



# As materialidades no teatro de sombras

Francisco Guilherme de Oliveira  
Universidade Federal de Goiás





PÁGINA 180: (acima) Espetáculo *Odisseia* (2011) Montagem Teatral II UDESC - Foto de Nina Medeiros e (abaixo) Espetáculo *Pode Ser ou Dá Na Mesma* (2008), LATAUnB - Foto de Francisco Guilherme de Oliveira Junior

PÁGINA 181: Espetáculo *Pode Ser ou Dá Na Mesma* (2008), LATAUnB - Fotos de Francisco Guilherme de Oliveira Junior



**Resumo:** Este artigo tem por objetivo refletir sobre as materialidades do Teatro de Sombras constituídas a partir das relações estabelecidas entre as silhuetas/objetos, as fontes de luz, os suportes e as formas projetadas.

**Palavras-chave:** Materialidade; sombras; camadas.

**Abstract:** This article reflects on the materialities of shadow theater constituted from the relationships established between profiles-objects, light sources, supports and projected shapes.

**Key words:** Materialities; shadows; layers.

Em 2007 o Laboratório de Teatro de Formas Animadas – LATA, do Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília, coordenado pela professora Doutora Izabela Brochado, adaptou o texto *Puede ser o es lo mismo*, do bonequeiro e dramaturgo argentino Javier Villafane (1994) para o Teatro de Sombras. Neste processo de montagem, o LATA investigou as materialidades no Teatro de Sombras<sup>1</sup> observando as relações entre as silhuetas/objetos, as fontes de luz, os suportes e as formas projetadas.

Neste artigo, as reflexões, fruto das experiências desenvolvidas

---

<sup>1</sup> Esta experiência foi relatada na minha dissertação de mestrado *A Materialidade no Teatro de Animação* realizado pela Faculdade de Educação da UnB em 2009.

no LATA, sobre o Teatro de Sombras são enriquecidas pelo acréscimo de observações realizadas durante o ensaio aberto do espetáculo de sombras *Odisseia*<sup>2</sup>.

Geralmente associamos o Teatro de Sombras a figuras planas, recortadas em papel ou outro material e que, ao serem iluminadas, projetam sombras chapadas sobre um suporte igualmente plano. A ideia de que o Teatro de Sombras é uma arte essencialmente bidimensional pode persistir mesmo quando pensamos nas sombras criadas por objetos tridimensionais, como aquelas que produzimos com as nossas mãos.

No entanto, grupos como o do Teatro Gioco Vita<sup>3</sup>, vêm realizando experimentos, onde sombras são projetadas sobre superfícies com formatos diversos, ora assemelhando-se a bolhas, ora sobrepostas em uma série de camadas de telas, gerando uma sensação de profundidade nas imagens projetadas.

As sombras podem ser criadas a partir do corpo de atores, de objetos bidimensionais e ou tridimensionais, da composição estabelecida entre atores e objetos. Elas podem ser opacas, transparentes, coloridas e, no caso de silhuetas recortadas em materiais como couro e papel, inteiras ou articuladas.

O público, a princípio, vê apenas a sombra projetada do outro lado da tela, a forma aparente, que muitas vezes se distancia da forma estrutural do objeto que a gerou, seja pelo ângulo da luz em relação ao suporte, seja pela sobreposição das sombras compondo uma única imagem.

O movimento no Teatro de Sombras ocorre pelo deslocamento isolado ou em conjunto do objeto que gera a sombra, da luz que incide sobre o objeto e do suporte onde a sombra é projetada. No caso das silhuetas, é comum o uso de varetas para a manipulação das mesmas e pontos de articulação para que estas realizem movimentos específicos.

---

<sup>2</sup> Espetáculo em processo de montagem, apresentado durante o “11º Festival de Formas Animadas de Jaraguá do Sul” em 2011, pelo Curso de Teatro do CEART/UDE-SC, realizado no Teatro da Sociedade Cultura Artística – SCAR.

<sup>3</sup> Teatro Gioco Vita: companhia italiana especializada no Teatro de Sombras.

