

O Objeto e o Teatro Contemporâneo

Felisberto Sabino da Costa
Universidade de São Paulo (USP)

Josefovo domácí obiludni káň





Páginas 109 e 110: Quadrienal de Praga 2007. Fotos de Felisberto Sabino da Costa.

Se nos reportarmos às figuras encontradas na caverna de *Deux Frères*, nos Pirineus franceses, podemos especular sobre o objeto que se transmuta em algo cênico por intermédio de um atuante, que bascula entre rito e sobrevivência, (trans)vestindo-se com uma máscara e tendo às mãos um arco com flecha prestes a disparar. Esta imagem leva-nos a pensar no estado de prontidão, essencial ao corpo em cena, bem como na manipulação do objeto enquanto componente da ação. No âmbito do teatro, o objeto sempre esteve presente e veio sendo utilizado de várias formas, como, por exemplo, o *deus ex machina* (soluções dramatúrgicas e plataformas visuais) do teatro greco-romano, os *pageant* dos espetáculos medievais, os objetos alusivos aos personagens-tipo da *Commedia dell'Arte*, a maquinaria cênica do teatro barroco, o mobiliário do “quase despido” teatro clássico francês ou os “objetos reais” do realismo-naturalismo. Porém, é a partir do último quartel do século XIX, e durante o século XX, que o objeto adquire um estatuto mais abrangente. Neste último período, o objeto apresenta-se não apenas como um constituinte do espetáculo, mas como elemento partícipe na formação do ator seja como máscara nobre (ou neutra) seja como instrumento deslocado do seu corpo, em que se emprega, por exemplo, o bastão. Nas práticas artísticas, ele não é somente o acessório ou o adereço, e se coloca “no centro e no coração da

representação ao sugerir que ele está por trás do cenário do ator e de todos os valores clássicos do espetáculo” (PAVIS, 2003:173). Esta dimensão amplia-se ainda mais e o objeto não somente sugere ou coadjuva, mas se configura como atuante da encenação. Já são demasiado conhecidas as explorações com objetos empreendidas pelas chamadas vanguardas históricas, pela Bauhaus (corpomecanismo), pelo *gestus*-objeto brechtiano ou pelo objeto pobre de Tadeusz Kantor, que advoga o mesmo estatuto cênico conferido ao ator.

O objeto torna-se matéria exploratória da *Pop art* americana e dos *nouveaux réalistes* franceses. Centrados no artefato de consumo, a diferença entre ambos, como nos diz Coli, “começa justamente nessa antologia do perecível que a natureza da arte transforma em eterno”. (2007:02) Ao passo que os americanos não recusam as práticas tradicionais do pintar, do desenhar e do esculpir, os franceses retomam as lições de Marcel Duchamp e do Dada. “Se com os americanos os objetos se tornam artísticos, com os franceses, a arte se torna crítica dos objetos, irônica e às vezes bem humorada”. (COLI, 2007:02)

Também em Grotowski, idealizador do teatro pobre (sendo o termo aqui distinto do sentido empregado por Kantor), vê-se objetos partilhando a cena. Na montagem de *Akrópolis*, de Wyspianski, Grotowski busca uma ambientação cênica que é uma paráfrase de um campo de concentração, na qual os atores utilizam objetos de modo multifuncional, e a sonoridade resultante das suas interações contribui para a configuração cênica. O jogo objetual também encontra lugar nas experimentações do grupo Matmos que tem como característica a criação de músicas com objetos que não são instrumentos musicais. Em *Quasi-objects* (1998); *A Chance to cut is a chance to cure* (2001) e *Rat Relocation Program* (2004), os músicos valem-se de recursos como livres associações e *loops*, ao elaborarem composições em que utilizam ruídos feitos por ratos, por aparelhos de cirurgias ou pelo esmigalhar de uma rosa.

