UNIVERSIDADE FERDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

CÉLIO ALBERTO DE ÁVILA FREITAS

OBJETOS, EU ESCOLHO VOCÊS! POSSIBILIDADES PARA OS ARTISTAS ESCOLHEREM OS OBJETOS PARA SUAS CENAS

UBERLÂNDIA – MG
OUTUBRO 2023

CÉLIO ALBERTO DE ÁVILA FREITAS

OBJETOS, EU ESCOLHO VOCÊS! POSSIBILIDADES PARA OS ARTISTAS ESCOLHEREM OS OBJETOS PARA SUAS CENAS

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas/Mestrado do Instituto de Artes (IARTE), da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas. Área de Concentração: Artes Cênicas Linha de pesquisa: ESTUDOS EM ARTES CÊNICAS - POÉTICAS E LINGUAGENS DA CENA

Orientador: Prof. Dr. Mário Ferreira Piragibe

UBERLÂNDIA
OUTUBRO 2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

F866o
2023

Freitas, Célio Alberto de Ávila, 1993-
Objetos, eu escolho vocês! [recurso eletrônico] : possibilidades para os artistas escolherem os objetos para suas cenas / Célio Alberto de Ávila Freitas. - 2023.

Orientador: Mário Ferreira Piragibe.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas.
Modo de acesso: Internet.
Disponível em: http://doi.org/10.14393/ufu.di.2024.5050
Inclui bibliografia.
Inclui ilustrações.

1. Artes Cênicas. I. Piragibe, Mário Ferreira, 1972-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas. III. Título.

CDU: 792

André Carlos Francisco
Bibliotecário Documentalista - CRB-6/3408

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas
Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 1V - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902
Telefone: (34) 3239-4522 - ppgac@iarte.ufu.br - www.iarte.ufu.br

ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Artes Cênicas				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado Acadêmico				
Data:	10/10/2023	Hora de início:	15:35	Hora de encerramento:	18:00
Matrícula do Discente:	11912ARC004				
Nome do Discente:	Célio Alberto de Ávila Freitas				
Título do Trabalho:	Objetos, eu escolho vocês! Possibilidades para os artistas escolherem objetos para suas cenas				
Área de concentração:	Artes Cênicas				
Linha de pesquisa:	Estudos em Artes Cênicas: Poéticas e Linguagens da cena				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	CENA ANIMADA. Criação e difusão no Teatro de Animação e nos sistemas de visualidades da cena				

Reuniu-se na Casa da Ana - Sede do Grupo de Estudos em Teatro de Animação, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas, assim composta: Professores Doutores: Alex de Souza (IFSC); Renata Ferreira Kamla (UFU); Mario Ferreira Piragibe (UFU), orientador do candidato.

Iniciando os trabalhos o presidente da mesa, Dr. Mario Ferreira Piragibe, apresentou a Comissão Examinadora e o candidato, agradeceu a presença do público, e concedeu ao Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir o senhor presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos(às) examinadores(as), que passaram a arguir o candidato. Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o candidato:

Aprovado.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente

ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.

Documento assinado eletronicamente por **Mario Ferreira Piragibe**, **Professor(a) do Magistério Superior**, em 17/10/2023, às 17:49, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Renata Ferreira Kamla**, **Professor(a) do Magistério Superior**, em 17/10/2023, às 17:50, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Alex de Souza**, **Usuário Externo**, em 25/10/2023, às 10:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4851824** e o código CRC **E6781494**.

Referência: Processo nº 23117.069570/2023-15 SEI nº 4851824

CÉLIO ALBERTO DE ÁVILA FREITAS

OBJETOS, EU ESCOLHO VOCÊS! POSSIBILIDADES PARA OS ARTISTAS ESCOLHEREM OS OBJETOS PARA SUAS CENAS

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas/Mestrado do Instituto de Artes (IARTE), da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas. Sob orientação do Prof.Dr. Mário Ferreira Piragibe

Banca de avaliação:

Prof. Dr. Mário Ferreira Piragibe (Orientador – UFU)

Prof. Dr. Alex de Souza (Examinador Externo – IFSC)

Profa. Dra. Renata Ferreira Kamla (Examinadora Interna – UFU)

Uberlândia-MG, 10 de Outubro de 2023.