Assim como no Teatro de Bonecos, o movimento por si só não sustenta a ideia de vida no Teatro de Sombras. Para que uma imagem ganhe o status de personagem é necessário que a mesma seja imbuída de índices de vida. Estes índices se fazem presentes nas formas das sombras, nos procedimentos manipulatórios e por meio do contexto no qual a sombra é inserida, observando-se o uso de convenções cênicas.

O *status* de personagem conferido à forma ou ao objeto animado insere a sua materialidade em outro patamar, posto que o público passa a vê-lo ao mesmo tempo como objeto/forma e como ideia de vida, sendo que, de acordo com o momento e o grau de envolvimento do espectador com a cena, predominará uma destas visões, como nos aponta Steve Tillis<sup>4</sup> (1992).

O termo materialidade está associado, em um primeiro momento, à qualidade do que seja material. Todavia, é utilizado aqui para designar mais do que a matéria que constitui um objeto. Abrange sua forma, o próprio objeto em si e os demais desdobramentos que esta relação permite, com toda sua carga expressiva.

Para Santana Rodrigues de Oliveira, a materialidade ganha um *status* inerente às qualidades dos materiais, como ainda participa de um processo simultaneamente concreto e imaginal, que se dá configurando uma perspectiva de “apresentação de imagens”. É por meio da qualidade concreta da matéria que se estabelece a relação do homem com a imaginação material: “Quem dá concretude ao imaginário é a matéria que ancora por assim dizer o imaginário” (OLIVEIRA, 2006:27).

Eduardo Oliveira, neste sentido, aborda a relação entre o imaginário representado na forma e a matéria afirmando que:

---

<sup>4</sup> Steve Tillis, autor de *Rumo a uma Estética do Boneco* onde apresenta o conceito de double-vision no qual o espectador é, ao mesmo tempo, consciente de que o boneco está sendo manipulado por um ator e ainda assim é capaz de participar da ilusão de vida que permeia a apresentação.

A representação material da forma é dada com a manipulação e o domínio completo dos meios físicos disponíveis no momento justo da representação; se o humano não domina os meios materiais para esta representação, suas ideias permanecem no imaginário, não encontrando um eco tátil e visual capaz de produzir o conhecimento da representação (OLIVEIRA, 2007:20).

A materialidade no Teatro de Sombras se refere, em um primeiro momento, às qualidades expressivas dos materiais que compõem o objeto concreto, que interposto entre a luz e o anteparo gerará uma sombra, posteriormente, à própria luz e ao suporte desta imagem e, por fim, à sombra.

No Teatro de Bonecos o objeto animado é interposto entre o ator manipulador e o público, enquanto no Teatro de Sombras esta interposição se torna mais complexa, o ator manipulador deve lidar ao mesmo tempo com a luz, o objeto manipulado, o suporte e a sombra, sendo esta seu principal elemento de conexão com o espectador. Ainda que o ato de criar a sombra seja revelado ao público, que o corpo do ator, o objeto, a silhueta sejam iluminados diante da platéia, a sombra, de acordo com o contexto do espetáculo, será o elemento central na relação entre o ator e o espectador

Embora se trate de um elemento imaterial, a imagem projetada pela silhueta ou outro objeto qualquer em um suporte, pode, conforme o grau de opacidade ou translucidez, formato e nitidez, associada a um discurso, a qualidades de movimento e ou fundo sonoro, representar em uma mesma composição, a ideia de pele, cabelo e outras características físicas da personagem ou ainda a fluidez das ondas do mar em contraposição a solidez de um barco, conferindo à sombra uma intenção de materialidade.

O material, enquanto substância, matéria concreta que compõe o objeto tem a propriedade de conferir qualidades como: a densidade, o peso, a resistência, a flexibilidade, a textura, a opacidade e a cor entre outras características. Estas qualidades intrínsecas ao material podem transparecer na sombra projetada,

indicando a natureza do objeto que a originou. Basta pensarmos na sombra gerada por um material flexível como o tecido ou ainda um pedaço de plástico, ela pode manter ainda algumas características como a textura e a translucidez.

