

A Expressão das Emoções em Objetos Animados

The Expression of the Emotions in Animated Objects

por Alex de Souza

RESUMO

Por meio do presente artigo, reflete-se sobre a expressão de emoções em objetos inanimados que produzem a ilusão de vida autônoma durante a cena teatral. Este simulacro de vida é determinante no teatro de animação, sendo este o objeto principal de análise deste trabalho. Relacionando pesquisas da área teatral, com ênfase no teatro de bonecos, à pesquisa de neurociência de António Damásio, objetiva-se compreender de que maneira se dá a expressão de emoções deslocadas do corpo do ator para um corpo naturalmente inerte, limitado a funções mecânicas de movimentos. A chave principal deste estudo está no movimento enquanto meio de expressão das emoções, seja no corpo vivo ou vivificado.

Palavras chave: Teatro de Animação; Simulacro de Vida; Emoções.

ABSTRACT

Through this article, reflects on the expression of emotions on inanimate objects that produce the illusion of autonomous life during the theater scene. This simulacrum of life is crucial in puppet theater, which is the main object of analysis of this work. Relating research in the area of theater, with emphasis on the puppet theater, the neuroscience research of Antonio Damasio, the objective is to understand how it gives the expression of emotions displaced the actor's body to a body naturally inert limited to functions mechanical movements. The key of this study is on the move as a means of expression of emotions, the body is alive or animated.

Keywords: Puppet Theater; Simulacrum of Life; Emotions.

A Expressão das Emoções em Objetos Animados

Um tópico frequente nas discussões sobre teatro de animação trata das características essenciais que conferem a ilusão de vida a um objeto inanimado. Artistas, teóricos e espectadores definem com diferentes conceitos tais características, mas atentando-se um pouco mais profundamente, percebe-se que a maior parte delas está ligada, de algum modo, ao movimento.

O bonequeiro argentino Sergio Mercúrio utiliza em seus espetáculos e oficinas cinco princípios básicos para construir e analisar um personagem. Segundo Mercúrio, qualquer personagem, seja ele constituído em uma pessoa, objeto ou literatura enquadra-se em suas ações dentro dos princípios por ele denominados como: *Foco, Deslocamento, Abrir, Fechar e Stop*¹. Todos estes princípios são percebidos por meio dos movimentos do personagem, mesmo no caso da literatura, na qual a descrição das ações provoca o movimento na imaginação do leitor.

Para Valmor Beltrame (2008), a linguagem do teatro de animação possui como alguns dos seus princípios técnicos a *Economia de Meios, o Foco, o Olhar como indicador da ação, a Triangulação, a Partitura de gestos e ações, o Nível e o Eixo do boneco, a relação de Ponto Fixo e a Respiração*². Estes princípios abordados por Beltrame, de um modo ou de outro, também se relacionam com o movimento do objeto.

Ao observar ações executadas com um boneco, é possível identificar com maior ou menor clareza quando este está, por exemplo, caminhando, observando, segurando algo ou simplesmente respirando. Contudo, suas ações podem ganhar diferentes sentidos de acordo com o modo como a ação é executada. Assim, o personagem estaria caminhando com ansiedade, observando com receio, segurando um objeto com tristeza ou respirando aliviado. Além da ação em si, o espectador pode identificar uma distinta qualidade da mesma, também pelo movimento.

Entretanto, não se pode considerar que todo objeto com propriedades cinéticas produza a sensação de vida. Ao observar um pêndulo, um ventilador ou um avião em movimento, nota-se certamente a autonomia destes em produzir alguma forma de deslocamento no espaço. Mas isso não é o suficiente para que o observador obtenha deles a sensação de vida autônoma. Apesar de seus movimentos próprios, são ainda inanimados. Segundo a definição de Ana Maria Amaral:

Inanimado é tudo aquilo que convive com o homem, mas é destituído de volição e de movimento racional. Ao receber energia do ator, através de movimentos, cria-se na matéria a ilusão de vida, e, aparentemente, passa-se a ter a impressão de ter ela adquirido vontade própria, raciocínio. (AMARAL, 1997, p.21).