A todos que gentilmente insistem para que seus amigos não desistam de algo, como os meus fizeram comigo... a todos os meus amigos!

AGRADECIMENTOS

Certa vez no Trabalho de conclusão de curso tive várias páginas de agradecimentos, nesse material você vai ver onde acessar ele e saber de muito do que sou grato. Dessa vez quero ser mais objetivo...

Agradeço a minha família e amigos, que tanto se esforçaram para eu não desistir dessa defesa.

Agradeço a meu orientador por ter sobrevivido a essa tortuosa jornada comigo.

Agradeço a banca que possivelmente aprovou esse trabalho.

Agradeço às escolas por onde já passei como professor, em especial ao Ângela Teixeira da Silva onde trabalho desde 2019, o Coleio Monteiro Lobato, onde estou desde 2022 e o Colégio Gabarito onde entrei esse ano.

E agora agradeço a meus alunos, que tanto me motivam, em especial ao Clube de RPG e Teatro Organização F.D.P, que coincidentemente acaba de me adicionar em um novo grupo de Whatsapp enquanto escrevo essa frase, o “Grupo Poggers”, seja lá o que essa palavra signifique.

Agradeço também a Deus e a universidade de Uberlândia e por fim, ao Teatro de Animação, sem esses três, eu definitivamente não estaria escrevendo este material.

E para mim, assim como para muitas pessoas que conheci, foi isso que nos salvou. O que realmente nos salvou. Fazer arte nos ajuda a atravessar os tempos bons e os nem tão bons assim.

Neil Gaiman

Resumo

Este trabalho tem como objetivo apresentar como os objetos são percebidos no mundo da arte e explorar algumas possibilidades que levam os artistas a escolher determinados objetos para suas cenas na linguagem do Teatro de Objetos. Inicialmente, será abordado, de forma breve, um histórico sobre o papel do objeto na arte, considerando não apenas sua presença na arte teatral, mas também sua relevância como metodologia de discussão nesse campo. O estudo se aprofundará na análise do espetáculo teatral *Louça Cinderella*, da Cia Gente Falante, e de três contações de histórias, examinando as possíveis relações entre a escolha dos objetos utilizados nas cenas e as imagens e formas de manipulação aplicadas a eles.

Palavras-chave: Teatro de Objetos / objeto / dramaturgia / criação / teatro de animação

ABSTRACT

This study aims to present how objects are perceived in the art world and explore some possibilities that lead artists to choose specific objects for their scenes in the language of Object Theater. Initially, a brief overview of the role of objects in art will be discussed, considering not only their presence in theatrical art but also their relevance as a methodology for discussion in this field. The study will delve into the analysis of the theatrical play *Louça Cinderella* by Cia Gente Falante, as well as three storytelling performances, examining the possible relationships between the choice of objects used in the scenes and the images and manipulation techniques applied to them.

