falta de compromisso mais profundo pode diluir a autenticidade e o propósito original das celebrações, transformando-as em espetáculos vazios e comerciais.

Reflexões sobre a importância do partícipe: Embora o partícipe possa ser criticado por sua participação superficial, é importante reconhecer que ele também desempenha um papel significativo na dinâmica das festividades. Sua presença ocasional ajuda a sustentar economicamente muitos eventos e contribui para a preservação e renovação das tradições culturais.

Se envolve nas festividades sem aprofundar-se na organização ou no culto prolongado, é um agente ocasional e oportunista. Embora sua participação possa ser vista como superficial, é importante reconhecer sua importância na dinâmica das festividades, contribuindo para a vitalidade e diversidade dos eventos. No entanto, é fundamental buscar um equilíbrio entre a participação ocasional e o comprometimento mais profundo, a fim de preservar a autenticidade e o significado das celebrações culturais.

5.1.2- DEVOTO

Este está inserido no âmago das manifestações, sendo, portanto, integrante e organizador dos eventos da classe em que se insere, podendo inclusive delegar sua vida ao fato cultural, manifestação ou culto. Nas manifestações culturais, encontramos um grupo de participantes conhecidos como "devotos". Ao contrário do partícipe ocasional, o devoto está profundamente inserido no âmago das festividades, sendo um integrante ativo e organizador dos eventos de sua classe ou comunidade. Sua devoção pode ser tão intensa que alguns devotos chegam a delegar suas vidas ao

fato cultural, manifestação ou culto em questão. Neste ensaio, exploraremos a figura do devoto, discutindo sua importância, motivações e o papel crucial que desempenha nas manifestações culturais.

O devoto como integrante ativo: O devoto é alguém que não apenas participa, mas também se torna um integrante ativo nas manifestações culturais. Ele está envolvido em todos os aspectos da organização, desde o planejamento até a execução dos eventos. Sua devoção vai além do mero espectador, buscando uma participação ativa para fortalecer e preservar as tradições e valores culturais.

Motivações e intenções do devoto: É motivado por uma profunda conexão emocional e espiritual com a manifestação cultural. Ele pode ter crescido imerso nessa tradição desde a infância ou ter desenvolvido um amor e respeito por ela ao longo do tempo. Sua devoção é impulsionada pelo desejo de manter viva a identidade cultural, transmitindo-a para as futuras gerações e honrando os antepassados.

Delegação de vida ao fato cultural: Para alguns devotos, a devoção é tão profunda que eles chegam a delegar suas vidas ao fato cultural, manifestação ou culto em que estão envolvidos. Isso pode envolver a adoção de um estilo de vida específico, seguindo rituais e práticas diárias relacionadas à manifestação cultural. Eles se tornam exemplos vivos da tradição, dedicando-se integralmente a ela.

O papel crucial do devoto nas manifestações culturais: Desempenha um papel crucial na preservação e continuidade das manifestações culturais. Sua participação ativa e comprometida fortalece a identidade cultural e ajuda a transmitir os valores e significados para as gerações futuras. Além disso, sua organização e envolvimento direto garantem a autenticidade e o sucesso dos eventos, agregando valor à comunidade e ao patrimônio cultural.

Como integrante ativo e organizador nas manifestações culturais, representa uma força vital para a preservação e continuidade das tradições. Sua devoção profunda, motivações intrínsecas e até mesmo a delegação de suas vidas ao fato cultural demonstram o papel crucial que desempenham. Através de sua participação ativa, os devotos fortalecem a identidade cultural, transmitem valores e significados e garantem a autenticidade dos eventos. É fundamental reconhecer e valorizar a dedicação e o comprometimento dos devotos como guardiões do patrimônio cultural e como agentes essenciais na salvaguarda das manifestações culturais.

5.1.3- MÁRTIR

Um agente passivo cuja papel não é determinado por sua vontade, mas estabelecida por fatores alheios e externos às suas ações, que podem ir de mero impactado indireto das minúcias mais cotidianas das celebrações, das atribuições metafóricas imputadas a si até a degradação forçada de suas virtudes, o sacrifício.

Ao contrário do devoto ativo e do partícipe ocasional, o mártir é um agente passivo, cujo papel não é determinado por sua vontade, mas sim estabelecido por fatores alheios e externos às suas ações. O mártir pode ser impactado indiretamente pelas minúcias cotidianas das celebrações, ser atribuído a ele um significado metafórico ou até mesmo ser forçado a sacrificar suas virtudes. Neste ensaio, exploraremos o papel do mártir nas celebrações, analisando sua posição e os diferentes desdobramentos que essa figura pode assumir.

O mártir como agente passivo: O mártir é alguém cujo papel nas celebrações é imposto e não escolhido por vontade própria. Ele é afetado indiretamente pelas minúcias cotidianas das festividades, muitas vezes sem estar envolvido ativamente na organização ou planejamento dos eventos. Sua participação é determinada por circunstâncias externas e pela atribuição de significados metafóricos.

Impacto indireto e atribuições metafóricas: Pode ser impactado pelas celebrações de várias maneiras. Por exemplo, ele pode ser considerado um símbolo ou representação de uma virtude, uma história ou um conceito particular. Nesse caso, sua presença ou ausência nas celebrações pode carregar um significado mais amplo e simbólico, mesmo que o mártir não esteja ciente ou não tenha controle sobre essa atribuição.

O sacrifício do mártir: Em algumas situações, o mártir é forçado a sacrificar suas virtudes ou a se submeter a degradações impostas pelas celebrações. Esse sacrifício pode ser voluntário, como uma forma de devoção extrema, ou imposto por outros participantes, como uma forma de ritual ou tradição. O mártir, nesse contexto, torna-se um símbolo de abnegação e renúncia.

Reflexões sobre o papel do mártir: Desafia as noções tradicionais de participação ativa e voluntária. Sua presença e o significado atribuído a ele podem gerar questionamentos sobre a liberdade individual, o consentimento e o equilíbrio

entre o indivíduo e a comunidade. Além disso, o sacrifício imposto ao mártir levanta questões sobre os limites da tradição e os valores éticos envolvidos.

Desempenha um papel complexo e desafiador. Sua presença e a atribuição de significados podem impactar indiretamente as festividades, e o sacrifício imposto ao mártir traz à tona reflexões sobre liberdade, consentimento e ética. É fundamental analisar criticamente o papel do mártir e considerar os limites e as implicações dessa figura dentro das manifestações culturais, garantindo que os valores e os direitos individuais sejam respeitados em conjunto com a preservação das tradições.

5.1.4- INTANGÍVEL

A figura inócua nos acontecimentos provenientes da ação cultural, não pode ser atingido enquanto pessoa, pois sua participação é nenhuma nas atribuições gerais da vida comunitária, aquele que não produz nem sofre impacto nos hábitos civilizacionais. Dentro dos contextos culturais, surge a figura do "intangível", uma pessoa que não possui participação nem impacto nos acontecimentos provenientes da ação cultural. O intangível é vazio e não pode ser atingido como indivíduo, pois sua presença não é reconhecida e sua participação é nula nas atribuições gerais da vida comunitária. Neste ensaio, exploraremos a figura do intangível, examinando sua falta de envolvimento e impacto nos hábitos civilizacionais, bem como suas implicações na comunidade e na cultura como um todo.

A ausência de participação do intangível: É caracterizado por sua completa falta de participação nos eventos culturais. Ele não está envolvido nas festividades, nas manifestações tradicionais, nem contribui para a organização ou execução dos eventos. Sua presença é praticamente imperceptível e sua participação é nula na vida comunitária.

A falta de impacto do intangível: Também não possui impacto nos hábitos civilizacionais. Suas ações (ou a falta delas) não influenciam a cultura, as tradições, nem contribuem para o desenvolvimento da comunidade. Ele não produz mudanças significativas e não é afetado pelas transformações culturais.

A insignificância do intangível: Pode ser visto como uma figura insignificante na vida comunitária e cultural. Sua falta de envolvimento pode ser interpretada como uma ausência de interesse ou identificação com a cultura em questão. Sua falta de

impacto também pode ser percebida como uma falta de contribuição para o crescimento e a evolução da comunidade.

Reflexões sobre o papel do intangível: A presença do intangível levanta questionamentos sobre o significado da participação e do impacto na vida comunitária e cultural. Sua ausência pode ser vista como um sintoma de desinteresse, isolamento ou desconexão com a cultura em que está inserido. Além disso, a falta de envolvimento do intangível pode ser um convite para refletir sobre a importância da participação ativa na comunidade e na preservação das tradições culturais.

Representa uma lacuna na vida comunitária e cultural. Sua falta de envolvimento e insignificância podem suscitar reflexões sobre o valor da participação ativa na comunidade e a importância de contribuir para a preservação e o crescimento das tradições culturais. É fundamental buscar maneiras de envolver e engajar todos os membros da comunidade, para que a cultura possa ser compartilhada e apreciada em sua plenitude.

Mais à frente este mesmo “personagem” toma um sentido contrário, mas antes é preciso compreender os arquétipos da convergência cultural como símbolo humano e agente dos eventos. esta é uma figura paradoxal, o **intangível**, que inicialmente foi descrito como uma pessoa ausente e sem impacto nos eventos culturais, no entanto, também tem a capacidade de se transformar em uma figura divinizada, inalcançável e de perfeição humana, tornando-se a principal fonte das festividades. Ele pode assumir um papel oposto e ser divino, exercendo um poder profundo nas celebrações culturais ou sendo ele o motivo delas.

Da ausência à divindade: Este elemento que inicialmente foi descrito como uma figura ausente e sem impacto, pode ser transformado em uma figura divinizada. Através de rituais, crenças e narrativas culturais, o intangível pode adquirir uma aura de transcendência e ser venerado como uma entidade divina. Sua presença se torna central nas festividades, e ele é considerado a principal fonte de inspiração e guia para as celebrações.

A figura de inalcançável: Como uma figura divinizada, o intangível se torna inalcançável para os participantes das festividades. Sua perfeição humana e aura de divindade criam uma distância entre ele e o público. Ele é venerado e reverenciado

como uma entidade superior, e os participantes podem aspirar a se conectar com sua espiritualidade, mas nunca o alcançar em sua totalidade.

A figura humana de perfeição: Ao ser divinizado, pode ser retratado como uma figura humana de perfeição. Ele personifica as qualidades ideais e exemplares que a comunidade valoriza e busca alcançar. Sua presença nas festividades inspira os participantes a se esforçarem para alcançar um estado de excelência e virtude.