Ao mesmo tempo, a Materialidade deste objeto dialoga com o ator manipulador, à medida que algumas destas qualidades materiais e expressivas apresentam desafios, sugerem uma qualidade de ação. Neste sentido, a fragilidade de um material/forma pode exigir um cuidado durante a manipulação, a dimensão de uma silhueta demandar uma habilidade por parte do manipulador, sua forma insinuar uma movimentação com qualidades específicas: lenta ou rápida, fluida ou estanque, precisa ou aleatória.

Embora haja uma relação entre o objeto e a sombra que este gera, no Teatro de Sombras, nem sempre há uma correspondência óbvia, em termos estruturais, entre a imagem projetada e a forma/objeto que a gerou. A sombra de um coelho, por exemplo, pode ser projetada por uma silhueta recortada em forma de um coelho, pelas mãos do ator ou pela sobreposição de objetos que em nada lembrarão este animal. Mane Bernardo<sup>5</sup> (1991) denominou este aspecto da sombra de forma aparente.

Ainda que a materialidade da imagem projetada no Teatro de Sombras mantenha uma relação com a materialidade do objeto que a originou, ela passa a ser influenciada por outros elementos externos a este. Esta imagem é redimensionada pelo contexto em que se insere a dramaturgia, a fala das personagens, a narrativa, a sonoplastia.

À medida que a forma aparente é acompanhada de uma fala, música ou efeito de luz, sua qualidade visual passa a agregar outras características expressivas, o que lhe proporciona uma nova dimensão. Em outras palavras, uma sombra pode ganhar densidade por sua forma, pelo seu ritmo, pelo som grave que acompanha seu movimento. Esta percepção da materialidade da imagem, de seus

---

<sup>5</sup> Mane Bernardo (1913 - 1991) autora argentina com diversos livros publicados sobre o universo do Teatro de Animação.

aspectos físicos e expressivos a partir da associação de sua forma com outros elementos significantes se justifica pela possibilidade da superposição de signos na linguagem teatral.

Segundo Paulo Balardim (2004), no Teatro de Animação, o objeto manipulado torna-se símbolo, pois a manipulação visa imbuir o objeto de propriedades que ele não possui. Imbuir o objeto de propriedades que ele não possui implica, por sua vez, na alteração da percepção deste objeto e, conseqüentemente, de sua materialidade. Para Valmor Beltrame (2001), este é um dos grandes desafios do ator bonequeiro, fazer com que o público esqueça os materiais que deram origem à forma animada e fazer com que esse objeto seja percebido pelo público como um personagem, como um ser “vivo”.

A materialidade do objeto animado, além das qualidades expressivas dos materiais que o compõem, está relacionada ao jogo no Teatro de Animação, à imagem do objeto compartilhada entre o ator manipulador e o espectador. Este jogo se dá em níveis ou planos diferentes, muitas vezes, interligados e simultâneos. Em um primeiro plano, o jogo é determinado pela interação entre o ator manipulador e o objeto/forma manipulado. A silhueta, por exemplo, ainda que seja apenas um objeto, por ser dotada de uma materialidade composta por elementos concretos e formais, torna-se então, uma fonte de limitações e de estímulos para o ato criativo do ator. Este por sua vez, manipula, dá movimento e vida ao objeto, revela, põe em evidência ou camufla aspectos de sua materialidade, conforme os signos e as ideias que deseja expressar, em particular aquelas que são carregadas como índice de vida.

Os índices de vida são elementos que associamos à ideia de vida, que utilizamos em grande medida para reconhecer o que é dotado de *ânima*, elementos como o movimento, a fala e a forma. No teatro estes índices assumem um caráter de convenção cênica.

Diante deste entendimento, de que o jogo no Teatro de Animação se estabelece em diferentes planos que se sobrepõem ou se interpõem, pode-se afirmar que a materialidade do objeto animado também é construída ou re-significada a partir de uma

série de camadas, de natureza formal, concreta e simbólica. Estas camadas vão sendo construídas na medida em que o objeto se define como personagem ou elemento teatral.