Keywords: Object Theater / object / dramaturgy / creation / animation theater

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Blue Ballon Dog de Jeff Koons, exposição em prateleiras”..... 24
Figura 2 - The Creation Myth, Jason Rhoades..... 25
Figura 3 - Xícara de café de fabricação alemã da marca Rosenthal..... 32
Figura 4 - Xícara de plástico para transfer..... 32
Figura 5 - Uma caneca - discurso funcional..... 41
Figura 6 - Uma caneca de presente - Discurso subjetivo..... 42
Figura 7 – Colagem: Eu preciso de você..... 47
Figura 8 - Janela nos dias de hoje..... 48
Figura 9 - A pedra. 50
Figura 10 - Efeito "lego", resultado da queda..... 51
Figura 11 - Eu brinquedo. Fonte: Colagem no arquivo pessoal..... 52
Figura 12 - Os brinquedos usados por Samuel, antes da interferência..... 54
Figura 13 - Seguindo Juntos, forma de brincar após interferência..... 54
Figura 14 - Louça Cinderela, uma página em branco..... 57
Figura 15- Louça Cinderella, encontro dos pais da protagonista..... 58
Figura 16 - Louça Cinderella, o nascimento..... 59
Figura 17- Louça Cinderella, a madrasta..... 61
Figura 18 - Louça Cinderella, as irmãs..... 62
Figura 19 - Louça Cinderella, objetos de trabalho..... 63
Figura 20 - Louça Cinderella, a neve sobre o reino..... 63
Figura 21 - Louça Cinderella, o baile..... 65
Figura 22 - Louça Cinderella, a ajudante mágica..... 66
Figura 23- Louça Cinderella, a fada e o "banho de loja"..... 66
Figura 24- Louça Cinderella - A virtude da generosidade..... 67
Figura 25 - Louça Cinderella, acreditem..... 68
Figura 26 - Louça Cinderella, nada de sapato..... 70
Figura 27 - Louça Cinderella, dividindo com o ator manipulador..... 70
Figura 28 - Louça Cinderella - O final feliz das irmãs..... 71
Figura 29 - Louça Cinderella, a clássica cena do casamento e filhos..... 72
Figura 30 - Louça Cinderella - Isso é tudo pessoal!..... 72
Figura 31 - O Marquês de Carabás 78
Figura 32 - O Rei..... 79
Figura 33 - Os objetos principais..... 80
Figura 34 - O grande Vilão..... 81
Figura 35 - As primeiras heranças..... 83
Figura 36- Reação a um gato..... 85
Figura 37 – Apresentação com a capa e sem botas..... 86
Figura 38 - Apresentação com Botas, Ângela Teixeira..... 86
Figura 39 - Visual atual e referências imagéticas..... 87
Figura 40 - Capturando os presentes..... 88
Figura 41 - Rei empolgado com a comida ofertada pelo..... 89
Figura 42 - Olhar de gato pidão..... 90
Figura 43 - O rio..... 91
Figura 44 - Carro de malandro e climão do primeiro encontro..... 92
Figura 45 - O susto com o leão..... 94
Figura 46 - Gato devora o ogro..... 95

Figura 47 - Felizes para sempre..... 96
Figura 48 - Cinderella 1 e sua mãe. 99
Figura 49 - O pai, a Madrasta e as Irmãs..... 100
Figura 50 - Cinderela 2 e seu príncipe. 100
Figura 51 – Figurino atual 101
Figura 52 - Abertura da cena..... 102
Figura 53 - Cinderela e sua mãe..... 103
Figura 54 - Apresentação da madrasta e suas filhas..... 104
Figura 55 - Arvore do brinquedo "Pula Macaco"..... 105
Figura 56 – Deixa acontecer naturalmente..... 107
Figura 57 - Um sapato de milhões..... 109
Figura 58- Formas alternativas para se colocar um sapato..... 109
Figura 59 - Fala dos pombos em alemão e inglês..... 111
Figura 60 - O fim das irmãs. 112
Figura 61 - Chapeuzinho vermelho e sua mãe..... 114
Figura 62 - O lobo mau..... 115
Figura 63 - Vovozinha..... 115
Figura 64 - O caçador..... 116
Figura 65 - Lobo na sua infância. 117
Figura 66 - O encontro da chapeuzinho e lobo..... 118
Figura 67 - A grande batalha..... 120
Figura 68 - Fim da luta, chapeuzinho reclamada do roteiro..... 120
Figura 69 – Objetos, eu escolho vocês..... 128