Reflexões sobre a transformação: A transformação do intangível em uma figura divinizada e de perfeição humana nas festividades culturais levanta questões sobre o poder do simbolismo e da espiritualidade na vida comunitária. Isso também destaca a importância de compreender as múltiplas camadas de significado e interpretação nas celebrações culturais, bem como a dinâmica entre a adoração e a busca pela excelência pessoal.

Este que inicialmente foi descrito como uma figura ausente e sem impacto nas festividades culturais, pode se transformar em uma figura divinizada, inalcançável e de perfeição humana. Essa transformação destaca o poder do simbolismo e da espiritualidade nas festividades, bem como a busca pela excelência pessoal. É importante refletir sobre essas transformações e entender a complexidade das narrativas e crenças culturais que envolvem o intangível, reconhecendo seu papel profundo e significativo nas celebrações culturais.

Até o momento, estes são os agentes humanos que caracterizam o processo cultural de forma aberta, genérica, dos brincantes aos organizadores.

5.2- FIGURA E PERSONIFICAÇÃO

Para caracterizar as figuras de adoração e motivos das festividades ou culto há uma segunda categorização de expressões globais com elementos semelhantes nas manifestações culturais, esta que reuni em três classificações gerais que se intercalam com os **Arquétipos** da humanidade, mas transfigurada na forma de **Totem**, símbolo nos quais os sentidos começam a se estreitar para dar sentido às manifestações, suas criaturas e mitologia própria com forma definida. Há aqui sentidos paradoxais ligados ao mesmo tempo à própria representação da humanidade e a raiz ontológica do homem, e que no sentido inverso, o ser que não possui relação alguma de equiparação, inalcançável pela natureza inumana, tendo o impacto gerado nas

manifestações como algo não mensurável, pois é força motriz da criação imagética, divinizado. Trata-se das figuras que constituem as motivações manifestas nos cultos, festejos e devoção geral, um deus, a figura anterior do **Intangível**, agora pode ser entendido como símbolo de adoração quando associado ao **Totem** que lhe dá significado.

Ao trazer à tona o termo convergência, comum na biologia, suscito a compreensão de similaridades físicas e funcionais entre elementos fundadores. Como no caso da própria evolução a necessidade de adaptação concede aos corpos adequação aos fatores externos, mas na cultura como um todo isso se expressa nos gestos e símbolos, uma jornada de adequação coletiva, algo semelhante se compreende na criação do folguedo, do mito e dos rituais, que não somente são parecidos por pura estética ou ação deliberada humana, mas funcionais em contexto e adaptados a compreensão pela representação, seja ela fiel ou totalmente alegórica ao mito fundador.

Danças, bonecos, vestimentas, a lógica de fundação nem sempre é a mesma, mas culminam em significados quando as comparamos de forma superficial, do carnaval de Veneza aos Cazumbás⁶ do bumba-meu-boi do maranhão. Máscaras e adereços são usados para compensar formas, disfarçar sujeitos e representar o outro, tais símbolos possuem criaturas, enredos e nuances específicas. De outro lado, tornam-se generalistas quando colocadas sob a lente comparativa, do touro pintado nas cavernas rupestres, do mito de Minos, da farra do boi, do rei touro Dom Sebastião, até o mais singelo desejo de Catirina⁷ pela carne da língua do boi, similaridades simbólicas representadas em um **Totem** animal.

Reúno estes argumentos simbólicos em três diferentes categorias, da origem das civilizações até os dias de hoje por meio de uma simplificação cruzada, sendo possível criar novas linhas de sentido e gerar personagens dramáticos infundindo na narrativa a figura fantástica por meio de ideais universais.

Em primeiro, o **Totem** usado para exemplificar culturas envoltas pela figura “bubalina”, é de fácil compreensão que civilizações ao redor do mundo tem nesta figura animal um símbolo tão diverso e que de forma recorrente estampa algum folguedo ou comemoração, como na fala sobre Catirina; cuja compreensão do evento

⁶ Figura Bestial do Folgado junino, usa máscaras e fantasia.

⁷ Personagem do folguedo Maranhense cujo desejo de grávida gera o conflito dos festejos do Bumba-Meu Boi.

pode variar com o contexto geográfico e as subdivisões de significado que são naturais dado o isolamento de uma comunidade. Os organizei como;

5.2.1- A BESTA

ANIMAL; ao redor do mundo civilizações mais diversas simbolizam gratidão ao animal familiar e doméstico pela fartura em carne, couro, leite ou proteção fornecidos, está nas significações mais diversas, na força do touro, na fertilidade do coelho, no perigo das serpentes, no agouro do gato preto.

A simbologia do animal é amplamente explorada em diversas culturas ao redor do mundo. Desde os tempos antigos, as civilizações têm atribuído significados profundos aos animais, reconhecendo sua importância e impacto nas vidas humanas. O trecho mencionado destaca a gratidão que muitas sociedades expressam em relação aos animais familiares e domésticos, reconhecendo os benefícios que eles proporcionam, como carne, couro, leite e proteção.

Uma das formas mais comuns de simbolismo animal é a associação de características específicas a determinadas espécies. Por exemplo, o touro é frequentemente associado à força e poder. Sua imponência física e agressividade quando provocado fazem dele um símbolo de vigor e tenacidade. Em várias culturas, o touro é reverenciado como um símbolo de fertilidade e virilidade masculina.

Outro exemplo mencionado é a fertilidade atribuída ao coelho. Devido à sua capacidade de reprodução em grande quantidade, o coelho é frequentemente considerado um símbolo de abundância, fertilidade e renovação. Sua associação com a primavera e a ressurreição torna-o um símbolo comum durante celebrações relacionadas à renovação da vida e ao ciclo natural.

A menção às serpentes destaca o perigo associado a esse animal em muitas culturas. As serpentes são frequentemente simbolizadas como criaturas misteriosas e perigosas. Em muitas tradições, elas representam o mal, a tentação e a traição. Ao mesmo tempo, em outras culturas, a serpente é vista como um símbolo de sabedoria, renascimento e transformação, associada à capacidade de se renovar através da troca de pele.

O gato já mencionado, associado a superstições e crenças. Em algumas culturas ocidentais, o gato preto é visto como um símbolo de má sorte ou azar. Essa

crença remonta à Idade Média, quando os gatos eram associados à bruxaria e perseguidos durante a caça às bruxas. No entanto, em outras culturas, o gato preto é considerado um símbolo de boa sorte e proteção.

Além desses exemplos, inúmeros outros animais têm significados simbólicos em diferentes culturas. A simbologia do animal reflete a maneira como os seres humanos se relacionam e interpretam o mundo natural ao seu redor. Os animais representam qualidades e características que podem ser associadas às experiências humanas, transmitindo mensagens e ensinamentos através de seu simbolismo.

CRIATURA; está presente desde as eras primitivas até os tempos modernos, o totem estabelece outras compreensões fora a força e poder, a de medo gerado pelo perigo constante e eminência de morte. Da fera a alegoria de animal “metamorfo”, composto por muitos seres ou pelo ser fantástico, a adoração da criatura está incrustada na mídia e cultura popular e é parte do folclore mais abstrato. A presença da criatura na simbologia também é marcante, abrangendo desde as eras primitivas até os tempos modernos.

O conceito de criatura geralmente evoca uma sensação de medo e perigo iminente, pois muitas vezes está associado a seres selvagens e ameaçadores. A criatura pode ser vista como um símbolo do desconhecido, despertando um senso de temor e respeito diante do que é considerado poderoso e potencialmente perigoso.

Além do aspecto de ameaça, a criatura também pode assumir formas fantásticas e metamórficas, constituídas por várias partes de diferentes seres ou seres imaginários. Essas criaturas híbridas, presentes em mitologias e lendas, muitas vezes carregam significados mais profundos. Elas podem representar a dualidade humana, a união de diferentes forças ou a combinação de características distintas em um único ser. Essas representações simbólicas permitem explorar temas como a complexidade da natureza humana e a fusão de opostos.

A adoração da criatura também está enraizada na mídia e na cultura popular. As criaturas fantásticas e mitológicas têm um lugar de destaque em muitas formas de expressão artística, como literatura, cinema e jogos de vídeo. Elas capturam a imaginação das pessoas e oferecem uma oportunidade de escapismo e fascinação com o desconhecido. Através dessas representações, a adoração da criatura se torna

uma parte do folclore contemporâneo, incorporando elementos mais abstratos e simbólicos.

A presença da criatura na simbologia reflete a fascinação humana pelo mistério, pelo desconhecido e pela coexistência com forças poderosas. Através desse simbolismo, exploramos nossa relação com o mundo natural e transcendental, confrontando nossos medos e buscando significado em meio à complexidade da existência. A criatura simboliza tanto a ameaça quanto o potencial transformador, evocando emoções e respostas que nos ajudam a compreender nossa própria natureza e nosso lugar no universo.

5.2.2- O ARTEFATO

ARMA; símbolo de perigo e controle sobre as forças dominantes, uma extensão da letalidade humana materializada no poderio de uma época, a capacidade de ditar as regras por meio da força ou da idolatria.

A arma é um símbolo poderoso, associado ao perigo e ao controle sobre as forças dominantes. Ela representa uma extensão da letalidade humana, materializando o poder de uma época. A capacidade de possuir e utilizar armas tem sido historicamente uma maneira de ditar as regras por meio da força ou até mesmo por meio da idolatria.

A arma simboliza o potencial de causar danos ou até mesmo tirar vidas. Ela evoca um senso de perigo, tanto para aqueles que estão no controle da arma quanto para aqueles que são alvos dela. Como símbolo de poder, a arma pode representar a capacidade de impor a vontade sobre os outros, seja em conflitos militares, disputas territoriais ou situações de violência.

Ao longo da história, diferentes tipos de armas têm sido associados a diferentes épocas e culturas. Por exemplo, a espada foi um símbolo proeminente de poder e status na era medieval, representando o domínio sobre outros indivíduos. Já as armas de fogo, especialmente as armas de fogo de grande porte, têm sido associadas à capacidade de infligir danos em larga escala, e seu simbolismo está frequentemente ligado a conflitos e guerras.

A posse de armas também pode se tornar um objeto de idolatria, com pessoas atribuindo um poder quase místico a elas. Em algumas culturas, a arma é considerada

um símbolo de virilidade, coragem e bravura. A capacidade de controlar uma arma é vista como um sinal de masculinidade e força.