1 Informação verbal, obtida durante as oficinas de animação: *Só com as mãos I e II* (Florianópolis/SC, 2002/2003) e *Cinco Princípios para um Começo* (Luján/Argentina, 2012). Foco está relacionado com o olhar e todo meio de direcionar a atenção do personagem; Deslocamento não se limita ao caminhar, mas a qualquer parte do corpo que esteja em alteração com relação ao espaço; Abrir e Fechar estão relacionados a estados internos do personagem manifestos em movimentos. São metáforas de movimento como, por exemplo, “abrir” associa-se com extroversão e “fechar” com introspecção; Stop ou “pausa” trata-se analogamente à noção de pontuação em uma frase de movimento.

2 Cf. BELTRAME in BELTRAME, 2008 para a descrição detalhada destes e outros princípios da linguagem abordados pelo autor.

A Expressão das Emoções em Objetos Animados

Assim, de acordo com Amaral, o objeto animado – ou seja, que possui *ânima*, alma – destaca-se por algo a mais do que somente o movimento, denotando vontade e racionalidade. Ou como afirma Paulo Balardim:

Para simular a vida é importante ter clareza do que caracteriza um ser vivo, do que caracteriza a vida. Essa consciência é o que diferencia uma manipulação “pastiche” de um fato único, de uma experiência mágica e de uma identificação do humano com o objeto animado. [...] Podemos dizer que a inteligência funciona de forma ativa na geração do movimento. Reproduzir no inanimado a necessidade física das funções biológicas é conferir-lhe veracidade. (BALARDIM, 2004, p.104).

A afirmação de Balardim elucida um ponto importante nesta discussão sobre a simulação de vida em um objeto, quando liga as funções biológicas de um ser vivo com o movimento produzido por uma matéria, que por si é inerte. De fato, funções biológicas como respirar, mover, olhar, escutar, entre outras, formam um liame imprescindível à noção de vida. De tal modo, é importante observar que as funções biológicas de um ser vivo estão intimamente ligadas ao seu corpo, especialmente nas diversas formas de captar as alterações do meio em que se encontra e responder a estas modificações, ou seja, nas suas formas de sentir e reagir.

Uma característica encontrada de modo geral em seres vivos e que se trata também de uma função biológica, é a expressão de emoções. A definição que temos da palavra “emoção” deriva do latim *motio*, que designa movimento ou perturbação dos humores (líquidos) do corpo. Esta, que por muitos foi, e talvez ainda seja, considerada uma característica apenas humana, há séculos provoca discussões e análises, por filósofos, cientistas e também por artistas.

Na atualidade, com os avanços da psicanálise, da neurociência, entre outros campos afins, podemos compreender as emoções como sendo:

As manifestações visíveis de reações inatas de um organismo em interação com seu meio ambiente. Foram retidas pela evolução por contribuir, enquanto controle homeostático, para a sobrevivência do organismo. Os sentimentos, representações interiores das emoções, são inconscientes, encontrando-se fora da linguagem. É com a representação da interação e das modificações sofridas pelo organismo que emerge um sentimento de conhecer, início de uma consciência. (BRET in ITAULAB, 2007, p.40).

Nesta definição é possível encontrar algumas chaves importantes para a presente discussão. A primeira e, talvez, mais importante delas é a definição de emoção como uma “manifestação visível”, algo que é percebido de alguma forma pela alteridade. Outro ponto relevante é a distinção entre emoção e sentimento, qualificando este último como uma representação interior da emoção. Deste modo, como discorre António Damásio (2000), todos os seres vivos são capazes de ter emoções, contudo, nem todos têm consciência e capacidade de reflexão sobre suas próprias emoções. Uma forma de vida molecular possui emoções simples como reações específicas para a sobrevivência

A Expressão das Emoções em Objetos Animados

do organismo, mas somente às mais complexas se pode atribuir sentimentos.

Ainda segundo Damásio (2000), as emoções são mecanismos biorreguladores que funcionam também como um meio de preparo rápido a uma reação específica (o medo, que faz o corpo recuar e se preparar para uma fuga; a expectativa, que deixa todo o corpo em prontidão para reagir imediatamente ao menor sinal). Dessa forma, pela expressão do corpo, um observador é capaz de identificar uma dada emoção e associá-la a um sentimento, conforme o contexto dado. Nasce aí a empatia entre o espectador e o objeto animado.