Em decorrência do avanço tecnológico, determinados objetos

tendem a se miniaturizar tornando-se parte dos nossos corpos, ou como prótese ou como instrumento de relação entre as pessoas, configurando-se como corpo-objeto flutuante nos espaços urbanos, onde cidadãos imersos no frenesi metropolitano convertem-se em “portadores” de micro aparelhagens. Se com o telefone fixo o indivíduo permanece num endereço (ou cenário) estabilizado, o sujeito da telefonia móvel se torna mais transitório, esfumaça-se nos meandros da cidade, e pode ser mais rapidamente contactado - se ele traz consigo o objeto. As certas espaços-temporais se fluidificam compondo “dramaturgias” instáveis, tanto no que diz respeito à *persona* do atuante quanto à mobilidade no espaço-tempo. Apropriando-se de termos de Pierre Lévy acerca das características do hipertexto, dir-se-ia que “o curso dos acontecimentos é uma questão de topologia, de caminhos” (1993:25). Por outro lado, o advento destes objetos portáteis como o controle remoto, e, posteriormente, de dispositivos como os computadores domésticos, ao mesmo tempo em que “congela” nossos corpos num determinado espaço, coloca-nos diante de realidades imateriais, via internet ou cabo.

Ainda como observa Lévy, “a extensão hipertextual, sua composição e seu desenho estão permanentemente em jogo para os atores envolvidos, sejam eles humanos, palavras, imagens, traços de imagens ou de contexto, objetos técnicos, componentes destes objetos etc.” (1993:25) Nessas confluências, espriam-se experiências envolvendo tempo real e tempo virtual, e a leitura não-linear difunde-se de forma significativa. O nosso “olhar fragmentado” não busca apenas uma linha contínua de acontecimentos, as ações se dão por diversas possibilidades — montagem, associação, analogia, paralelismo, justaposição — e, em determinados casos, pouco importa a “história” que se conta, mas como se conta. Referindo-se à fala-palavra, Ryngaert observa que “antes do sentido, o que nossa memória retém é muitas vezes ‘como as coisas são ditas’” (1996:47). A mesma asserção pode ser aplicada às imagens, ou seja, importa como elas são vistas. O

espectador, imerso em processos não-narrativos, muitas vezes, não busca “o sentido, mas o sensível”. (1996:60) Por outro lado, ele pode também abandonar-se à trajetória “suave” de um barco, singrando um oceano aristotélico, e alcançar um porto seguro, pela continuidade das ações ou das imagens.

Na sociedade contemporânea, ocupamo-nos constantemente com objetos, porém, o ideário consumista propõe, de forma enfática, que mantenhamos as mãos livres para “agarrarmos” o próximo (in)vento. Nos apelos do mundo hodierno, as mãos, ao lado dos olhos, dos ouvidos e da boca são o corpo-metonímia, receptor dos estímulos que fazem com que o nosso corpo se mova.

Durante o século vinte, o objeto foi motivo de especulações filosóficas e teatrais. No primeiro caso, Baudrillard (1973) nos chama a atenção para as transformações do objeto no seio do lar burguês, alterando-se de forma significativa os seus arranjos estruturais. Quanto ao teatro, Ubersfeld diz-nos que “um determinado modo de ocupação do espaço, uma determinada relação dos personagens consigo mesmos e com o mundo vem indicada de modo imediato”. (1989:139) Para a autora, o objeto cênico pode ter um estatuto escritural ou uma existência cênica. Neste último aspecto, o corpo dos atores, os elementos do cenário e os acessórios adquirem uma importância relativa e variável, verificando-se deslizamentos entre essas três categorias. Assim, um ator pode ser um locutor, mas também ser um objeto da representação, como um móvel. Em seu estatuto textual, Ubersfeld define o objeto teatral como um sintagma nominal, não-animado e suscetível de ser figurado em cena. Diz-nos ainda que o texto pode buscar no objeto o aspecto decorativo, a ambientação cênica e o modo funcional e utilitário. Quando investido em sua função retórica, o “mais usual do objeto é o de ser metonímia de uma “realidade” referencial cuja imagem é o próprio teatro”. (1989:140) Ao mesmo tempo, icônico e referencial, a par o seu desempenho funcional, exerce um papel metafórico. Por sua vez, Pavis nos diz que entende por objeto “tudo o que pode ser manipulado pelo