No entanto, é importante ressaltar que o simbolismo da arma é complexo e pode variar de acordo com o contexto cultural e social. Enquanto para alguns a arma pode representar poder e controle, para outros ela pode evocar medo, opressão e violência. A interpretação da arma como símbolo depende das experiências e valores individuais de cada pessoa.

Em resumo, a arma é um símbolo que representa perigo, controle e poder. Ela materializa a letalidade humana e pode ser usada para ditar as regras por meio da força ou da idolatria. No entanto, é importante reconhecer que o simbolismo da arma é multifacetado e sua interpretação pode variar amplamente de acordo com a perspectiva cultural e individual.

ADEREÇO; o adereço, seja ele uma roupa, uma armadura, uma coroa ou um anel, desempenha um papel simbólico significativo na definição da identidade e status de uma pessoa. Ele é uma forma de ornamento que molda a percepção e comunica informações sobre quem a pessoa é ou representa.

Um exemplo notável é a coroa, que é frequentemente associada ao poder e à realeza. Ela representa autoridade, soberania e liderança. Ao ser colocada na cabeça de um monarca, a coroa simboliza sua posição no topo da hierarquia social e política. É um adereço que demonstra a realeza e o poder de governar.

Da mesma forma, um anel pode ter um significado simbólico poderoso. Em muitas culturas, o anel é considerado um símbolo de compromisso, lealdade ou status. Ele pode representar uma união matrimonial, uma pertença a uma família ou grupo específico, ou até mesmo uma marca de distinção ou honra. Em algumas histórias e mitologias, anéis mágicos são retratados como objetos que conferem poderes especiais ou a capacidade de controlar a vontade dos outros.

A roupa e a armadura também são adereços que podem transmitir simbolismos diversos. A roupa pode indicar a identidade cultural, a profissão, o papel social ou a afiliação a um determinado grupo. Por exemplo, um traje cerimonial usado por líderes religiosos pode simbolizar sua autoridade espiritual. A armadura, por sua vez, está associada à proteção, coragem e habilidade de combate. Historicamente, ela era

usada pelos guerreiros para se protegerem em batalha, além de demonstrar sua força e bravura.

As possibilidades simbólicas dos adereços são realmente inúmeras, pois variam de acordo com a cultura, o contexto e o significado atribuído a eles. Eles desempenham um papel importante na comunicação visual e na expressão da identidade pessoal e social. Os adereços podem influenciar a forma como os outros nos veem e como nós percebemos, transmitindo mensagens sobre nossa posição na sociedade, nossas conquistas, nossas crenças e nossa conexão com tradições e histórias mais amplas.

5.2.3- O HUMANO

HOMEM; possui tanto o sentido literal quanto o filosófico, a representação masculina e de suas potências, que variam da criação do mundo (em um pensamento religioso do oriente médio e ocidente) a violência desmedida da natureza humana. As variações passam pela idade assim como alteram seus significados, sendo o homem idoso uma figura recorrente da sabedoria, e a do bebê a extrema fragilidade. O termo "homem" pode ter diferentes interpretações e significados, tanto em um sentido literal quanto filosófico. Ele pode representar a masculinidade e suas potências, além de abranger uma ampla gama de características e simbolismos.

No sentido religioso, em muitas tradições do Oriente Médio e do Ocidente, o homem é visto como uma figura central na criação do mundo. Ele é frequentemente retratado como a imagem e semelhança de um ser divino, dotado de racionalidade e livre arbítrio. Essa visão atribui ao homem um papel especial e responsabilidades na administração e preservação da natureza e do universo.

Por outro lado, a natureza humana também pode ser associada à violência e à agressividade desmedida. Essa visão reconhece que os seres humanos são capazes de cometer atos destrutivos e agir com crueldade. Essa dualidade presente na natureza humana, com potenciais para o bem e para o mal, é uma questão amplamente discutida na filosofia e nas ciências humanas.

Além disso, a noção de homem varia ao longo das diferentes fases da vida. O homem idoso é frequentemente associado à sabedoria e à experiência acumulada ao longo dos anos. Sua presença é muitas vezes reverenciada e valorizada em diversas

culturas, como uma fonte de conhecimento e orientação para as gerações mais jovens. Por outro lado, o bebê é uma representação extrema da fragilidade e da dependência, simbolizando o início da vida e a necessidade de cuidado e proteção.

É importante ressaltar que o conceito de homem e suas atribuições variam culturalmente e estão sujeitos a diferentes interpretações. As noções de masculinidade, poder e fragilidade podem ser influenciadas por fatores históricos, culturais, sociais e individuais. O entendimento do homem como um símbolo é complexo e pode abranger uma ampla gama de significados, dependendo do contexto e das perspectivas envolvidas.

MULHER; a figura da mulher é complexa e multifacetada, e seu significado e representação variam ao longo do tempo e do espaço. Ela é moldada pelas diferentes culturas, crenças e valores presentes em cada sociedade, resultando em diversas identidades e simbolismos atribuídos à mulher.

Uma das representações mais comuns da mulher é a devoção materna. A capacidade de dar à luz e nutrir os filhos é frequentemente associada às qualidades femininas, como amor, cuidado e proteção. A figura materna é reverenciada e valorizada em muitas culturas, sendo vista como uma força vital para a continuidade da família e da sociedade.

Por outro lado, a mulher também pode ser associada a conotações opostas, como a pureza celibatária ou concepções sexuais de fertilidade e sedução. Essas representações são influenciadas por normas sociais, religiosas e culturais específicas. Em algumas tradições, a mulher é vista como um ser de pureza e castidade, simbolizando uma figura idealizada e intocada. Em contrapartida, a mulher também é frequentemente objetificada e associada a ideias de sensualidade, sedução e beleza física.

É importante ressaltar que essas representações são construções sociais e podem ser limitantes, já que nem todas as mulheres se encaixam nessas expectativas estereotipadas. Além disso, a diversidade de experiências e identidades das mulheres vai além dessas categorizações amplas.

Ao longo da história, tem havido esforços para redefinir e expandir as representações da mulher, buscando uma visão mais inclusiva e empoderada.

Mulheres têm lutado por igualdade de direitos, pela valorização de suas vozes e pela desconstrução de estereótipos restritivos. Esses movimentos buscam ampliar as possibilidades de identidades e expressões femininas, reconhecendo a complexidade e a diversidade das experiências das mulheres.

Em resumo, a figura da mulher desenvolve identidades diversas em diferentes épocas e lugares. Ela pode ser associada à devoção materna, à pureza celibatária, à fertilidade, à sedução e a muitos outros simbolismos. No entanto, é importante reconhecer que essas representações são construções sociais e que a experiência feminina é diversa e vai além desses estereótipos.

Exemplificando a metodologia de descrição com arquétipos e totens usarei as figuras de culturas reconhecíveis como exercício rápido de uso, é possível compreender por diferentes caminhos que a mesma alegoria dentro das significações já estabelecidas pode mesclar-se para gerar novos conceitos.

Como exemplo; o totem **criatura** mais o arquétipo do ser **inatingível** torna-se a representação vulgar dos deuses com características bestiais, Anúbis, Baphomet, Cthulhu. No mesmo sentido descritivo, o totem de **homem** mais o arquétipo de **mártir** tomam para si figuras imaculadas, Cristo, Maomé, etc.

Para completar a linha de pensamento que norteou esta tentativa de classificação e criação de narrativas por meio de elementos simplificados, retomo a as condições de suscitar a escrita pela criação de figuras categorizadas, há aqui uma limitada biblioteca de sentidos, mas ideia é tornar os interessados em dramaturgia capazes de gerar uma diversidade de histórias, motes e personagens pela experimentação, mesmo que medonha, apática ou burlesca, e servindo também uma ferramenta de análise superficial, simplificada e de fácil compreensão.

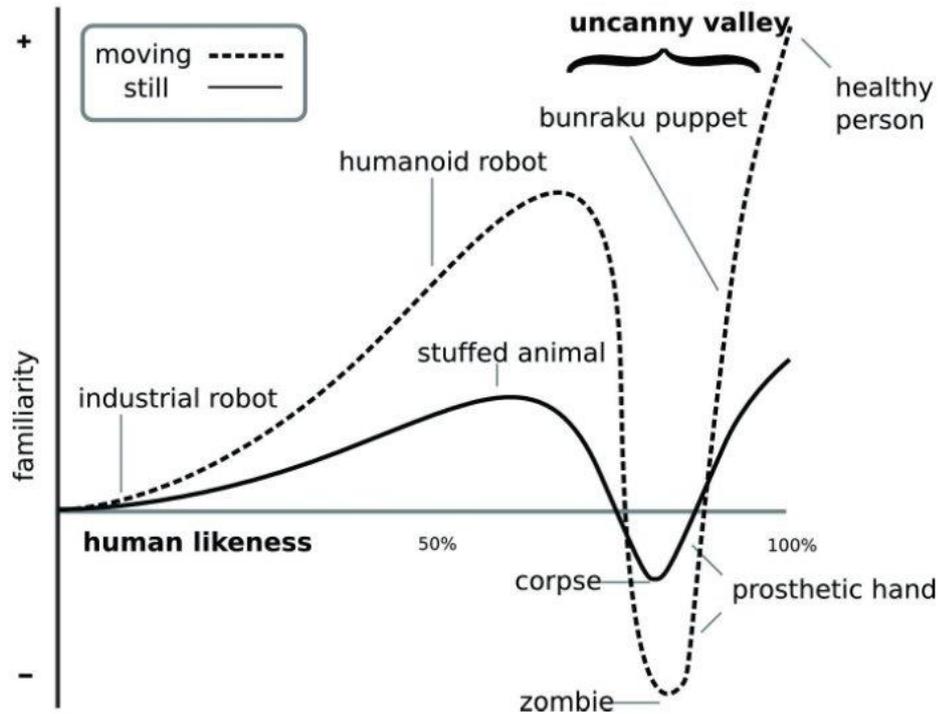
6- A ARTE DA ILUSÃO, DO OBJETO À VIDA

Prosseguindo o estudo acerca da alegoria humana transfigurada em totem, o boneco aparece como objeto central, este que caminha pelo devir e ontologia do ser como um sujeito próprio, cuja compreensão é idiossincrática e necessita as vezes de contexto histórico-cultural, da criatura inanimada passando pelo manipulador até o fato espetáculo, imagino o boneco como principal potência da ação cênica e catalisador de sentidos, estes que são sentidos dramáticos/literários ou inteiramente sensoriais, visuais . Na intenção de desvendar a sua lógica abstrata e fazer compreender seus diversos significados, exponho as relações de simbiose inorgânica entre a peça boneco e a ilusão da vida dada pelo manipulador. Recorro a às ideias de Tilles numa interpretação livre sobre seu conceito de visão-dupla, na qual sugiro um paralelo de abstrações com a noção um tanto mais familiar de suspensão de descrença, onde não se diferencia conceitualmente o objeto do humano, o homem miniaturizado simbolicamente pelo objeto que manipula e ambos sujeitos às forças de dominação externas. Esta atuação do objeto que nos toma o interesse por sua estranheza inerente, está presente no fato de sermos intencionalmente enganados, do aceite de termos e condições para o deleite em um mundo falso, que agora real, torna possível conversar com o mundo onírico e observar o objeto na forma de criatura viva agindo feito homem ou arremedo dele. Ainda no campo metafórico, o boneco figura como personagem limítrofe, ambíguo, emana um fascínio único do qual é preciso mensurar a técnica por trás do vislumbre superficial, chegando ao gesto, expondo as capacidades criativas que fazem dele algo intrigante dentro do que parece uma linguagem visual única.