SUMÁRIO

Introdução..... 14
2.O objeto na sociedade..... 19
3 Objeto e seus discursos..... 27
3.1 Possibilidades discursivas funcionais..... 29
3.2 Possibilidades discursivas subjetivas ou discurso afetivo..... 38
4. A Cinderella da Cia Gente Falante..... 55
4.1 Os objetos, no espetáculo..... 73
5 Analise de contações autorais..... 74
5.1 O gato de botas – A escolha do conto e objetos..... 76
5.1.1 O gato de botas – Dentro da cena. 81
5.2 Minha Cinderela – Escolha dos objetos. 99
5.2.1 Cinderela – Dentro da cena. 102
5.3 Chapeuzinho Vermelho – A escola dos objetos..... 113
5.3.1 Chapeuzinho Vermelho – E o álbum da copa..... 117
Conclusão..... 122
Referências Bibliográficas..... 128
ANEXO A..... 132
ANEXO B..... 133
ANEXO C..... 134
ANEXO D..... 135

Introdução

Este trabalho nasce de uma inquietação sobre: Como a linguagem do Teatro de Objetos relaciona a escolha dos materiais de cena (os objetos) com o processo de criação dramatúrgica? Quais são as relações entre o texto falado e o objeto? O principal motivo que me leva a essa pergunta é a inquietação que sempre tive sobre como as coisas são feitas.

Na infância, essa inquietação se manifestava nas formas de criar minhas brincadeiras, nos diferentes meios como preenchia o espaço, seja o chão de um cômodo ou no cantinho[1]. E na constante presença de diálogo nessas brincadeiras. Sempre havia um motivo que me levava a escolher determinado brinquedo[2] para ser aquele personagem. Podia ser o desenho ao qual o personagem se remetia, sua cor, sua forma, o desejo de viver uma aventura com aquela criatura, entre várias outras possibilidades que eu podia discorrer. Naquele momento, bastava que isso estivesse claro para mim, ainda que, por vezes, houvesse uma plateia de adultos assistindo ao meu ato de brincar.

O fato é que eu cresci, e agora a inquietação se volta para o olhar para a observação de cenas teatrais. Entender o que motiva a criação para outros artistas e compartilhar sobre o que motiva as minhas, se tornaram grande desejo e motivação acadêmica, sobretudo em uma área que ainda não possui tanto material teórico produzido, se comparado a formas teatrais mais tradicionais e com mais história

Portanto, abordaremos questões ligadas às dramaturgias[3] e aos processos de criação. Para mim, uma das formas de criar dramaturgicamente está relacionada ao modo como eu e muitas pessoas tentamos preencher diferentes tipos de vazio, desde o início da pandemia em 2020. Às vezes, quando me senti, de algum modo, vazio, fiz o que algumas pessoas fazem: comprei um objeto na esperança de que isso pudesse ajudar a resolver o incômodo dessa sensação.

Creio que, mesmo para quem não é da área do Teatro de Objetos, a forma como um objeto chega até nós pode ser determinante para como iremos interpretá-lo e nos relacionar com ele. Existe uma grande possibilidade de você ter acesso a esta dissertação

---

[1] Espécie de bancada de madeira criada por meu pai para ficar no canto dos cômodos da casa, para que eu brincasse perto deles.

[2] Entendendo aqui, como brinquedo objetos antropomórficos ou não que geralmente são dados para crianças.

[3] Termo aqui utilizado no plural por entender sua multiplicidade e como pode ser pensada de diferentes formas.

de forma virtual, pois esse meio tem facilitado nosso acesso à informação. Por ser um objeto virtual, sua leitura se dará de forma mediada por um segundo objeto físico, que você utilizará para ler esta dissertação. E esse meio pode influenciar diretamente sua relação com este objeto. Ao estar diante da tela de um computador de mesa ou notebook, em uma primeira hipótese, você terá páginas digitais alternadas deslizando o mouse ou pressionando a seta para baixo no teclado; esse modo possibilitaria uma tela maior, mas uma mobilidade menor para a leitura. Em um celular, você terá páginas digitais alternadas por cliques ou deslizando a tela, ou talvez com uma animação de transição, dependendo do meio digital utilizado. O fato é que, independentemente do objeto que faça a mediação entre você e está dissertação, ele, de algum modo, vai influenciar sua relação com este texto. Espero que esteja confortável e, caso, assim como eu, goste de café, tenha bastante por perto.