ator” (2003:174). Nos distintos graus de objetividade, o autor elabora uma escala, composta por dez categorias, que vai da materialidade à espiritualidade, observando que o objeto cênico “strictu sensu sendo somente o mostrado e representado”(2003:174). Das dez tipologias elencadas, sete são empregadas para o objeto que adquire existência cênica (material). Quando adentra no aspecto retórico, Pavis ressalta que o objeto adquire um estatuto diferente, distanciando da sua presença concreta, “em direção a um elemento da língua posto na memória”. (2003:177) Há ainda a relação texto-objeto que busca outra instância das aqui assinaladas, ou seja, como articulação da estrutura textual enquanto objeto constituinte da cena. Tal é o caso de *Hamletmachine*, de Heiner Müller, em que a máquina-Hamlet é também a própria forma como o texto se organiza. Não se trata de um elemento que serve à posta em cena, ele se constitui objeto manipulável como tantos outros na construção da cena, seja na sua materialidade, seja na sua “espiritualidade”. Como observa Sanchez

a flutuação dos personagens e das personas, dos espaços-tempos, a justaposição de conflitos sem solução, a interpenetração dos diversos níveis de realidade, a potência das imagens e das associações desprendidas do texto tornam impossível uma encenação convencional da obra, que só pode ser abordada como um material textual autônomo para ser utilizado num processo de composição cênica. (2002:157)

Cada vez mais, a manipulação textual (em seus diversos aspectos) torna-se recorrente. Essas observações sobre o objeto dão-nos a vastidão do seu uso nos diversos campos artísticos e suas fronteiras. Não abarca todas as possibilidades, mas ressalta práticas significativas. Nesse sentido, é suficiente lembrar que o teatro pós-dramático

poderia ser teatro pós-antropocêntrico. Sob esta denominação nós poderíamos colocar, por sua vez, o teatro de objetos sem

atores vivos, o teatro com técnicas e máquinas (como o “Survival Research Laboratories”) e um teatro que integra a forma humana como elemento nas estruturas espaciais semelhante às paisagens. (LEHMANN, 2002:127)

Panorama visto da ponte: espectador-cena.

Há, em torno de qualquer objeto, uma aura de espaço físico criada pela sua presença, em que se constrói dramaturgia pela fricção (relação de corpos), gerando sensações e emoções diversas. No teatro contemporâneo, no qual a tríade drama, ação, imitação é posta em xeque, o objeto, como já observado, adquire novo estatuto, em seus múltiplos modos de relação com o espectador. Entre as inúmeras acepções, podemos ressaltar algumas, nas quais vislumbramos a gama de situações em que ele se “presenta” no espaço-tempo cênico. Posto em palavra, o objeto sofre ressemantizações. Feito matéria, ele é mostrado, consumido, animado, construído ou destruído. Converte-se em personagem, sofre metamorfoses, traz em si um caráter lúdico, simbólico, e opera deslizamentos metonímicos e metafóricos. O atuante joga com o objeto e faz-se objeto em cena, em distintos graus.

A imagem — elemento plástico e dramaturgia — brota em múltiplos tratamentos, por meio de instrumentos artesanais e daqueles que envolvem tecnologia de última geração. Em Coda (2005)¹, do grupo Théâtre du Radeau, o encenador e cenógrafo François Tanguy, concebe o espetáculo, com a colaboração dos atores, em que o aparato visual “pesa tanto quanto o ator e a palavra no processo de criação” (SANTOS, 2005:E8), e se caracteriza pela articulação não hierarquizada. Os atores movem, e são movidos pelos painéis deslizantes, que compõem a cena em que os corpos

³⁰ Nos tópicos seguintes, a data colocada entre parênteses logo após o nome do espetáculo, refere-se à data em que foi apresentada na cidade de São Paulo.

ora apresentam-se como organismos autônomos ora como “objetos manipuláveis”. Os textos proferidos (nem sempre audíveis) não, necessariamente, configuram uma história.