Existe na algo na visualização do boneco que nos induz a sensações, um o estranhamento para além de sua aparência, compreendido principalmente por sua ambiguidade ontológica, esta que Steve Tillis denomina efeito de visão-dupla, ocasionado pela simbiose cênica na atuação entre ator-manipulador e objeto animado, cuja percepção do público pelo observado é de aceitar ter ambos em vista, mas só um é real e não é o humano em cena, a vida do boneco dada por seu manipulador é compreendida como independente mesmo com ele em vista, porém essa dualidade de sentidos não ocasiona um afastamento do interesse de quem expecta, pelo contrário, fortalece o apelo visual enquanto espetáculo, é o artifício próprio desta linguagem.

O poder do boneco como metáfora é uma confirmação implícita de que a idéia de visão-dupla é um processo central para ele. Na maioria das manifestações de teatro de bonecos, como pudemos ver, o operador e/ou vocalizador não se encontra presente em cena, e ainda assim o boneco é entendido como uma criação intencional, submetida a um controle intencional. Mesmo quando o boneco é apresentado na maneira mais imitativa possível, ele é visto por sua plateia como sendo um objeto. Como também pudemos ver, mesmo quando o operador e/ou vocalizador se encontra presente em cena, e o boneco é obviamente uma criação intencional submetida a um controle intencional, ele ainda é entendido pela plateia como possuidor de uma vida simulada. (PIRAGIBE 2011 p.65, Apud, TILLIS)

Por certo este efeito é gerado tanto da pela plateia enquanto massa de público quanto na forma de indivíduo carregado de pessoalidade, em duas formas de aceitação distintas, da empatia pelas figuras apresentadas em cena, assim como seu oposto, a possibilidade de criar certa aversão pelo que se tem em vista, cabendo a diversas situações e motivações exprimir o que se determina em cena sob esse olhar. Uma destas motivações de afastamento da aceitação do mundo onírico se exemplifica na forma de conceito visual, denominado “vale da estranheza”, hipótese estética de Masashiro Mori, o que nos dissocia da ilusão simples de criatura viva, dando ao expectador ojeriza e conotações grotescas ao objeto por sua aparência sem familiaridade e inverossímil, isso se dá pelos atributos visuais que o compõem, ultrapassando a linha de antropomorfa ou sem nunca encontrar uma identidade quando tenta ser ou extremamente realista em ou figurativo demais. Caindo em um abismo de familiaridade como exposto no gráfico, tendo como base visual uma pessoa saudável, nossa referência para humanidade, à medida que essa figura se afasta de algo familiar na tentativa de representá-la com realismo, porém sem convencer, começa a ganhar sinais estéticos pouco atraentes ou que causem certa aversão.



(Uncanny valley-acervo Wikipédia)

Os exemplos sugerem que Mori considera existir um padrão de movimentação peculiar para cada elemento utilizado no gráfico, o que torna possível que exista uma escalada de um elemento para o outro, [...] Sugere-se que a sensação de estranheza possa ser amenizada pelo contexto onde cada um desses elementos está inserido – por exemplo, compreendemos a natureza do movimento de uma marionete ao assistirmos uma performance de titereiros, e não questionamos seu movimento pouco natural por compreendermos inerentemente a incapacidade da marionete de mimetizar o movimento natural de um ser humano. No entanto, ela sempre estará presente onde houver uma interrupção no processo de identificação do ser humano para com a marionete, a personagem ou o robô (o objeto inanimado antropomórfico). (AZEVEDO e ZORTÉA, p. 3)

O Vale da Estranheza é um conceito amplamente explorado e valorizado em linguagens visuais, como cinema e pintura, mas depende de um contexto delineado caso contrário cairá como descuido ou trabalho mal composto. É um recurso fundamental utilizado pelos artistas para criar uma atmosfera única e envolvente, na qual os espectadores são imersos em uma experiência teatral que mescla ludicidade e sinistralidade. Através da manipulação de bonecos estranhos e perturbadores, o Teatro de Formas Animadas busca estabelecer um alinhamento com a realidade e proporcionar uma compreensão mais profunda e reflexiva sobre o mundo.

A utilidade do Vale da Estranheza no Teatro de Formas Animadas reside no fato de que a estranheza desperta a curiosidade e o interesse do público. Quanto mais

peculiar e incomum é a aparência de um boneco, mais o espectador é atraído para esse universo teatral peculiar. A presença de bonecos bizarros, com características físicas distorcidas, formas não convencionais e expressões faciais exageradas, rompe com a familiaridade do cotidiano e cria um ambiente que está além do comum.

Essa atmosfera estranha provoca uma reação emocional nos espectadores, despertando uma mistura de fascínio, inquietação e até mesmo uma certa dose de medo. O Vale da Estranheza leva o público a questionar o que é considerado "normal" ou "aceitável" e a explorar novas perspectivas. Através da presença desses bonecos estranhos, o Teatro de Formas Animadas abre um espaço para a imaginação e a reflexão, desafiando os padrões convencionais e permitindo que os espectadores explorem o desconhecido.

A imersão em uma atmosfera lúdica e sinistra promovida pelo Vale da Estranheza no Teatro de Formas Animadas oferece uma experiência teatral única. Ao assistir a uma peça, o público é transportado para um mundo alternativo, no qual as regras da realidade cotidiana podem ser distorcidas e subvertidas. Essa desconstrução da normalidade cria um espaço para a contemplação e a reflexão sobre questões mais profundas, como identidade, relações humanas, o sentido da vida, entre outros temas.

A busca pelo alinhamento com a realidade através do Vale da Estranheza está relacionada à ideia de que a estranheza pode revelar aspectos ocultos ou negligenciados da existência humana. Ao confrontar o público com bonecos estranhos, o Teatro de Formas Animadas desafia as convenções e as expectativas, incentivando uma nova compreensão da realidade. A estranheza é um convite para explorar as complexidades da vida, questionar as normas estabelecidas e abrir-se para diferentes possibilidades de interpretação.

Em suma, a utilidade do Vale da Estranheza no Teatro de Formas Animadas é a de proporcionar uma experiência teatral imersiva e impactante. Através da presença de bonecos estranhos, o público é convidado a mergulhar em uma atmosfera lúdica e sinistra, explorando o desconhecido e desafiando as convenções sociais. Essa abordagem desperta a curiosidade, estimula a reflexão e promove um alinhamento com a realidade, permitindo uma compreensão mais profunda e ampla da condição humana.

6.1- FIGURA E REPRESENTAÇÃO

A arte é um campo volátil, tudo o que se expõe como obra está sujeito ao próprio risco sobre seu entendimento, quem assiste também se sujeita a ler os símbolos e incorrer em erro, a representação não é a vida, é reflexo e registro daquilo se vive, compreender os sentidos metafísicos de algo não é tarefa fácil, assim como conceituá-los. O boneco é por essência uma figura totêmica, sua natureza onírica e visual carrega as características do que não originalmente lhe pertencem, é feito à semelhança de outrem e a ele cabe traduzir esta criatura como uma figura subjetiva e abstrata transmutada no mundo palpável, ainda mais, a materialização de conceitos metafísicos em uma forma viva. Como todo símbolo em si representa o algo e alguém, uma rede de significados entrelaçada, um meio para compreensão tal qual a própria escrita ou falada, é ele a efígie humana e ao mesmo tempo uma sintaxe visual com regras “gramaticais” tão complexas quanto variadas. Se então representa algo por sua natureza, é, portanto, sempre outra uma coisa, e este significado está em como se compõe, material, aparência e movimento, com propósito expandir o sentido daquilo que simula, principal objetivo de sua existência.

Compreendendo o movimento (gesto/manipulação) como meio principal da atuação e vislumbre de um suposto “estranhamento” pelo objeto, chego à referência de Frank Thomas e Ollie Johnston, cujos estudos compilados no tomo *the illusion of life* categorizam a ação cênica e a elucidam com a didática de um método, chamados de **Princípios Da Animação**, baseados na observação de “atores humanos” e reproduzidos a mão em cenas animadas. Trata-se de regras de composição cênica que expõem técnicas e processos, gerando movimento característico humano, animal ou anômalo. Nos projetos criados a partir destes princípios onde a animação é o cerne, não somos necessariamente convidados a aceitar que tinta e acetato sejam traços humanos verossímeis, porém somos convencidos. E tal ideia de que regras, técnicas e didática podem ser fatores determinantes para a compreensão mesmo subjetiva de um processo cênico, exponho aqui os princípios que melhor conversam entre si e traduzem a linguagem do teatro de formas animadas, dos quais uso como parâmetros que diferenciam o “bom espetáculo” da má manipulação. São estes;

6.1.1- ANTECIPAÇÃO

É absolutamente necessário fazer-se compreender pelo gesto quando o texto não é o princípio desta forma de teatro, onde o movimento é a própria dramaturgia e a ação fala por si, neste sentido, ampliar o movimento é também premeditá-lo.

Para uma introdução mais ilustrativa é possível encontrar nos esportes coletivos e individuais uma referência de antecipação, como cada gesto que antecede o movimento principal e característico da modalidade, o preparo e construção do corpo do atleta até seu ápice de pontuação, do golfista vertendo a postura que parece se curvar sobre o eixo da pelvis nos prepara para a tacada com força excessiva.