Primeiro, quero perguntar: Você acha que, se este objeto com minha pesquisa tivesse chegado até você de outro modo, teria uma relação diferente com ele? Você acha que ele já transmite alguma mensagem apenas por ser o objeto que é?

Você, que recebeu esta dissertação em um meio virtual, deve ter como primeira tela a capa do arquivo digital. A primeira impressão certamente será dada ao ler o título, possivelmente já antecipada pelo nome do arquivo.

Certamente, pelo título deste documento, já deve ter tido alguma impressão sobre o que iremos tratar. Ou seja, o título possivelmente já exerce uma influência na percepção do leitor. Se você for fã de Pokémon[4] ou estiver familiarizado com a franquia, pode ter constatado a referência no título. Vamos falar de coisas cotidianas que nos cercam em inúmeras situações: os objetos! Mais precisamente, vou explorar como e o que levam as pessoas a escolherem um objeto para cena na linguagem do Teatro de Objetos e como se desenvolve o texto nesse tipo de cena. Esse fato se dá, principalmente, pela curiosidade de explorar o que leva outras pessoas a escolherem objetos, dado que, em encontros com profissionais do Teatro de Animação, é comum me perguntarem por que escolho os objetos que escolho para minhas cenas (tenho predileção por brinquedos e colecionáveis antropomórficos).

Esse texto é, portanto uma continuidade de raciocino acerca de como criar cenas com objetos que fiz em meu trabalho de conclusão de curso, intitulado: *Chegue mais perto, os personagens são pequenos: a liberdade do teatro de objetos e algumas formas*

[4] Franquia japonesa constituída por jogos, animes, filmes, mangas e outras mídias. Que teve seu inicio em 1996 com o lançamento de três jogos: Pokémon Red, Pokémon Blue e Pokémon Yellow.

para pensar sua dramaturgia[5]. Onde abordei possibilidades de criação por exericicios e abordei um memorial descritivo do meu espetáculo de objetos intitulado: *O beija-flor, a menina e a estrela*, este com uma abordagem de memorial descritivo de suas mudanças entre 2012 (ano em que criei a primeira cena) e 2017 (ano de apresentação do trabalho).

Minhas pesquisas com objetos começaram durante a graduação, sendo fortemente influenciadas por Sandra Vargas[6] e Flávia R. D'Ávila[7]. Partindo de alguns textos seus, desenvolvi um estudo relacionado a formas de criar cenas com objetos, seguindo algumas propostas de exercícios vivenciados em uma oficina com Vargas no ano de 2014 e sobre técnicas relacionadas à linguagem que foram levantadas por D´Ávila, em sua dissertação de mestrado[8].

O momento atual da pesquisa é caracterizado pelo amadurecimento do meu olhar enquanto pesquisador, considerando novas vivências e questionamentos que surgiram durante a pós-graduação. Além disso, estou em busca de entender o caminho de outros artistas que são referência para mim, assim como o meu próprio percurso.

A principal experiência acadêmica que influência esse trabalho é o Pro-Vocação – 3º Encontro Internacional sobre formação no Teatro de Animação[9] onde, ao apresentar minha pesquisa e o uso de: *action figures*[10], *Funko Pop*[11] e brinquedos[12], que representam personagens apresentados em outras mídias, fui confrontado por questionamentos sobre o porquê escolhe-los e ao fato, na opinião de alguns presentes no evento, que eles apresentam informações previas que poderiam prejudicar a experiência de imersão do público em minhas histórias. Por fatos como o de levar a plateia a não conseguirem

---

[5] Dado que esse acabou não sendo postado no repositório da Universidade Federal de Uberlândia, ele estará presente enquanto um dos anexos deste material, pois, para mim é mais do que necessário deixar este material disponível para a comunidade acadêmica e possíveis outros estudantes da área do Teatro de Objetos.