A imagem, ao mesmo tempo em que é estímulo para a criação, torna-se alvo de contestação. Em manifestações que se valem da “mídia táctica” para potencializar ações, coletivos e *performers* buscam na imagem um antídoto contra imagens “outras”, como, por exemplo, as provenientes das câmeras de vigilância que fazem parte do cotidiano das urbes. Durante o evento Atitude Suspeita, proposto pelo Experiência Imersiva Ambiental (EIA), um coletivo de artistas investe contra as câmeras espalhadas pela cidade, promovendo frente a esses dispositivos, ações catalogadas como “suspeitas”. O “Artivismo”, mediante criações “políticas” e/ou “poéticas”, busca o espaço urbano no qual promove eventos, mostras, ocupações ou intervenções. Nestes, detecta-se a utilização recorrente do objeto, em muitos casos, remonta-se ao espírito das vanguardas históricas e do *agit-prop* do século passado.

Em sua diversidade propositiva e estética, a ambiência cidadina emerge como elemento aglutinador e ponto de partida para as criações. É o que podemos observar, por exemplo, na instalação do artista plástico, Eduardo Srur, quando dispõe, no rio Pinheiros, dezenas de manequins em barcos que “navegam” ao longo das águas-dejetos. Em *Super Night Shot* (2007), projeto levado a cabo pelo coletivo de arte Gob Squad, quatro atores percorrem uma região delimitada da cidade e interage com os cidadãos, em diversas situações, compondo um entretecido em que o tema abordado é a relação das pessoas com o meio urbano que as cerca.

Munidos de câmeras de vídeo, registram as imagens cotidianas, em uma única tomada, até que a fita chegue ao seu final (cerca de 60 minutos). Por fim, ou melhor, início, projetam o resultado para o público, sem nenhuma edição, em quatro telas contíguas. Antes, porém, quando chega ao teatro, o espectador recebe um rolo de serpentina e uma “estrelinha” (chuva de prata), e é solicitado a aplaudir os atores quando adentrarem o espaço. Na entrada da sala

de projeção há uma faixa, na qual está escrita a palavra “Fim”, que é estendida, no momento em que eles chegam ao recinto.

O “fim” da trajetória dos atores, como já dito acima, é o início do “percurso” para o espectador, que após ser informado pelos atores as regras do jogo³², compõe a sua “dramaturgia” a partir das quatro imagens/sonoridades simultâneas. A intersecção real-virtual se dá a partir das articulações tecidas pela duração da fita, pelas situações filmadas e pelo tempo-acontecimento durante a projeção, reverberando sensorialmente no espectador, com o suporte da trilha sonora. Decorridos os cinquenta e cinco minutos da fita, a “peça” retoma o início-fim (ou vice-versa) encerrando-se com o festejo proposto na entrada, no qual nos vemos dando as boas-vindas aos *performers*, que retornam da jornada empreendida pela cidade. Findas estas imagens, as luzes se acendem revelando espaço, espectadores, atores, e objetos no aqui-agora daquele momento.

Na dramaturgia fragmentada de *Ventriloquist* (1999), como se dá em alguns textos de Beckett, tem-se um corpo que busca uma voz. Assim, uma atriz sintetiza, num ritmo acelerado, um texto de Néelson Rodrigues como se fora uma marionete: a voz provém de um meio externo ao corpo. A dissociação tanto pode ocorrer com o corpo-voz do próprio atuante quanto advir da fonte vocal de um “outro”, ou seja, o encenador. Em *Terra em Trânsito* (2006) o conceito de animação configura-se por intermédio de um cisne³³ judeu que acusa uma atriz, prestes a entrar em cena, de alimentá-lo para um dia virar patê de *foi-gras* em Estrasburgo.

Realizada a partir de pesquisas empreendidas no Brasil, Pina Bausch concebe uma cena, na qual dois dançarinos entabulam um diálogo amoroso, em que a fala-imagem é “animada” pelo acender e apagar de micro lâmpadas, apostas aos seus figurinos. Situados

³² No início, somos apresentados aos atores, informados do “personagem” e da trajetória a ser desempenhada por cada qual, o tempo de duração da experiência, em que são utilizados cartazes, máscaras, figurinos etc.