Em termos gerais, empatia significa “faculdade de compreender emocionalmente um objeto” ou “processo de identificação em que o indivíduo se coloca no lugar do outro e, com base em suas próprias suposições ou impressões, tenta compreender o comportamento do outro” (HOUAISS, 2007). A compreensão do comportamento alheio através do conjunto de movimentos do corpo é algo certamente anterior à própria fala. Sem qualquer outro indício além do corporal, é relativamente fácil identificar uma pessoa alegre, ansiosa, triste, irada, surpresa ou tranquila. Seja nos primórdios da humanidade ou na atualidade, dois seres humanos que não se compreendem verbalmente, têm a capacidade de compreender um ao outro por gestos e posturas. Deve-se levar em consideração a existência de diferenças culturais, onde a gestualidade construída socialmente torna-se exclusiva de cada sociedade. Contudo, há certas formas de expressão comuns aos seres humanos e, inclusive a animais, conforme os estudos realizados pelo cientista Charles Darwin³.

No período de transição entre os séculos XIX e XX percebe-se uma mudança fundamental na apreensão do conceito de emoção. Até então, era predominante a aceção romântica de emoção como expressão incontrolável, resultado da liberdade de espírito e conseqüente inspiração do artista. Movimentos estéticos, como o naturalismo, de certa forma se opuseram ao romantismo neste período, procurando um novo ponto de vista acerca das emoções. O artista, ao invés de vivenciar suas emoções reais ao atuar, mas interpretá-las condensadamente, cabendo ao público percebê-las e, se sendo conveniente, senti-las. Com isso, a aproximação do teatro de animação com tais vanguardas artísticas foi bastante frutífera. A marionete servia de referência para uma interpretação objetiva, condensada e precisa dos atores. A humanização dos objetos, conferindo-lhes – ou os fazendo conferir – emoções era também desejada.

Ao discorrer sobre o conhecido texto de Edward Gordon Craig, “*O ator e a super-marionete*”, Marvin Carlson diz:

Aqui Craig condena a arte de interpretar, afirmando que ela não pode em absoluto ser chamada de uma arte, já que o ator, sendo de carne e osso, é sempre presa da emoção, e a emoção introduz o acidental, que é inimigo da arte. Craig exorta os atores a reduzir esse elemento em seu trabalho, renunciando à personalização e à representação, e a procurar uma nova forma, baseada no “gesto simbólico”.

³ Charles Robert Darwin (1809-1882), naturalista britânico, publicou em 1874 *A Expressão das Emoções no Homem e nos Animais*, colocando os seres humanos e os animais num mesmo patamar de análise, possibilitando assim a interlocução entre as funções da expressão de emoções em ambos os casos (LE BRETON, 2009). Cf. LE BRETON, 2009 para verificar também as críticas aos conceitos darwinistas.

A Expressão das Emoções em Objetos Animados

[...] Assim, o teatro nunca deve tentar reproduzir a natureza, mas sim criar suas próprias formas e visões nunca vistas na natureza. O ator, tal como o conhecemos, ligado à natureza, deve desaparecer; em seu lugar deve vir a “figura inanimada – o *Über-marionette*”, figura da visão simbolista que “não competirá com a vida”, mas “irá além dela”, ao transe e à visão.

(CARLSON, 1997, p. 297).

De acordo com Carlson, E. G. Craig procurava uma forma de evitar com que as emoções pessoais dos atores afetassem o desenvolvimento de seu trabalho interpretativo. Radicalmente, ele propõe a “extinção” dos atores (tal qual os conhecia, suscetíveis às emoções pessoais desmedidas), sendo substituídos pela “supermarionete”. O conceito de supermarionete é amplamente discutido até a atualidade, uma vez que não foi totalmente esclarecido pelo seu autor e não cabe neste artigo o seu aprofundamento, contudo, não prevê a real substituição de atores por bonecos. Por sua vez, busca na gestualidade concisa e objetiva da marionete uma clara referência para que os atores expressem emoções, sem de fato senti-las. Isso seria, de certo modo, diferenciar substancialmente emoções de sentimentos.