[6] Importante referência no teatro de objetos, com formação em interpretação teatral pela universidade do Rio de Janeiro, Sandara Vargas é membro fundadora do grupo Sobrevento. Não só a artista como seu grupo estão são influências centrais para todo meu trabalho e busca enquanto artista, seja por seus trabalhos ou pelas pesquisas e parcerias que buscam trazer sempre ao brasil

[7] Doutora em artes cênicas com dissertação ": Um teatro de metamorfoses: Philippe Genty entre o humano e o inanimado.".

[8] Presente nas referências deste trabalho.

[9] Evento realizados entre os dias 15 a 25 de maio de 2019, mais informações em: https://www.facebook.com/provocation2019/

[10] Bonecos de ação que representam figuras como personagens de quadrinhos, mangas, filmes, animes, e etc.

[11] Linha de colecionáveis em vynil fabricados pela empresa funko, tendo como um característica recorrente, mas não única serem Bobble head.

[12] Ao utilizar a nomenclatura brinquedos e separar de outras, pretendo me referir tanto a objetos colecionáveis quanto aqueles brinquedos sem articulações ou mesmo feitos de plástico, como os mais infantis.

distanciar-se da imagem original que o brinquedo representa (o personagem Hulk[13], por exemplo).

Assim, o presente trabalho vai discutir as perspectivas do objeto na sociedade e no teatro, onde dissertarei sobre pensamentos acerca das capacidades discursivas que um objeto pode apresentar ou ter inferidas e como o texto da cena se relaciona com esses objetos. Para isso, irei analisar o espetáculo Louça Cinderella[14], da Cia gente Falante[15], e três contações de histórias autorais produzidas no ano de 2022.

Esta análise utilizará uma metodologia de descrição e comentários sobre os motivos que levaram à escolha desses objetos. O eixo descritivo dialoga com minha crença de que uma análise precisa tornar uma cena o mais visualizável possível para quem não tenha acesso a ela em vídeo (embora, em anexo, este trabalho apresente vídeos das mesmas, com exceção de Louça Cinderella). Além disso, é importante entender que, em alguns momentos, as falas do ator podem ter relação direta com o motivo da escolha do objeto que ele apresenta. Acredito firmemente que essas descrições são necessárias, pois, mesmo que o motivo da escolha de um objeto não seja essencial para a cena, faz parte do meu processo e do meu modo lúdico de me relacionar com esses materiais. Isso inclui a apresentação de camadas discursivas relacionadas à materialidade do objeto, sua relação com os textos base e as informações que motivaram sua escolha.

No primeiro capítulo, abordaremos as relações dos objetos com a arte, comentando sobre alguns artistas, movimentos e formas de organizar os objetos em exposições artísticas ao longo do século XX, que influenciaram diretamente o surgimento do Teatro de Objetos.

Pensou por 11 segundos

Claro, vou ajudar na correção gramatical e no aprimoramento do encadeamento do seu texto acadêmico. Abaixo, apresento a versão revisada do trecho que você compartilhou:

Metodologia e Estrutura do Trabalho

[13] Criado por Stan Lee e Jack Kirby em 1962, o Hulk é um personagem dos quadrinhos da editora Marvel inspirado em histórias como: O médico e o monstro e Frankenstein.
[14] Espetáculo Teatral da Cia Gente Falante que utiliza objetos de cozinha para recontar o clássico conto de fadas.
[15] Companhia originária de Salvador/Ba em 1991. Tendo sido fundada e dirigida pelo ator-bonequeiro Paulo Martins Fontes.

Assim, o presente trabalho discutirá as perspectivas do objeto na sociedade e no teatro, abordando as capacidades discursivas que um objeto pode apresentar ou ter inferidas, e como o texto da cena se relaciona com esses objetos. Para isso, irei analisar o espetáculo **Louça Cinderella**, da Cia Gente Falante, e três contações de histórias autorais produzidas no ano de 2022.