³³ Ajustado ao seu braço, o cisne é animado por um ator, empregando a técnica de luva, e surge através de um orifício, localizado no camarim da atriz.

em pólos opostos, o homem e a mulher brincam com os controles do aparelho elétrico criando zonas de luz e sombra, feito que os assemelham a dispositivos ou brinquedos natalinos. O objeto em *Vida Real em 3 Capítulos* (2006), da Cia. Dani Lima (RJ), surge como máscara-persona e instrumento lúdico. Concebido, juntamente com os dançarinos, a partir da “política da personalidade, embutida nos pequenos fatos e relacionamentos do dia-a-dia” (2006), a máscara é apresentada como cartaz que esconde o rosto dos cinco dançarinos, revelando-nos corpos outros, nos dizeres em frente à face-cartaz de cada qual: gay, macho, judia, jovem, anã. Em outra seqüência, a máscara, disfarce e brinquedo, surge como objeto de plástico, heróis de desenho animado que povoam nosso imaginário.

Em *O Quarto de Isabella (La Chambre d'Isabella)* (2006), encenação de Jan Lawers, com a Need Company (Bélgica), os objetos reais³⁴ são (in)vestidos de um caráter cênico. Dispostos numa grande mesa, os objetos são mostrados-exibidos no transcorrer da cena, que narra a trajetória de Isabella, filha de um príncipe do deserto que desapareceu numa expedição. Na busca por seu pai, Isabella depara-se em um quarto em Paris, povoado por objetos exóticos oriundos do antigo Egito e da África negra. Velha e cega, quando se volta para o seu passado, Isabella traz à tona diversos acontecimentos do século XX: guerra, colonialismo, arte moderna, literatura, pintura, a viagem à lua, a fome na África, etc. O processo de criação partiu tanto do diretor quanto dos integrantes da companhia, que constituem co-autores.

Já em *Gaivota [Tema para um conto curto]* (2007), a profusão de objetos espalha-se pelo espaço e é partícipe complexo da dramaturgia. No princípio, a cena branca — palco vazio — parece propor-nos uma questão já levantada no programa do espetáculo: “como lidar com a própria ausência?”³⁵ Instalado na “caixa preta”

³⁴ Os objetos utilizados na encenação pertenciam ao pai de Lawers, e foram herdados após a sua morte.

³⁵ *Gaivota [Tema Para um Conto Curto]*. Programa do Espetáculo.

do teatro, o espaço cênico abandona a relação frontal, e busca uma proximidade com o espectador situado em três lados. Somos “conduzidos” até este espaço por intermédio de um caminho iluminado, que atravessa a platéia vazia até alcançarmos local da *performance*, onde os atores nos esperam.

Ainda conforme o programa houve “uma colaboração verdadeiramente autoral dos atores”, considerando que o que eles estão fazendo é uma espécie de “Ensaio Tchekhov” ou “Ensaio Gaivota no sentido das proposições, da continuação de uma peça de narrativa, de desconstrução, de uma relação particular com os clássicos, com os objetos e, sobretudo com o tempo”.³⁶ Na encenação, em que o tempo consubstanciado no conflito de gerações, na criação artística entre outros, o objeto simbólico do texto tchecoviano não somente é nomeado e mostrado, mas no desenrolar das situações, outros objetos vão compondo uma dramaturgia “autônoma”, gerando fricções com o texto, com os atores e o com espectador, advindo desses (con)tatos múltiplas sensações. O palco, que é povoado e despovoado de objetos, vai de um pólo ao outro da escala tipológica proposta por Pavis: da materialidade da terra à espiritualidade “do objeto posto em memória”. (2003:175)