O arremessador que levanta uma perna e esconde a bola sobre os ombros ganhando impulso para jogá-la longe, a corridinha acelerada e sutil que precede uma cobrança de pênalti, estes movimentos equivalem ao “movimento anterior ao movimento”, e antecipam a ação que já foi elucidada por nossa cognição, porém nesse intervalo entre preparo e ação há uma senhora ampliação do gesto e o sentido foi assegurado.

Em animação, o conceito de antecipação se refere a uma técnica que os animadores usam para criar a ilusão de movimento mais realista e convincente. É a preparação visual que ocorre antes de um objeto principal ou personagem realizar uma ação principal. A antecipação é fundamental para transmitir o peso, a inércia e a intenção do movimento. Ela ajuda a audiência a perceber o que está prestes a acontecer, preparando-os para a ação principal. Essa técnica permite que os espectadores acompanhem a sequência de movimento de maneira mais fluída e natural, tornando a animação mais crível e envolvente.

Existem diferentes formas de aplicar a antecipação em animação. Isso pode ser feito através de movimentos corporais sutis que indicam que algo está prestes a acontecer, como um aceno de cabeça antes de uma pessoa começar a correr. Além disso, a antecipação pode ser aplicada nos movimentos dos membros ou em elementos do cenário, como uma árvore balançando antes de uma rajada de vento forte. Ao criar uma antecipação, os animadores devem levar em consideração a física do movimento e a personalidade do personagem. Por exemplo, um personagem grande e pesado pode exigir uma antecipação mais pronunciada para mostrar o esforço necessário para iniciar um movimento, enquanto um personagem ágil pode ter antecipações mais sutis e rápidas.

A antecipação também pode ser usada para comunicar emoções e intenções. Por exemplo, em uma cena de comédia, uma antecipação exagerada pode criar expectativa e aumentar o impacto de uma piada visual. Em contraste, uma antecipação sutil pode ser usada para criar tensão e suspense em uma cena de ação. Em resumo, a antecipação é uma técnica fundamental em animação que ajuda a preparar a audiência para o movimento principal, tornando-o mais natural, crível e envolvente. É uma ferramenta poderosa para transmitir peso, inércia, intenção e emoções através do movimento dos personagens e elementos do cenário.

No Teatro de Bonecos, o conceito de antecipação também desempenha um papel importante na criação de movimentos realistas e expressivos dos bonecos. Embora os bonecos não sejam seres vivos, os animadores e manipuladores podem usar a antecipação para imitar ações humanas e transmitir emoções aos espectadores. Pode ser aplicada de várias maneiras, dependendo do estilo de manipulação e do tipo de boneco utilizado. Aqui estão algumas formas de aplicação da antecipação no teatro de bonecos:

Movimentos de preparo: Antes de realizar uma ação principal, como um salto ou um gesto específico, os bonecos podem realizar movimentos preparatórios menores, como uma flexão do joelho ou um levantar de braço, para indicar que algo está prestes a acontecer. Esses movimentos sutis ajudam a criar uma sensação de expectativa e realismo.

Expressão gravada no objeto: Os bonecos podem ter cabeças e rostos articulados que podem expressar emoções. A antecipação pode ser usada para preparar a mudança de expressão facial de um boneco. Por exemplo, uma antecipação sutil, como uma leve elevação das sobrancelhas ou um olhar direcionado, pode indicar que o boneco está prestes a expressar surpresa ou alegria.

Manipulação dos membros: Os manipuladores dos bonecos podem usar a antecipação nos movimentos dos braços, pernas e outras partes do corpo da peça. Por exemplo, antes de um boneco levantar um braço, ele pode fazer um movimento de recuo ou levantar o ombro primeiro para criar uma sensação de preparação e tensão antes do gesto completo.

Entradas e saídas de cena: A antecipação pode ser aplicada nas entradas e saídas de cena dos bonecos. Antes de um boneco entrar no palco, ele pode fazer movimentos sutis que indicam sua presença iminente. Da mesma forma, antes de um boneco sair de cena, ele pode dar um último olhar ou gesto para indicar sua partida iminente.

A aplicabilidade deste movimento visa tornar as ações dos bonecos mais fluidas, realistas e cativantes para o público. Ao utilizar a antecipação de forma adequada, os manipuladores podem criar uma conexão emocional entre os bonecos e a audiência, fazendo com que os bonecos ganhem vida e se tornem personagens expressivos e envolventes no palco.

6.1.2- EXAGERO

O argumento de exagero é a característica de ampliação do movimento, unido ao artifício anterior impulsiona seu sentido cênico, uma hipérbole visual que acontece por meio da ação do manipulador. Se aplicado aliado aos demais princípios da animação e corretamente executado pode gerar a esperada sensação de estranheza, por sua mobilidade ilimitada e capacidades inumanas. Exagero em si está presente dentro do âmbito do teatro de atores, na forma de movimento histriônico, irreal ou carregado de teatralidade, aquele cuja percepção de irreal é aceita pela simples compreensão da linguagem, está no ato de tornar o gesto puro uma sobrecarga de si mesmo, tais características estão presentes na comédia Dell'Arte, no folguedo, na encenação desregrada dos mamulengos.

O conceito de exagero é amplamente utilizado na animação e no teatro de bonecos para criar efeitos dramáticos, cômicos ou expressivos. Ele envolve amplificar características, ações e emoções dos personagens ou elementos do cenário além dos limites da realidade. O exagero é uma ferramenta poderosa para transmitir ideias de forma mais impactante, enfatizar aspectos e criar um estilo único e cativante.

No contexto da animação, o exagero é usado para tornar os movimentos mais dinâmicos e expressivos. Os animadores podem aumentar a escala, a velocidade, a amplitude ou a duração dos movimentos para criar um efeito dramático. Por exemplo, um personagem que está com medo pode ter reações exageradas, como saltar para trás e arregalar os olhos de forma exagerada, a fim de transmitir claramente a intensidade da emoção para o público. Também é uma técnica comum na comédia

animada. Através do exagero, é possível enfatizar situações engraçadas, gestos caricaturais e reações exageradas dos personagens para obter efeitos cômicos. Por exemplo, um personagem pode inflar como um balão após engolir algo, ou um tombo pode ser exagerado com um personagem deslizando pelo chão por uma distância muito maior do que seria fisicamente possível.

No teatro de bonecos, o exagero é usado de forma semelhante para criar impacto e transmitir emoções intensas. Os bonecos podem ter características físicas amplificadas, como mãos grandes ou cabeças desproporcionalmente grandes, para destacar certos traços de personalidade ou para criar uma estética específica. Os movimentos dos bonecos podem ser exagerados para tornar suas ações mais visíveis e comunicativas para a audiência. Também é frequentemente utilizado para fins cômicos. As expressões faciais dos bonecos podem ser exageradas para provocar risos e reações do público. As ações e os gestos dos bonecos podem ser amplificados para enfatizar a comédia e criar momentos de humor visual.

É importante observar que o exagero não significa criar algo completamente irreal ou sem qualquer base na realidade. O exagero deve ser utilizado com consciência e equilíbrio, de modo a ser eficaz na transmissão de emoções e na criação de impacto, mantendo-se dentro dos limites da coerência e compreensão do público. O exagero bem aplicado pode adicionar vida, expressão e entretenimento às animações e apresentações teatrais de bonecos.

6.1.3- APELO

Está sobretudo no detalhe, na construção em si, escolha de materiais e como este objeto se apresenta enquanto forma final, um boneco cujos traços demonstrem sozinho sua carga cênica pela simples volumetria das formas, aparência e adereços, sustenta também só a natureza de personagem que representa, está também na demonstração de suas potencialidades motrizes onde até a mais tropeça manipulação não é capaz de ofuscar seu encanto visual. Condição arraigada em estética pura e simples, vai tanto do talento de seu criador quanto das técnicas aplicadas em sua construção.

Refere-se à capacidade de uma obra ou de um elemento específico dessa obra de atrair, envolver e emocionar o público. O apelo é uma qualidade essencial para garantir o sucesso e a conexão emocional com a audiência.

No contexto da animação e do teatro de bonecos, o apelo pode ser alcançado de várias maneiras:

Carisma dos personagens: Personagens carismáticos têm uma presença cativante e são capazes de atrair a atenção e o interesse do público. Eles são desenvolvidos com características únicas, personalidades marcantes e relações emocionais com outros personagens, o que os torna memoráveis e facilmente identificáveis pelo público.

Emoção e empatia: Também está relacionado à capacidade de evocar emoções no público. Tanto na animação quanto no teatro de bonecos, os personagens e suas histórias podem ser desenvolvidos de forma a criar empatia com o público. Isso pode ser alcançado por meio de narrativas envolventes, conflitos emocionais e momentos emocionantes que ressoam com as experiências e os sentimentos dos espectadores.

Humor e entretenimento: Pode ser alcançado por meio do uso eficaz do humor e do entretenimento. Momentos engraçados, piadas visuais ou situações cômicas podem trazer diversão e alegria ao público, criando uma conexão positiva com a obra.

Estética visual atraente: A estética visual desempenha um papel significativo no apelo da animação e do teatro de bonecos. A escolha de cores, estilos de animação, design de personagens e cenários contribui para a atração visual da obra. Elementos visuais agradáveis e visualmente interessantes têm maior probabilidade de chamar a atenção do público e criar uma experiência agradável.

Narrativa envolvente: Uma narrativa bem desenvolvida e envolvente é fundamental para atrair e manter a atenção do público. Uma história interessante, com reviravoltas, conflitos e personagens motivados, pode cativar a audiência e fazer com que ela se conecte emocionalmente com o que está sendo apresentado.

É importante lembrar que o apelo pode variar de acordo com o público-alvo e o objetivo da obra. O que pode ser apelativo para uma faixa etária ou gênero específico pode não ser o mesmo para outro público. Portanto, é fundamental compreender o público-alvo e suas expectativas para criar um apelo efetivo e significativo na animação e no teatro de bonecos.

6.1.4- ATUAÇÃO

Se relaciona a tudo o que faz referência as ações cênicas, como são realizadas e sobrepostas gerando a narrativa, atuação é, portanto, a manipulação em si e o espetáculo em pleno funcionamento, a relação do deus humano sobre seu receptáculo de vida, o ator-manipulador em trabalho frente ao conceito de e suspensão de descrença.