No Teatro de Sombras o artista elege materiais, formas e técnicas de manipulação e imbui as imagens projetadas de significados que vão além daqueles impressos pelo suporte material que as compõem. Outras camadas se agregam ao sentido do objeto animado, o espaço que o cerca, o cenário, a iluminação, os sons e finalmente, o espectador, que soma ao objeto animado a sua visão, o seu repertório cultural.

Durante a adaptação da obra dramática de Javier Villafane (1994) para o Teatro de Sombras, o LATA utilizou uma tela de tecido como suporte para projeção de sombras, silhuetas confeccionadas em papel cartonado e por vezes complementadas pelo corpo dos pesquisadores, um retroprojetor como fonte de luz, transparências e gelatinas coloridas. A sonoplastia foi executada com áudio gravado e com sons produzidos durante as cenas.

As características dos materiais empregados na confecção das silhuetas pelo LATA se relacionavam com a qualidade da sombra, apresentavam possibilidades de construção formal e exigências no que diz respeito ao seu manuseio.

O grau de opacidade do papel, por exemplo, colabora para uma sombra mais densa ao passo que os materiais translúcidos propiciam gradações de preto (cinza), inserção de cores e sensação de textura. A gramatura do papel ou a espessura e resistência dos materiais utilizados para confecção das silhuetas podem, de acordo com o formato pretendido, exigir ferramentas específicas para o corte/vazamento, tais como tesouras, bisturis, estiletos, perfuradores.

Papeis de baixa gramatura não tem boa resistência para elaboração de silhuetas com muitos recortes, articulações e áreas vazadas, eles se amassam facilmente e a forma recortada acaba descaracterizada durante a manipulação da silhueta, especialmente se esta for articulada. Ao mesmo tempo, a baixa gramatura pode conferir ao papel transparência e flexibilidade, características que

podem ser aproveitadas na elaboração de silhuetas, somando-se a outros materiais com naturezas diversas.

Silhuetas com grandes áreas vazadas requerem papeis de alta gramatura ou materiais como o arame, que sustentem o formato recortado. Outra solução encontrada para manter a integridade da silhueta é a sobreposição de camadas de materiais opacos, definindo o contorno da silhueta, com materiais translúcidos como folhas de acetato.

As silhuetas vazadas permitem a criação de um jogo de claro e escuro semelhante ao proposto por uma xilogravura, onde uma área clara tem sua forma realçada por um campo escuro. As criações de pequenos orifícios nas silhuetas também conferem as sombras sensações de textura, de profundidade. Isto ocorre, em grande parte, porque a cor da imagem projetada por uma silhueta vazada ganha nuance, contrasta com a cor de uma sombra gerada a partir de uma silhueta inteira e opaca.

A estrutura das silhuetas é definida levando-se em consideração o formato, a direção e a forma como ocorrerá a manipulação, as articulações, os movimentos que estas devem executar, como serão iluminadas, a dramaturgia, o conceito da encenação e o número de manipuladores na produção teatral. Esta estrutura pode contar com mecanismos para articular e controlar os movimentos da figura.

Quando se trata de personagens humanas ou animais, geralmente, as silhuetas são recortadas representando figuras de perfil, isto permite que uma personagem seja posicionada de frente para outra, que elas possam dialogar. O perfil também pode indicar a direção, isto é, como a sombra entrará em cena, se da esquerda para direita ou vice-versa. Já a silhueta frontal propõe uma sombra que olha em direção ao público, sua movimentação pode estar associada a um eixo vertical (cima/baixo), ou à profundidade, quando esta é aproximada ou distanciada da tela.

O aspecto humanizado das silhuetas, mesmo que estilizado, colabora para a noção de materialidade, uma vez que a forma familiar é associada à imagem concreta do corpo humano, com seus elementos formais e materiais, tais como a pele e os cabelos.

Seus contornos, suas linhas, também agregam uma noção de peso, de massa, de materiais diferentes.