Esta análise utilizará uma metodologia de descrição e comentários sobre os motivos que levaram à escolha desses objetos. O eixo descritivo dialoga com minha crença de que uma análise precisa tornar uma cena o mais visualizável possível para quem não tenha acesso a ela em vídeo (embora, em anexo, este trabalho apresente vídeos das mesmas, com exceção de **Louça Cinderella**). Além disso, é importante entender que, em alguns momentos, as falas do ator podem ter relação direta com o motivo da escolha do objeto que ele apresenta. Acredito firmemente que essas descrições são necessárias, pois, mesmo que o motivo da escolha de um objeto não seja essencial para a cena, faz parte do meu processo e do meu modo lúdico de me relacionar com esses materiais. Isso inclui a apresentação de camadas discursivas relacionadas à materialidade do objeto, sua relação com os textos base e as informações que motivaram sua escolha.

No primeiro capítulo, abordaremos as relações dos objetos com a arte, comentando sobre alguns artistas, movimentos e formas de organizar os objetos em exposições artísticas ao longo do século XX, que influenciaram diretamente o surgimento do Teatro de Objetos.

No segundo capítulo, serão abordadas questões referentes a formas de interpretar e reconhecer o termo "discurso", de modo a discutir que tipo de comunicação o objeto pode estabelecer no teatro. Para isso, também refletiremos sobre a forma como alguns autores veem os objetos na nossa sociedade ou no teatro, começando com Jean Baudrillard[16], em *O sistema dos objetos*[17], no qual o autor discute os objetos nas casas e vidas das pessoas, tanto como instrumentos quanto como signos. Além disso, será mencionado brevemente o surgimento do Teatro de Objetos como consequência da influência das vanguardas artísticas do século XX.

Para expandir nossa discussão, no capítulo três trarei para esta conversa as análises que serão realizadas, começando com Louça Cinderella. Foi feita uma análise detalhada do espetáculo Louça Cinderella e uma breve aproximação entre os tipos de uso do discurso do objeto nesse trabalho, especialmente por ser um espetáculo que eu já tinha

[16] Sociólogo e filosofo francês, falecido.
[17] Presente nas referências.

expectativa de assistir. Isso foi possível graças à tecnologia e às formas alternativas de arte que o distanciamento social nos proporcionou.

Em seguida, procederemos com a análise das contações autoriais: Gato de Botas, Cinderela e Chapeuzinho e Álbum Vermelho. Reconheço que os contos de fadas também fazem parte do meu universo de interesse, e escolher espetáculos que trabalhem com eles é uma forma de aproximar abordagens diferentes sobre algo próximo do meu universo lúdico e espaço criativo.

2. O objeto na sociedade

Mas afinal, o que é um objeto para a sociedade? E para o teatro? Será que múltiplas formas de interpretar essa palavra tornam o objeto para a sociedade diferente de um objeto para o teatro? Em seu *Dicionário de Filosofia*[18], Nicola Abbagnano[19], ao falar sobre a palavra, relata múltiplos significados. Entre eles, diz ser correspondente à palavra "coisa", ambas, portanto, em um primeiro significado genérico, designam aquilo físico ou mental, real ou não, sobre o qual podemos falar. Nesse sentido, o objeto pode ser, portanto, desde uma pessoa que seja seu objeto de afeição ou o próprio sentimento que você tem por ela (com espaço para uma brincadeira, em Minas Gerais, a palavra "trem" seria uma outra forma de se referir a esse significado de objeto, já que podemos usar tanto ao falar sobre sentimentos quanto questões materiais).

Outra interpretação é a do objeto como fim a que se deseja chegar, palavra da qual deriva "objetivo", que nada mais é do que o fim que se deseja alcançar, o objeto que se quer atingir. Não à toa, no campo acadêmico, sempre nos referimos ao "objeto da pesquisa". Curiosamente, no caso desta pesquisa, o nosso objeto é o conhecimento sobre os objetos, o que seria mais relacionável a um terceiro significado.