O movimento nos bonecos pode ser por vezes inverossímil, mas precisa ser visível, distinguível e claro mesmo que impreciso, esta é a noção que conversando com os demais princípios põe em prática a habilidade de seu manipular, e traça a linha onde se pode cruzar da empatia ao e vale da estranheza em segundos.

Na atuação no teatro de bonecos, também conhecida como manipulação ou animação, os artistas são responsáveis por dar vida aos bonecos no palco. Eles utilizam técnicas específicas para controlar os movimentos, expressões e interações dos bonecos, criando personagens convincentes e envolventes para o público. A atuação no teatro de bonecos requer habilidades especiais, pois os manipuladores devem ser capazes de transmitir emoções e intenções através dos movimentos e gestos dos bonecos. Eles precisam desenvolver um senso de timing, fluidez e naturalidade em suas manipulações para garantir que os bonecos pareçam vivos e expressem emoções de forma autêntica.

Existem diferentes estilos de manipulação no teatro de bonecos, cada um com suas próprias técnicas e abordagens:

Manipulação direta: Nesse estilo, os manipuladores controlam diretamente os bonecos, usando as mãos ou dedos para mover suas partes, como cabeças, braços e pernas. Eles podem estar visíveis para a audiência ou se esconder atrás de um cenário.

Manipulação de vara: Os bonecos são controlados por varas ou hastes fixadas em suas costas ou extremidades. Os manipuladores usam essas varas para mover os bonecos e podem até mesmo manipular várias varas simultaneamente para controlar diferentes partes do corpo.

Manipulação de fios: Aqui os bonecos são suspensos por fios ou cordas e os manipuladores usam esses fios para controlar os movimentos dos bonecos. Os fios

podem ser presos a várias partes do boneco, como cabeça, braços e pernas, permitindo movimentos mais complexos e sutis.

Manipulação de marionetes: Os bonecos são suspensos por cordas ou cabos que passam por um sistema complexo de polias e controles. Os manipuladores operam esses controles para controlar os movimentos dos bonecos, incluindo gestos faciais, movimentos corporais e até mesmo a sincronização dos diálogos. A atuação no teatro de bonecos envolve um trabalho colaborativo entre os manipuladores, que podem precisar coordenar seus movimentos e ações para criar uma apresentação coesa. Eles também devem estar atentos à sincronização entre as falas, os gestos e os movimentos dos bonecos para garantir que a narrativa seja transmitida de maneira clara e envolvente.

Além disso, a atuação no teatro de bonecos requer uma consciência espacial e uma capacidade de adaptar os movimentos de acordo com o tamanho e a escala do boneco. Os manipuladores devem estar atentos à expressão corporal, à linguagem dos gestos e à interação com outros bonecos e atores no palco.

Em resumo, a atuação no teatro de bonecos envolve a habilidade de dar vida e personalidade aos bonecos através de técnicas de manipulação e animação. Os manipuladores precisam transmitir emoções, expressões e movimentos realistas para criar uma conexão com a audiência e contar histórias de forma convincente. Na atuação no teatro de bonecos, também conhecida como manipulação ou animação, os artistas são responsáveis por dar vida aos bonecos no palco. Eles utilizam técnicas específicas para controlar os movimentos, expressões e interações dos bonecos, criando personagens convincentes e envolventes para o público.

A atuação no teatro de bonecos requer habilidades especiais, pois os manipuladores devem ser capazes de transmitir emoções e intenções através dos movimentos e gestos dos bonecos. Eles precisam desenvolver um senso de *timing*, fluidez e naturalidade em suas manipulações para garantir que os bonecos pareçam vivos e expressem emoções de forma autêntica.

Existem diferentes estilos de manipulação no teatro de bonecos, cada um com suas próprias técnicas e abordagens:

Manipulação direta: Os manipuladores controlam diretamente os bonecos, usando as mãos ou dedos para mover suas partes, como cabeças, braços e pernas. Eles podem estar visíveis para a audiência ou se esconder atrás de um cenário.

Manipulação de vara: As peças são controladas por varas ou hastes fixadas em suas costas ou extremidades. Os manipuladores usam essas varas para mover os bonecos e podem até mesmo manipular várias varas simultaneamente para controlar diferentes partes do corpo.

Manipulação de fios: São suspensos por fios ou cordas e os manipuladores usam esses fios para controlar os movimentos dos bonecos. Os fios podem ser presos a várias partes do boneco, como cabeça, braços e pernas, permitindo movimentos mais complexos e sutis.

A atuação no Teatro de Bonecos envolve um trabalho colaborativo entre os manipuladores, que podem precisar coordenar seus movimentos e ações para criar uma apresentação coesa. Eles também devem estar atentos à sincronização entre as falas, os gestos e os movimentos dos bonecos para garantir que a narrativa seja transmitida de maneira clara e envolvente, requer uma consciência espacial e uma capacidade de adaptar os movimentos de acordo com o tamanho e a escala do boneco. Os manipuladores devem estar atentos à expressão corporal, à linguagem dos gestos e à interação com outros bonecos e atores no palco.

É a habilidade de dar vida e personalidade aos bonecos através de técnicas de manipulação e animação. Os manipuladores precisam transmitir emoções, expressões e movimentos realistas para criar uma conexão com a audiência e contar histórias de forma convincente.

6.1.5- IMAGEM CHAVE

No teatro de formas animadas, a criação de imagens icônicas e memoráveis desempenha um papel crucial na comunicação com o público e na transmissão de mensagens. Essa forma de teatro é caracterizada por uma estética visual distintiva. Uma imagem icônica é aquela que se destaca e se mantém na memória do espectador. No teatro de formas animadas, impactantes são criadas através da combinação cuidadosa de elementos visuais, como a forma, cor, movimento e expressão dos personagens animados. Essas imagens são capazes de transmitir

emoções, contar histórias e evocar significados profundos de maneiras que a linguagem verbal por si só pode não ser capaz.

A criação de imagens memoráveis no teatro de formas animadas é importante por várias razões. Primeiro, essas imagens têm o poder de cativar a atenção do público e envolvê-lo emocionalmente. Ao criar figuras visualmente marcantes, os artistas do teatro de formas animadas despertam a curiosidade e a imaginação dos espectadores, mantendo seu interesse ao longo da performance. Imagens icônicas são capazes de transcender barreiras linguísticas e culturais. No teatro de formas animadas, os elementos visuais podem ser compreendidos e apreciados por diferentes públicos, independentemente do idioma que falam ou da cultura a que pertencem. Essas imagens se comunicam diretamente com as emoções e experiências humanas universais, criando uma conexão profunda e duradoura.

As chaves também são fundamentais para a narrativa e a temática do teatro de formas animadas. Através de personagens e cenários visualmente marcantes, é possível representar metáforas visuais, simbolismos e alegorias. Essas imagens ajudam a transmitir conceitos abstratos, explorar questões sociais e políticas, e refletir sobre a condição humana, podem se tornar símbolos reconhecidos e identificáveis fora do contexto teatral. Elas podem se tornar ícones culturais, símbolos de resistência ou expressões artísticas distintas de uma determinada época ou comunidade. Em resumo, a criação de imagens chave no teatro é essencial para cativar, envolver e emocionar o público. Elas transcendem barreiras linguísticas e culturais, comunicam-se diretamente com as emoções e são fundamentais para a narrativa e a temática dessa forma teatral. Ao criar imagens que permanecem na memória do espectador, o teatro de formas animadas pode deixar um impacto duradouro e significativo.

7- DRAMATURGIA DA IMAGEM

Quando nos deparamos com uma imagem, seja ela uma pintura, uma fotografia ou até mesmo uma cena capturada em vídeo, somos convidados a embarcar em uma jornada imaginativa. Através da dramaturgia, essa imagem pode se tornar o ponto de partida para a criação de narrativas complexas e envolventes.

Através da análise cuidadosa da imagem, é possível extrair elementos visuais que sugerem personagens, cenários e até mesmo conflitos. Cada detalhe presente na imagem pode se tornar um ponto de partida para a construção de um enredo. O olhar atento do dramaturgo é capaz de capturar nuances, gestos e expressões que revelam camadas ocultas de significado. Ao criar uma peça de teatro ou um roteiro cinematográfico a partir de uma imagem, o dramaturgo se torna um artesão das palavras e da narrativa. Ele explora as possibilidades sugeridas pela imagem e preenche os espaços em branco com diálogos e ações que dão vida aos personagens e movimentam a trama.

A dramaturgia vai além da simples descrição do que é visto na imagem. Ela busca extrair o subtexto, os sentimentos e as intenções por trás da cena retratada. As entrelinhas da imagem são reveladas através da escrita dramática, permitindo que o público seja transportado para um universo paralelo, onde as histórias ganham vida e os personagens se tornam seres reais.

É importante ressaltar que a dramaturgia não se limita apenas à criação de peças de teatro ou roteiros cinematográficos. Ela está presente em diversas formas de arte, como a dança, a música e até mesmo nas artes plásticas. Cada obra visual é uma porta de entrada para a imaginação do espectador, que pode ser explorada e ampliada através do poder transformador da dramaturgia.

Em suma, a dramaturgia parte da visualização de imagens para criar histórias que vão além do que é retratado no quadro ou na fotografia. É uma forma de dar vida e significado a imagens estáticas, transformando-as em catalisadores para a criatividade e a imaginação. Através da combinação de elementos visuais e escrita dramática, a dramaturgia nos convida a embarcar em uma jornada única e emocionante através das fronteiras da arte.

7.1- A AURA ONÍRICA DO QUE VEM DOS OLHOS

Os aspectos lúdicos de criar textos com base em imagens são tão fascinantes e estimulantes quanto imprevisíveis, essa abordagem envolve uma conexão direta com o nosso imaginário e nos permite explorar nossa criatividade de maneira livre e divertida.

Ao nos depararmos com uma imagem, somos imediatamente levados a um mundo de possibilidades. Cada detalhe, cor, forma e expressão presente na imagem desperta nossa curiosidade e nos convida a desvendar sua história. Essa liberdade de interpretação nos permite mergulhar em um processo de brincadeira, onde podemos experimentar diferentes narrativas e personagens. A partir da imagem, podemos criar mundos inteiros, inventar personagens cativantes e construir tramas envolventes. O ato de escrever torna-se uma forma de jogo, onde somos os mestres das palavras e podemos moldar a realidade de acordo com nossa imaginação. Essa experiência lúdica nos permite explorar diferentes perspectivas, experimentar diferentes vozes narrativas e desafiar os limites da nossa criatividade.