A sobreposição de silhuetas e ou de objetos (incluindo o corpo do ator), pode gerar novas figuras e este ato pode ser transformado em um elemento da dramaturgia. Em uma das cenas montadas pelo LATA, duas personagens (sombras de duas silhuetas recortadas em perfil) apareciam e iniciavam um diálogo com um fundo musical, o foco dado a cada personagem no momento da fala era determinado pela movimentação das duas figuras, aquela que falava assumia uma posição mais ao alto da tela e em um dado momento estas personagens se beijavam. Neste instante as duas silhuetas eram sobrepostas e durante este processo suas imagens se tornavam confusas, uma forma interferia na outra. Por fim, quando o processo de sobreposição era finalizado surgia uma nova imagem, uma figura frontal, sua expressão facial era complementada por uma boca vermelha pintada sobre transparência.

Se no primeiro instante era possível identificar dois corpos, com suas características físicas, no segundo momento, durante a sobreposição das imagens, estes corpos eram decompostos, suas materialidades postas em dúvida e, no terceiro passo, ao surgir uma nova figura, com sua forma delineada, esta materialidade era reformulada.

Já a sobreposição de silhuetas e partes do corpo do ator evidenciaram que, por mais articulada que seja uma silhueta sua sombra tenderá a uma rigidez de forma e movimento quando confrontada com a organicidade e a dinâmica da sombra gerada pelo corpo humano. Esta tensão entre objetos bidimensionais e tridimensionais na projeção de sombras esteve presente no ensaio aberto da *Odisseia*, onde a imagem de algumas personagens era composta pelo corpo das atrizes associados a silhuetas recortadas, que lembravam máscaras gregas, ampliando a expressão fisionômica destas personagens. Por um lado o corpo da atriz conferia a sombra uma organicidade, por outro o contraste da silhueta recortada, com sua forma nitidamente bidimensional se acentuava sempre que a atriz deixava transparecer esta composição, ao revelar a sombra

de sua própria cabeça, como a atriz que utiliza uma máscara e se posiciona em perfil para o público, delineando a cisão entre o corpo e o objeto animado. O movimento corporal da atriz era mais amplo do que aquele realizado pela silhueta.

Diante da experiência no LATA e do exposto sobre o ensaio da *Odisseia*, pode-se afirmar que os materiais e as formas dos objetos são elementos importantes na constituição das materialidades do Teatro de Sombras, assim como o são a luz e o suporte onde as imagens serão projetadas. A quantidade de sombras projetadas por um mesmo objeto está relacionada ao número de focos de luz ou o tipo de luz que o ilumina. As dimensões da sombra variam conforme a distância entre o ponto de luz, o objeto e o suporte. A direção em que a luz incide sobre o objeto também determina o formato de sua sombra e pode gerar uma imagem distante da que se tem dele.

A utilização de silhuetas translúcidas permite a criação de uma gama de formas e cores, obtidas com materiais como a gelatina ou transparências pintadas, transformando as silhuetas em filtros de luz. Ao mesmo tempo, a utilização de luzes coloridas gera sombras coloridas e pode alterar a cor projetada pelas silhuetas transparentes. A luz azul direcionada sobre uma silhueta colorida pode gerar uma sombra com cor distinta da utilizada no material que a compõe.

A cor e a intensidade empregada para iluminar as silhuetas ou outros objetos (inclusive o corpo do ator), revelam aspectos materiais das imagens apresentadas que vão da densidade à qualidade destas, explicitando ou sugerindo se algo é sólido ou líquido, quente ou frio, se está próximo ou distante, indicando mudanças de ambiente físico ou emocional.

Assim, a cor torna-se um dos tantos elementos na constituição da materialidade, pois não só tem o poder de sugerir materiais diferentes nas imagens projetadas como acentua as transições de cena, de estado de espírito dos personagens, a dramaticidade. Com auxílio de lâmpadas ou gelatinas coloridas é possível se obter desde um *dégradé* de cores até o preenchimento total do espaço circundante do personagem, explicitando um lugar ou um acontecimento.