O jogo metalingüístico empreendido pelos atores/criadores é bastante complexo e o espaço deste artigo é exíguo para adentrar de forma exaustiva, tanto no que se refere ao objeto cênico quanto ao texto-objeto da encenação. Limito-me a citar algumas passagens que trazem um lampejo de todo o processo. O desfolhar das situações tchekhovianas atravessadas pelo tempo é empreendida num constante jogo objetual, em que a gaivota pode ser uma planta, um aspirador de pó, uma “instalação” organizada com vasos de plantas ou uma máquina de escrever. Em outro momento, o café derramado de uma xícara na superfície branca do palco converte-se num lago que serve de “cenário” a um ator-narrador que utiliza

³⁶ Idem

as mãos como se fora um personagem em sua caminhada. A cadeira exerce seu papel funcional, mas também é um “personagem” vestido com um paletó, e com a qual o ator contracena. A atriz-personagem Arkádina triparte-se nas três atuantes, em que um roupão funciona como articulador do seu fracionamento. A imagem relaciona-se não somente com o tempo aqui-agora da atuação, mas também com a virtualidade das projeções, propondo um jogo que envolve um espaço-tempo ambíguo, mesclando atuação cênica e “realidade” extra-palco. No final, um fruto vermelho pisoteado pelo ator, e uma arma que ele direciona ao lado do objeto esfacelado, revela com uma contundência imagética, a morte do “personagem” — o resto é silêncio.

No teatro endereçado ao público infantil, a animação do objeto é abundante, e numa grande parcela das produções, esse recurso é decorrência da temática. *Feifei e a Origem do Amor* (2006), montagem da Taanteatro e Cia., dirigida por Maura Baiocchi, congrega teatro, dança, canto e formas animadas. Caracterizado como um ser onírico e misterioso que habita cada ser e cada coisa, a fábula mostra o nascimento de Feifei, capaz de se metamorfosear em animal, bola, planta, mar, montanha e ser humano. No desenrolar da fábula, o amor consubstancia-se em objetos mostrados e evocados. Voltado para o adulto, em *Aberrações de um Bibliotecário* (2006), montagem do Théâtre de la Massue, um bibliotecário está convencido de que pode resolver o enigma da criação do mundo. A encenação propõe a trinta e oito espectadores imergirem no espetáculo, um após o outro, mediante uma instalação labiríntica que nos remete ao universo borgiano. Ao final, deparamo-nos com uma “instalação” que é animada, inicialmente, pela iluminação e depois, pelo desvelar do personagem, encoberto por um casaco cinza.

Realizada essa primeira seqüência, somos convidados a adentrar no que agora se desvenda como biblioteca. Se antes víamos de fora, através de uma tela translúcida, o que se passava na mente-biblioteca, em que estava trancado o funcionário, convidados a

entrar, estabelecemos o contato direto com a mente-desordem do personagem. Entre narrativas caóticas, objetos materializam-se de acordo com os caprichos e delírios do bibliotecário. Em sua maioria, as cenas transcorrem numa mesa de trabalho, na qual pequenas janelas se abrem e surpreende-nos o aparecer dos personagens: bonecos diminutos, meticulosamente animados. A relação entre ator de carne e osso e os pequenos bonecos animados promovem, em virtude da escala dimensional, uma atmosfera de pesadelo e ao mesmo tempo poética. Conforme o diretor

o número limite de espectadores, a proximidade com o personagem e os objetos que ganham vida permite-nos projetar no diminuto universo: respirando, tremendo, gestos minúsculos que ajudam a construir um novo mundo de sonho.³⁷

Este panorama, construído no vazio que liga o espectador à cena, não esgota as possibilidades do objeto no teatro contemporâneo, porém, conduz-nos a geografias que proporcionam vislumbrar as suas “outridades”. De material inerte àquele que parece mover por si próprio, o objeto sofre “manipulações” de múltiplas espécies.

Olhares sobre o teatro de animação

O teatro moderno foi influenciado de maneira determinante pelas formas dos divertimentos populares, por exemplo, o princípio do número. Este último encontra seu lugar no cabaré, music hall, revista, circo, filme grotesco ou teatro de sombras que se encontra em Paris por volta de 1880. A técnica cinematográfica e o desenvolvimento de uma cultura cinematográfica que o acompanha fazem do número, do episódio e do caleidoscópio, um princípio. (LEHAMANN, 2002:92)

³⁷ Programa do espetáculo.