Além disso, a criação de textos a partir de imagens também nos proporciona uma sensação de descoberta e surpresa. À medida que nos aprofundamos na análise da imagem, podemos encontrar pequenos detalhes que nos levam a ideias inesperadas e reviravoltas emocionantes. Essa jornada de descoberta nos mantém engajados e entusiasmados durante todo o processo de escrita. A ludicidade na criação de textos com base em imagens também está presente na liberdade de experimentar diferentes estilos e gêneros literários. Podemos transitar entre a poesia, o drama, a comédia ou qualquer outra forma de expressão que desejarmos. Essa diversidade nos permite explorar diferentes registros e ampliar nosso repertório como escritores.

Por fim, vale ressaltar que o aspecto lúdico de criar textos com base em imagens não se restringe apenas ao escritor, mas também envolve o leitor. Ao compartilhar nossas histórias com outras pessoas, criamos uma interação lúdica, onde o leitor é convidado a embarcar na jornada criada a partir da imagem. Essa troca de experiências e interpretações adiciona camadas de diversão e enriquece o processo como um todo.

Em suma, os aspectos lúdicos de criar textos com base em imagens nos permitem explorar nossa criatividade de maneira livre e divertida. É uma experiência de jogo e descoberta, onde podemos experimentar diferentes narrativas, estilos e perspectivas. Essa abordagem nos mantém engajados e entusiasmados, tanto como escritores quanto como leitores, e nos proporciona um espaço privilegiado para a expressão artística e o desdobramento da imaginação.

7.2- A DESCRIÇÃO É TÃO SÓLIDA QUANTO SE CRÊ

Mesmo quando a imagem em si não está presente, uma descrição detalhada da imagem pode servir como ponto de partida para iniciar uma história. Através das palavras, é possível criar uma representação visual na mente do leitor, despertando sua imaginação e estimulando a criação de narrativas.

Ao descrever uma imagem, é importante fornecer detalhes que ajudem a transmitir a atmosfera, os elementos visuais e as emoções envolvidas. Podemos descrever cores, formas, texturas, ações dos personagens, expressões faciais, cenários e outros elementos que compõem a imagem imaginada. A descrição detalhada pode fornecer pistas sobre a história que pode se desenrolar a partir dessa imagem. Ela pode evocar sentimentos, criar expectativas e sugerir possíveis conflitos ou eventos. Por exemplo, ao descrever uma paisagem sombria e desolada, podemos instigar uma história de mistério ou suspense. Já uma descrição de um encontro romântico à beira-mar pode dar origem a uma história de amor.

Ao iniciar uma história a partir da descrição de uma imagem, é importante que a escrita seja rica em detalhes, com palavras que estimulem os sentidos e a imaginação do leitor. Isso permitirá que ele mergulhe na história, visualizando mentalmente a cena e se conectando emocionalmente com os personagens e a trama. A partir da descrição da imagem, a história pode tomar diferentes direções, dependendo da criatividade e das escolhas do escritor. É interessante explorar os elementos sugeridos pela imagem e desenvolver personagens cativantes, diálogos envolventes e um enredo cativante.

Em resumo, mesmo quando a imagem em si não está presente, uma descrição detalhada pode servir como um ponto de partida inspirador para iniciar uma história. Através das palavras, podemos criar uma representação visual na mente do leitor, estimulando sua imaginação e desencadeando o desenvolvimento de narrativas ricas

envolventes. A seguir alguns exemplos práticos do texto que surge da imagem, e imagens que partem de uma descrição;



(o homem e seu demônio-acervo pessoal)

7.2.1- A SOMBRA DO PECADO

Cenário: Um pequeno vilarejo isolado em meio a uma floresta sombria.

Personagens:

O Homem de Manto (HM): Um homem misterioso de pele pálida, vestido com um manto preto que o cobre dos pés à cabeça. Ele carrega no ombro um pequeno demônio.

O Demônio: Uma criatura pequena e sinistra, com asas negras e olhos brilhantes. Ele é manipulador e tentador, sempre tentando levar as pessoas ao pecado.

Lídia: Uma jovem e ingênua moradora do vilarejo. Ela é gentil e sonhadora, mas facilmente influenciada pelas tentações do Demônio.

Padre Gabriel: O sacerdote do vilarejo, um homem sábio e de fé inabalável. Ele está sempre disposto a proteger seu rebanho do mal.

Ato 1:

Cena 1: O vilarejo está mergulhado em uma atmosfera sombria. O HM chega, carregando o Demônio em seu ombro. As pessoas se afastam com medo e desconfiança.

Cena 2: Lídia, atraída pela aparência enigmática do HM, se aproxima dele. O Demônio começa a sussurrar em seu ouvido, tentando seduzi-la com promessas de poder e prazer.

Cena 3: Lídia, cada vez mais influenciada pelo Demônio, começa a ceder às tentações. Ela começa a se envolver em atividades pecaminosas e afasta-se de sua família e amigos.

Ato 2:

Cena 1: O Padre Gabriel percebe a mudança em Lídia e decide intervir. Ele confronta o HM e o Demônio, exigindo que eles deixem o vilarejo.

Cena 2: O HM e o Demônio resistem às ordens do Padre Gabriel. Eles provocam o padre, mostrando-lhe as fraquezas e os pecados das pessoas do vilarejo, questionando sua própria fé.

Cena 3: Apesar das provocações, o Padre Gabriel se mantém firme em sua fé e determinação em proteger sua comunidade. Ele reza fervorosamente, invocando a força divina para enfrentar o mal.

Ato 3:

Cena 1: O poder do Padre Gabriel enfraquece o HP e o Demônio. Eles são forçados a recuar, deixando o vilarejo em paz.

Cena 2: Lídia, finalmente despertando do transe provocado pelo Demônio, percebe os danos que causou em sua vida e nas vidas das pessoas ao seu redor. Ela se arrepende sinceramente e busca a redenção.

Cena 3: O vilarejo se recupera lentamente da influência maligna. Lídia se reconcilia com sua família e amigos, e o Padre Gabriel lidera a comunidade em um renascimento espiritual.

Cena final: O HM e o Demônio desaparecem na escuridão, mas a mensagem de esperança e fé permanece no vilarejo. O poder da luz prevalece sobre as trevas, mostrando que é possível superar a tentação e encontrar a redenção.



(neon sapiens, colosso - acervo pessoal)

7.2.2- SOMBRA, PELO E CHIFRES

Ato 1: A Confrontação

Cena 1: Campo gramado estende-se à distância, iluminado pelo luar. Três cruzeiros de madeira estão fincadas no solo, criando um círculo sagrado. No centro desse círculo, uma criança chamada Thomas, vestindo uma capa escura, segura uma faca trêmula em suas mãos.

Cena 2: A Criatura das Sombras De repente, uma criatura gigante emerge das sombras. É coberta por pelos escuros e densos, possuindo uma face humana assustadora e chifres flutuantes acima de sua cabeça. Seus olhos brilham com uma luz sinistra enquanto ela encara Thomas.

Cena 3: O Diálogo Silencioso Thomas sente seu coração acelerar e suas pernas tremerem diante da imponente criatura. Eles se encaram, trocando um diálogo silencioso, no qual a tensão e o medo são palpáveis. A criatura parece hesitar por um momento antes de emitir um rugido ameaçador.

Ato 2: A Revelação

Cena 4: A Voz do Passado De repente, uma voz misteriosa ecoa pelo campo, uma voz que parece vir de além das sombras. Ela revela que a criatura é conhecida como "Mortan, o Guardião das Trevas". Há séculos, Mortan protegia um portal místico que ligava o mundo dos vivos ao mundo dos espíritos.

Cena 5: O Pacto Esquecido A voz prossegue, revelando que um antigo pacto foi quebrado e o portal foi inadvertidamente aberto. Mortan agora é uma criatura presa entre dois mundos, consumida pela raiva e pelo desejo de vingança. A voz adverte que somente uma criança corajosa, investida com o poder das cruzeiros sagradas, poderá fechar o portal novamente.

Ato 3: A Jornada Épica

Cena 6: A Missão de Thomas Determinado a restaurar o equilíbrio, Thomas aceita a missão e se aproxima de Mortan, armado com sua faca e com a coragem em seu coração. Ele deve enfrentar a criatura e encontrar uma maneira de fechar o portal antes que seja tarde demais.

Cena 7: A Batalha Épica Uma batalha épica se desenrola entre Thomas e Mortan. A criatura usa sua força brutal e habilidades místicas para atacar o jovem herói, enquanto Thomas usa sua inteligência e coragem para se esquivar dos golpes e encontrar uma brecha para atacar.

Cena 8: A Conexão Inesperada Durante a batalha, Thomas descobre que Mortan guarda um segredo profundo. A criatura foi uma vez um ser humano, preso em uma forma monstruosa como resultado de um feitiço antigo. Thomas encontra empatia em seu coração e decide tentar entender a dor de Mortan.

Ato 4: A Redenção

Cena 9: A Compaixão de Thomas Thomas confronta Mortan com compaixão e oferece a ele a oportunidade de redenção. Ele propõe que juntos eles possam encontrar uma maneira de restaurar a forma humana de Mortan e fechar o portal, restaurando o equilíbrio entre os dois mundos.

Cena 10: A Trégua e a Jornada Final Mortan, tocado pela compaixão de Thomas, aceita sua proposta e eles partem em uma jornada perigosa para encontrar os ingredientes necessários para o feitiço de reversão. Durante essa jornada, eles enfrentam desafios e provações, mas também desenvolvem um vínculo inesperado.

Cena 11: O Ritual de Redenção Finalmente, Thomas e Mortan encontram os ingredientes necessários e realizam o ritual de redenção. Mortan é restaurado à sua forma humana, livre do peso das sombras. O portal é fechado, e a paz é restaurada nos dois mundos.

Epílogo: O Poder da Compaixão Thomas e Mortan se despedem, cada um seguindo seu caminho. O jovem herói aprendeu o poder da compaixão e da empatia, enquanto Mortan encontrou a redenção e a chance de recomeçar. Essa jornada épica mostra que mesmo nas situações mais sombrias, a luz do amor e da compaixão pode prevalecer.



(neon sapiens, mensageiro - acervo pessoal)

7.2.3- PÚRPURA

Cenário: Um palco escuro, iluminado por um único foco de luz que destaca uma figura solitária. A figura é um ser púrpura, com indumentária feita de fios e uma máscara com chifres. Ela carrega um pássaro branco em seu braço.