Isto é bastante visível também no Movimento Futurista, que buscava, por exemplo, despertar emoções no público por meio da pura materialidade de alguns objetos. Em *Manifesto Técnico da Literatura Futurista*, Filippo Marinetti⁴ explicita o desejo dos futuristas em realizar este tipo de provocação nos leitores:

Não se trata de apresentar os dramas da matéria humanizada. É a solidez de uma chapa de aço que nos interessa por ela mesma, isto é, a aliança incompreensível e inumana de suas moléculas ou de seus elétrons, que se opõem, por exemplo, à penetração de um obus. O calor de um pedaço de ferro ou de madeira já é mais apaixonante, para nós, que o sorriso ou as lágrimas de uma mulher (MARINETTI in BERNARDINI, 1980, p.84 e 85).

O Futurismo, assim como outros movimentos da vanguarda do século XX, buscou criar uma ligação mais intensa entre o público e a obra artística, de tal modo que envolvesse a completude sensorial do indivíduo. Não se limitando à intelectualidade na percepção da obra, o estabelecimento de uma empatia emocional parece ser fundamental tanto no Futurismo, quanto no Dadaísmo, no Surrealismo ou no Simbolismo. Assim, estes movimentos artísticos frequentemente fizeram uso de elementos do teatro de animação para alcançar seus propósitos. O boneco, o manequim, a máscara, a sombra e mesmo os objetos utilitários, serviram também como meios de alcançar o público por outras vias de compreensão. Mesmo quando não animados, expressando apenas a sua materialidade, provocam algum movimento, moção, emoção em quem se relaciona com a obra artística.

Poder-se-ia chamar esse modo de expressar emoções como artificializada, no sentido de ser um artifício, um “recurso engenhoso”. O que não seria uma invenção do século

4 Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944), considerado fundador e principal teórico do Movimento Futurista Italiano.

A Expressão das Emoções em Objetos Animados

XX, pois Denis Diderot⁵ já preconizara, de certo modo, a “marionetização do ator”⁶ em sua obra *O Paradoxo do Comediante*. Ao descrever como o ator que ele idealiza deveria agir no teatro, afirma: “... que todo seu talento consiste não em sentir, como supondes, mas em expressar tão escrupulosamente os sinais externos do sentimento, que vós vos enganais, a esse respeito.” (DIDEROT, 1979, p. 171).

A descrição de Diderot encaixa-se na interpretação realizada por um boneco ou objeto, pois a estes não resta outra opção, senão “expressar escrupulosamente os sinais externos do sentimento”, ou seja, a emoção. Assim, na impossibilidade da forma animada ter sentimentos ou emoções reais, sua ilusão de vida é dada pelos movimentos conduzidos pelo animador, que induzem o espectador a crer que ele está expressando uma emoção. Estes movimentos, compreendidos como uma emoção expressa são interpretados pelo observador, que reage por empatia àquele sentimento proposto. Por meio de um *acordo ficcional*, de acordo com o conceito de Umberto Eco (1994), estabelecem-se códigos para a leitura da obra, em que o artista “*finge* dizer a verdade” enquanto a plateia “*finge* que o que é narrado de fato aconteceu”.

Acerca desse assunto, a diretora e professora Claire Heggen afirma:

Sem dúvida, nem o ator, nem o espectador são enganados. Quando se anima a uma marionete, todo mundo sabe que está sendo manipulada, seja à vista ou não. Eu creio que o prazer do espectador vem inclusive da dupla visão (duplo conhecimento), do jogo de ir-e-vir entre o que se mostra e o que se esconde. É a maneira de usar o objeto, de engajá-lo, que leve ao espectador a se iludir, a crer na ficção proposta. (HEGGEN, 2003, p. 58 – tradução minha).

Fingir, nesse caso, é um modo de participar do jogo cênico que se constrói no palco e vai além, atingindo diretamente o espectador. O “duplo conhecimento”, conforme as palavras de Heggen fornece uma dualidade para que o público possa optar por crer na animação dos objetos inertes. Tal acordo será na maioria das vezes tácito, firmado por meio da qualidade dos movimentos empregados que denotam a expressão das emoções da matéria animada, conferindo-lhe uma verdadeira sensação de vida autônoma.