Na virada do século XIX para o século XX, o Teatro de Bonecos serviu como referência para diversos profissionais, tanto no que diz respeito ao trabalho do ator quanto à constituição da cena, e numa parcela significativa a sua dramaturgia se construía pelo princípio do número. Após o advento das vanguardas, o termo Teatro de Bonecos não mais contempla as diversas manifestações referentes ao objeto. As experiências cinéticas dadaístas, os dramas de objetos futuristas e a geometria dos personagens de Oskar Schlemmer, buscam no objeto outras possibilidades que vão além da figura antropomórfica e mesmo do conceito de animação. No Brasil, a pesquisadora Ana Maria Amaral propõe, nos anos 80 do século passado, o conceito Teatro de Formas Animadas, que é superado pela denominação Teatro de Animação, que busca dar conta do fenômeno para além das formas.

Dada a amplitude que o objeto ocupa na cena contemporânea vislumbram-se possibilidades concernentes à (des)territorialização das artes cênicas. Talvez, como ocorre na geopolítica, esta tanto pode abarcar diversos “países”, constituindo um caleidoscópio de “línguas”, quanto pode ocorrer “Iugoslávias”, encerrando-se em micro “nacionalidades”. Sob esta perspectiva, o Teatro de Animação constitui um segmento de um universo mais amplo da Atuação com Objetos³⁸, na qual se descortina explorações teóricas e práticas em que o objeto adquire múltiplos estatutos no texto e na cena. Concernente à animação, há dois aspectos a ressaltar: a “presença” do artista (ator/*performer*³⁹) e a *performance* (animação) do objeto no espaço-tempo. Fundamentalmente, tem-se o exercício do abandono: objeto como lugar do transiente. Se o Teatro de

³⁸ Os americanos utilizam o termo *Performing Objects* referindo-se também ao Teatro de Bonecos ou de Animação.

³⁹ Esta é uma questão complexa que foge ao escopo desse artigo, porém, é interessante observar que não podemos falar do estatuto de um único ator no Teatro de Animação. Por exemplo: ele tanto pode ser um atuante que somente manipula o objeto, como pode se aproximar do conceito *performer*, enquanto bonequeiro que acumula em si as diversas funções.

Animação serviu como alimento para o cinema incipiente, para a formulação do trabalho do ator e do encenador, nos dias atuais, ele pode buscar naquilo que outrora se serviu dele, principalmente, no que diz respeito à sua dramaturgia. No universo caracterizado pelas expansões artísticas, o objeto constitui um portal para se efetuar essas especulações.

Referências

- ABERRAÇÕES DE UM BIBLIOTECÁRIO, Théâtre de la Massue. Programa do Espetáculo, 2007.
- BRAUDILLARD, Jean. *Semiologia dos Objetos*. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- COLI, Jorge. Novos do Passado. *Folha de São Paulo* (Caderno Mais!). São Paulo: 15/01/2007.
- GAIVOTA [Tema Para um Conto Curto]. Direção de Enrique Diaz. Programa do Espetáculo.
- LEHMANN, Hans-Thies. *Le Théâtre Postdramatique*. Paris: L'Arche, 2002.
- LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência*. São Paulo: Editora 34, 1993.
- PAVIS, Patrice. *Análise do Espetáculo*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- RYNGAERT, J.P. *Introdução à Análise do Teatro*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- SANCHEZ, José A. *Dramaturgias de la Imagen*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2002.
- SANTOS, Valmir. “Coda” leva “texto” a corpo e música. In: *Folha de São Paulo* (Ilustrada). 07/04/2005.
- UBERSFELD, Anne. *Semiótica Teatral*. Murcia: Catedra/Universidad de Murcia, 1989.
- VIDA REAL EM 3 CAPÍTULOS. Programa do espetáculo, 2006.