(O ser púrpura entra em cena, olhando tristemente para o pássaro branco. Sua voz é cheia de melancolia e reflexão.)

Ser Púrpura: Em um mundo de sombras e escuridão, eu me destaco como um estranho. Meu ser é uma mistura de tristeza e encantamento, um paradoxo visual que ecoa minha própria existência. Sou o guardião de um pássaro branco, uma luz frágil e delicada que busca a liberdade em meio à minha própria prisão.

(O ser púrpura acaricia suavemente o pássaro branco.)

Ser Púrpura: Como posso ser um ser de beleza e sombras ao mesmo tempo? Os fios que me envolvem são as amarras que me conectam ao mundo, enquanto os chifres da minha máscara representam a dor e a solidão que carrego em minha jornada. Mas o pássaro branco em meu braço é a esperança que insiste em permanecer comigo.

(O ser púrpura caminha lentamente pelo palco, o pássaro branco levanta voo por um momento, mas retorna ao seu braço.)

Ser Púrpura: Através das sombras, busco encontrar significado. A máscara com chifres que carrego é a armadura que me protege das intempéries do mundo, mas também é uma barreira que me afasta dos outros. A solidão é minha companheira constante, mas o pássaro branco representa a pureza que almejo, um lembrete de que a beleza existe mesmo em meio ao caos.

(O ser púrpura para diante de um espelho no palco, observando sua própria imagem refletida.)

Ser Púrpura: Quando me encaro no espelho, vejo a dualidade que habita em mim. Sou a própria contradição personificada. Mas, apesar de toda tristeza e melancolia, meu coração anseia pela liberdade. Desejo que o pássaro branco, minha alma inquieta, voe para além deste cenário sombrio.

(O ser púrpura se aproxima da plateia, estendendo o braço com o pássaro branco.)

Ser Púrpura: E vocês, espectadores, também possuem suas próprias dualidades e buscas interiores. Cada um de nós é uma figura púrpura em um mundo repleto de indumentárias diversas. Olhem para dentro de si mesmos e encontrem a

beleza que existe em suas próprias contradições.

(O ser púrpura solta o pássaro branco, que voa em direção ao alto, enquanto ele observa com admiração.)

Ser Púrpura: Que o pássaro branco possa encontrar sua liberdade, e que todos nós possamos encontrar o nosso próprio voo em meio às nossas vestimentas sombrias. Somos seres complexos, cheios de mistérios e nuances. Que possamos abraçar nossa existência única e descobrir a paz dentro de nossa jornada.

(Fim da dramaturgia. O ser púrpura permanece no palco, contemplativo, enquanto a luz vai diminuindo gradualmente.)

Usando o mesmo conceito visual é possível criar contos e dramaturgias completamente diferentes, por exemplo;

7.2.4- RASGA MORTALHA

Alguém com voz gutural diz em bom tom...

_Ei

O homem em seus aposentos cercado de nada além de árvores trepidantes á sorte do vento...

Observa de canto de olho a direção do som notado enquanto escreve...

_Ei...

Engole seco, respira, ignora numa pausa rápida e continua a escrever...

Ei..

Volta-se para trás com um virar de pescoço brusco, num semblante de raiva e medo...

Ei...

_ diga lá a que veio?!

Nenhuma resposta ouvida além do sigilo da ventania entre fendas e galhos...

O som das árvores torcendo se percebia tão audível que pareciam caminha em direção ao escritor noturno...sufocando-o numa tensão aterradora, a medida que aque silêncio do estar de troncos quebrava, mais se apequenar no próprio medo...

Sob a pressão de se acovardar caso fosse alguém ou no pior caso, de ser nada, virou-se, sentou e se pôs a escrever...

Tão logo ouviu ainda na primeira letra...

Ei...

De espanto num surto de bravura desmedida ou sentimento confundido abriu os braços e esbravejou!

Saia de aí se tem coragem! Saia já! Só há um homem aqui, apareça!

Um rasga mortalha de olhos amarelos cintilantes alçou voo ao som de largas asas e pousou no batente da sacada, fixando seu olhar no velho escrito...

O homem como quem recebe uma notícia boa fica aliviado e se senta despojadamente na poltrona, de costas a ave...

Que logo solta o sono som humanizado...

Ei...

Já chega passarinho...

A criatura pousa perto batendo as asas, o escritor a observa pelo reflexo da garrafa de whisky...

Ei...

Já basta pássaro...

Com uma voz gutural abafada e grave ouve em resposta; não há pássaros entre nós, nada além de hectares de terra desolada e ninguém a quem pedir qualquer auxílio, e mesmo que em tantos quilômetros ouçam um velho decrépito e mentiroso, quem em plena sanidade lhe daria ouvidos?

Não há pássaros entre nós, só eu e tu, e de tantos nomes que me deram este não me define nem a primeira pena, mas dou-te a chance, corra e morra ainda mais senil e creditado como mentiroso, ou te levo agora...

8- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, explorei a fascinante interseção entre o teatro de formas animadas e a escrita literária para bonecos. Durante a pesquisa, pude perceber a importância e a riqueza dessas formas de expressão artística, que combinam elementos teatrais e literários para criar narrativas visualmente impactantes e emocionalmente envolventes por meio de uma metodologia específica.

O teatro de formas animadas, com suas diversas técnicas e estilos, oferece uma plataforma única para a criação de mundos imaginários. Através do uso de bonecos, máscaras, sombras e objetos manipulados, os artistas conseguem dar vida a personagens e contar histórias de uma maneira que transcende as limitações da realidade física. A magia desse teatro reside na capacidade de encantar e surpreender o público, criando uma conexão profunda entre o espectador e o objeto animado.

Nesse contexto, a dramaturgia para o Teatro de Animação desempenha um papel fundamental na construção de novas frentes de trabalho e narrativas. Através do desenvolvimento de diálogos, monólogos, roteiros e textos poéticos específicos para a linguagem, sendo possível explorar as possibilidades expressivas dos bonecos e aprofundar a conexão emocional com o público. A linguagem escrita para bonecos requer uma compreensão cuidadosa das peculiaridades do meio teatral, nos materiais e técnicas aplicados, da ideia à construção, buscando expressar de forma precisa as ações e as emoções dos personagens.

Durante esta pesquisa, também pude refletir sobre o impacto do Teatro de Animação e da Escrita Dramatúrgica no campo cultural e educacional. Estas formas de arte têm sido valorizadas como ferramentas de ensino e aprendizado, estimulando a imaginação, a criatividade e a sensibilidade estética das pessoas. Além disso, o Teatro de Animação animadas tem se mostrado um meio poderoso para abordar questões sociais, políticas e existenciais, proporcionando uma reflexão crítica e provocando discussões importantes via metáfora, com toda a ludicidade característica.

No entanto, apesar de todo o potencial e da relevância deste Teatro, é importante reconhecer os desafios que essas formas de expressão enfrentam. A falta de recursos financeiros, o acesso limitado a espaços adequados e a valorização cultural limitada são apenas alguns dos obstáculos que os artistas e escritores

enfrentam nesse campo. Portanto, é necessário um maior apoio institucional e uma conscientização mais ampla sobre a importância dessas formas de arte para garantir sua continuidade e crescimento da comunidade artística em geral.

Em suma, o Teatro de Animação e a escrita dramática para espetáculos com bonecos são campos artísticos fascinantes, que oferecem uma combinação única de elementos teatrais e literários. Essas formas de expressão têm o poder de envolver e cativar o público, estimulando a imaginação e a reflexão. Ao explorar o potencial dessas práticas artísticas, podemos ampliar nossos horizontes culturais, promover a criatividade e despertar a sensibilidade estética, contribuindo para o enriquecimento da nossa sociedade como um todo. E tendo isso em vista, este trabalho representa não somente um ganho pessoal no fomento ao conhecimento, é agora material público e de interesse dos mais variados grupos, pois creio que consegui vislumbrar e experimentar uma metodologia eficaz para o desenvolvimento das múltiplas camadas de um espetáculo, da ideia, da escrita e da encenação, que e servirá como subterfúgio ou acréscimo aos que já possuem qualquer olhar desperto pela linguagem. Onde creio ter alcançado os objetivos mais puros da pesquisa, construir uma metodologia que instigue iniciantes ou não, acadêmicos ou não, a aventurar-se numa jornada profunda de criação e inventividade, um primeiro passo guiado.

considero então a partir da pesquisa realizada que o presente trabalho é capaz de provocar um interesse mais aguçado sobre os praticantes da linguagem desta forma de teatro.

9- REFERÊNCIAS

- AMARAL, Ana Maria, Teatro de Animação, São Caetano do Sul: Ateliê Editorial 1997.
- BACHELARD, Gaston. A Epistemologia. Edições 70, 2006.
- BELTRAME, Valmor Níni (org.), Teatro de Bonecos: Distintos Olhares Sobre Teoria e Prática, Santa Catarina: UDESC, 2008.
- BORRALHO, Tácito Freire, o Boneco do Imaginário Popular Maranhense- Uma análise de O Cavaleiro do Destino, São Luís: SESC, 2005.
- CAMPBELL, Joseph, O Herói de Mil Faces, São Paulo: pensamento LTDA, 1997.
- DELEUZE, Guilles e Guattarri, Felix, O Que é Filosofia?, Editora 34, 2013.
- DUHIGG, Charles, O Poder do Hábito, Rio de Janeiro: OBJETIVA, 2012.
- GEERTZ, Clifford. O saber local: novos ensaios sobre antropologia interpretativa. Vozes. 1997.
- GUIMARÃES NETO, Haroldo. Apostila do Curso de Animação 2D HGN. São Paulo, 2005.
- KANT, Immanuel, Crítica da Razão Pura (Os Pensadores), São Paulo: Nova Cultural, 1991.
- LARAIA, de Barros. CULTURA Um conceito antropológico. Zahar. 2001.
- LECOQ, Jacques. O Corpo Poético: Uma pedagogia da criação teatral. São Paulo: SESC, SENAC, 2010.
- PALLOTTINI, Renata, O Que é Dramaturgia, São Paulo: Brasiliense, 2006.
- PIRAGIBE, Mario. manipulações: entendimentos e usos da presença e da subjetividade do ator em práticas contemporâneas de teatro de animação no brasil.2011
- THOMAS, Frank e JOHNSTON, Ollie. The Illusion of Life, Walt Disney Productions. 1981.
- UBERSFELD, Anne. Para Ler Teatro, São Paulo: Perspectiva, 2013.