Antônio Damásio exemplifica o modo como se atribuem diferentes emoções conforme as mudanças e as nuances de diferentes movimentos:

Atribuímos essas emoções com base puramente nos movimentos do organismo, na velocidade de cada ato, no número de atos por unidade de tempo, no estilo dos movimentos etc. Podemos fazer a mesma coisa com um simples pontinho movendo-se em uma tela de computador. Alguns movimentos rápidos e irregulares em zig-zague parecerão “zangados”, saltos harmônicos mas explosivos darão a impressão de “alegria”, movimentos de recuo lembrarão “medo”. Um desenho animado que mostre diversas formas geométricas se movimentando pela tela em ritmos diferentes, mantendo relações variadas entre si, evoca, em adultos normais e até mesmo em crianças, atributos previsíveis de estados emocionais. A razão por que podemos “antropomorfizar” o pontinho na tela ou um animal com tanta eficácia é simples: emoção, como indica a palavra, diz respeito a movimento, a comportamen-

5 Denis Diderot (1713-1784), filósofo e escritor Iluminista.

6 Cf. BELTRAME, 2001 para maior aprofundamento no conceito de “ator marionetizado”.

A Expressão das Emoções em Objetos Animados

to exteriorizado, a certas orquestrações de reações a uma causa dada, em um meio determinado. (DAMÁSIO, 2000, p.98).

O exemplo apresentado por Damásio é aplicável quando transposto para outros objetos, naturalmente vivos ou animados. O teatro de animação contemporâneo é repleto de exemplos práticos. No teatro de sombras, a pulsação de um foco de luz que gradativamente aumenta e diminui de intensidade pode dar a sensação de uma respiração ofegante ou tranquila do personagem em silhueta projetada, conforme as suas variações de ritmo. Uma grande frigideira de ferro que avança lentamente em direção a alguns ovos, que recuam rapidamente, pode causar uma desconfortável sensação de opressão.

Possivelmente esta identificação do observador humano com objetos que, para ele, expressam emoções surge do desejo de compreender a ação do objeto assemelhando-o àquilo que lhe é conhecido – a si próprio. A prosopopéia⁷ é um recurso utilizado desde os remotos tempos em que se associavam as manifestações da natureza a divindades, criando um elo entre o ser humano e o desconhecido. A devastação de um temporal ou a abundância de frutos certamente era mais facilmente compreendida quando associada aos humores de uma divindade, que curiosamente agia como os mortais, com ira ou compaixão, por exemplo.

Portanto, humanizar a forma animada é um modo de criar empatia e assim, criar um meio de comunicação entre artista e espectador. Com a capacidade da comunicação não verbal bem ajustada entre as partes, é possível criar relações que transcendam a cognição rasa. Neste ponto, encontra-se o “algo a mais” na expressão de um boneco, que mesmo sem olhos, faz o público se emocionar com seu olhar triste. A expressividade do objeto animado não reside na sua extrema semelhança física com os seres vivos, mas em sua capacidade de com o mínimo de movimentos, sintetizar uma grande variedade de expressões realizadas por seres vivos. Como aponta Gláucia Grígolo:

A expressividade perfeita da marionete está associada às suas possibilidades cênicas, aos seus movimentos, capazes de exprimir emoções mesmo quando quase não há movimentação. O rosto da marionete, por exemplo, geralmente não se mexe, embora seu corpo possa ser articulado e desarticulado simultaneamente. A estaticidade, muitas vezes, reside no rosto, na máscara que permanece quase imóvel. Dependendo da maneira como ela foi construída, pode não haver variações, contrações, sorrisos, expressões, mas, até nesses casos, é perfeitamente possível perceber emoções em seu rosto. (GRÍGULO, 2005, p.24).

Um bom exemplo do que escreve Grígolo é o espetáculo *O Princípio do Espanto*, da Cia. Morpheus Teatro, de São Paulo. O boneco utilizado neste espetáculo é do tipo antropomorfo com animação direta à vista do público sobre balcão, por apenas um animador. Apesar de esse boneco possuir um corpo com as proporções em escala reduzida de um ser humano, sua cabeça demonstra síntese em seu aspecto visual. Ela é toda branca

7 Segundo Houaiss (2007): “figura pela qual o orador ou escritor empresta sentimentos humanos e palavras a seres inanimados, a animais, a mortos ou a ausentes; personificação, metagoge”. Também entendido como “antropomorfização”, embora este último termo seja mais adequado quando se trata de uma assimilação física ao ser humano.