Em uma das cenas elaboradas pelo LATA surgia na tela a imagem frontal de uma face masculina e, na sequência, uma mão segurando um revólver, quando o público ouvia um disparo, o fundo branco que contrastava com as sombras tingia-se de vermelho. O acréscimo desta cor aliada à presença de “um revólver” trouxe uma tensão para a personagem. Esta tensão foi maximizada com a presença da sonoplastia e com as ações que se seguiram, a partir da manipulação destas silhuetas.

A cor está presente sobre o aspecto da luz e dos pigmentos presentes nas silhuetas e nos suportes onde a sombra é projetada. Geralmente o suporte para projeção das imagens no Teatro de Sombras é uma tela branca ou de cor clara, feita de tecido ou de outro material translúcido como o papel, especialmente quando a projeção das sombras ocorre por trás deste painel. Algumas telas são ligeiramente inclinadas para que as silhuetas possam ficar recostadas.

Tecidos demasiadamente translúcidos, além da sombra, revelam a silhueta, os responsáveis por sua manipulação e a fonte de luz, propiciando uma confusa sobreposição de imagens. Por outro lado, um tecido mais encorpado pode reduzir a visualização da sombra do lado voltado para o espectador, afetando a nitidez e a intensidade da sombra. Mesmo manchas ou vincos no tecido, a tensão com que estes são fixados em uma moldura interferem na apresentação da imagem.

No ensaio aberto da peça *Odisseia* o suporte onde as sombras/imagens eram projetadas assumiu uma relevância na construção dramática posto que o mesmo não apenas servia de base para projeção das imagens, que ocorria por trás e pela frente do tecido, ele incorporava múltiplas configurações e posições, ora tensionado, ora ondulado, seja na posição horizontal ou na vertical, estático, dinâmico com os movimentos realizados pelos atores em cena. O suporte poderia ser visto como cenário, as velas de um barco, materializava uma tempestade, tingido pela luz e movimentado exibia-se como um mar revolto. Vestiu as atrizes, transformou-se em figurino. Esta ampla utilização do suporte físico destinado à projeção das sombras demonstrou o quanto a tela pode estar implicada na materialidade das imagens projetadas, assim como a fonte de luz, os objetos utilizados

em sua projeção, as ações dos atores e a dramaturgia que se constrói.

Diante destas observações, podemos concluir que no Teatro de Sombras cada elemento presente na linguagem, seja ele concreto ou não, possui uma materialidade e esta, por sua vez, torna-se mutável, conforme o jogo que se estabelece em cena. As materialidades no Teatro de Sombras são constituídas a partir da interação entre fonte de luz, objeto iluminado, suporte para projeções, ator e dramaturgia resultante desta relação, em uma sobreposição de camadas e de sub-camadas, sejam elas materiais (referentes aos materiais utilizados) ou atitudinais (referentes às ações realizadas), mais espessas ou mais sutis, sempre relacionadas à expressividade, ao fato de comunicarem algo.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BALARDIM, Paulo. *Relações de Vida e Morte no Teatro de Bonecos*. Porto Alegre: Edição do Autor, 2004.
- BELTRAME, Valmor. *Animar o Inanimado: a formação profissional no teatro de bonecos*. Tese. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo: 2001.
- BERNARDO, Mané. *Teatro de Sombras*. Argentina: Editorial Actilibro, 1991.
- OLIVEIRA, Eduardo de Andrade. *PupPET: Bonecos de PET e outros materiais Descartados*. Dissertação. Departamento de Artes e Design. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: 2007.
- OLIVEIRA, Santina Rodrigues de. *Reflexões Sobre a Materialidade Numa Abordagem Imagético-apresentativa: narrativa de um processo teórico e prático à luz da Psicologia Analítica*. Dissertação. Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. São Paulo: 2006.
- TILLIS, Steve. *Toward an Aesthetics of the Puppet: puppetry as a theatrical art*. New York: Greenwood Press, 1992.
- VILLAFANE, Javier. *Puede Ser O Es Lo Mismo*. Buenos Aires: Ediciones Colihue, 1994.