A Expressão das Emoções em Objetos Animados

e possui um formato alongado onde se destacam os relevos de algumas partes de um rosto humano, como o nariz, o queixo, as bochechas e as órbitas oculares (sem os olhos, apenas o fundo branco com um contorno preto superior, sugerindo sobrancelhas). O corpo como um todo não deve possuir mais do que duas dezenas de articulações. No entanto, durante todo o espetáculo, este boneco expressa as mais diversas emoções conforme as situações cênicas em que se encontra. Dentro das limitações físicas do boneco e de seu animador, ele entristece, anseia, se amedronta, devaneia, enraivece, se alegra, se apaixona, entre tantas outras emoções que expressa de modo claro ao público.

Expressar uma emoção sinteticamente é um trabalho árduo, que exige do artista sensibilidade e treino. A sensibilidade proporciona ao artista a capacidade de reconhecer uma emoção justa para um determinado momento e buscar o que é essencial dela. O treino possibilita a execução desta expressão em um corpo que faz a mediação entre o artista e o público. Nestas poucas páginas não se esgotam os estudos acerca da expressão de emoções por objetos animados. Isto merece maior aprofundamento e esclarecimento, pois o tema oferece inúmeros desdobramentos que se inter-relacionam de modo a auxiliar significativamente o trabalho do ator-animador.

A Expressão das Emoções em Objetos Animados

Referências

- › AMARAL, Ana Maria. Teatro de animação: da teoria à prática. São Caetano do Sul: Ateliê, 1997.
- › BALARDIM, Paulo. Relações de vida e morte no teatro de animação. Porto Alegre: Ed. do autor, 2004.
- › BELTRAME, Valmor. Princípios técnicos do trabalho do ator-animador. In: BELTRAME, Valmor (org.). Teatro de bonecos: Distintos olhares sobre teoria e prática. Florianópolis: Ed. da UDESC, 2008. p. 25-40.
- › BRET, Michel. Emoções artificiais. In: ITAULAB. Emoção art.ficial 3.0: interface cibernética. São Paulo: Itaú Cultural, 2007. p.40-51.
- › CARLSON, Marvin. Teorias do teatro: estudo histórico-crítico, dos gregos à atualidade. Trad. Gilson C. C. de Souza. São Paulo: UNESP, 1997.
- › DAMÁSIO, Antônio R. O mistério da consciência: do corpo e das emoções ao conhecimento de si. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- › DIDEROT, Denis. Textos escolhidos. São Paulo: Abril Cultural, 1979.
- › ECO, Umberto – Seis passeios pelos bosques da ficção – São Paulo, Cia das Letras, 1994.
- › GRIGOLO, Gláucia. O Paradoxo do ator-marionete: diálogos com a prática contemporânea. 2005. 167 p. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.
- › HOUAISS, Instituto Antônio. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa. Versão 2.0a. [S.l.]: Objetiva, 2007.
- › LE BRETON, David. As paixões ordinárias. Antropologia das emoções. Petrópolis: Vozes, 2009.
- › MARINETTI, Filippo Tommaso. Manifesto técnico da literatura futurista. In: BERNARDINI, Aurora F. O futurismo italiano: manifestos. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- › PRINCÍPIO do Espanto, O. Cia. Morpheus Teatro. Rio do Sul: 2006. Apresentação gravada no Ponto de Cultura Anima Bonecos. 1 DVD. 55 min. 2006.

Referências Complementares

- › BELTRAME, Valmor. Animar o inanimado: a formação profissional no teatro de bonecos. São Paulo, 2001. 303 p. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

A Expressão das Emoções em Objetos Animados

- > DAMÁSIO, Antônio R. O erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- > MUSIC, Graham. Afetos e emoções. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2005.

Alex de Souza, Ator, diretor, pesquisador e iluminador teatral. Mestre em Teatro (PPGT - 2011) e graduado em Artes Cênicas (CEART - 2007) pela UDESC, técnico em eletrônica pelo CEFET/SC (2001). Fundador e integrante da Cia. Cênica Espiral (São José/SC), desde 2008.
alex.espiral@gmail.com