Objeto pode também significar não qualquer coisa, como na primeira sugestão, mas uma coisa específica. Nesta proposta, temos, por exemplo, objetos que vão desde um armário a um pequeno parafuso. Se considerarmos essa perspectiva, poderíamos ainda considerar que cada objeto apresenta um tipo de simbolismo único, este que poderia variar de acordo com sua cor, se fossemos aprofundar na simbologia das mesmas também. Portanto, cada objeto pode trazer um universo de significados à parte para uma cena e,

---

[18] ABBAGNANO, Nicola. Dicionário de Filosofia. São Paulo: Martins Fontes, 2007

[19] Filosofo Italiano nascido em 1901. Atuou como professor de filosofia na Universidade de Turim.

muitas vezes, o olhar do observador pode ver diferentes camadas, às vezes até além do que um criador de cena pensou.

É interessante lançar esse olhar para o significado da palavra, pois por mais que desde 2012 eu já esteja no processo de estudo sobre o Teatro de Objetos, jamais havia tido essa curiosidade, e se estamos falando sobre a esfera do objeto no teatro, uma boa referência é o que Patrice Pavis[20] traz no seu dicionário sobre o termo objeto:

> O termo *objeto* tende a substituir, nos escritos críticos. os termos *acessório* ou *cenário.* A neutralidade, até mesmo a vacuidade da expressão, explica seu sucesso para descrever a cena contemporânea, que participa tanto do cenário figurativo, da escultura moderna ou da *instalação·* quanto da plástica animada dos atores. A dificuldade de estabelecer uma fronteira demarcada entre o ator e o mundo ambiente, a vontade de apreender a cena globalmente e segundo seu modo de significação promoveram o objeto ao nível de *actante"* primordial do espetáculo moderno. Uma tipologia dos objetos cênicos estabelecida de acordo com sua forma, seus materiais ou seu grau de realismo faria pouco sentido, pois o objeto varia em função da dramaturgia empregada e ele se integra - se for bem utilizado - ao espetáculo do qual é o suporte visual e um dos significantes essenciais. (p. 265)

Ainda que, inicialmente, o objeto no teatro tivesse, como ressaltado pelo autor, um caráter possivelmente secundário, servindo enquanto acessório ou cenário, influenciado principalmente pelas vanguardas artísticas do século XX, o objeto ganhou espaço de grande destaque nas artes, principalmente nas artes visuais. Ele passou a ser uma fonte de crítica à sociedade consumista e também um grande agente poético, somando sua própria forma e significados, com potencial de ressignificação que o leva a novos horizontes. E se, para a filosofia, um objeto pode significar qualquer coisa, para as artes um objeto específico pode ser ressignificado para alcançar esse status geral ao qual a palavra se refere.

Isso facilmente nos aproxima de Marcel Duchamp[21], que, influenciado pelo surrealismo e dadaísmo, levou ao mundo das artes a ideia de que a criação não seria um produto estético, mas sim algo com liberdade, seja criativa ou fora da moldura, antes tida como essencial para a arte. Ao considerar que a noção estética é condicionada pelo hábito, a proposta do uso dos *readymades*[22] recondiciona e provoca o olhar do observador, que

---

[20] Importante autor com pesquisa voltada a semiologia e interculturalidade no teatro.

[21] Considerado uma referência da arte moderna, é o criador do termo Readymade. O francês foi pintor, poeta e escultor.

[22] Termo Duchampiano que nada mais é do que uma forma de se referir ao objeto pronto, isso é como ele está na sociedade sem uma influência ou construção como acontece com os bonecos do Teatro de Animação, planejados para tender as especificidades de determinada obra.

passa a ser um construtor de significados, como pode ser visto em seu *readymade* intitulado *Fountain (Fonte)*, sobre o qual Janes Mink[23] fala:

> A fonte era um urinol de porcelana de um modelo que, quando montado numa casa de banho pública, só poderia ser usado por um homem a urinar de pé. Sem qualquer dúvida, a comissão de seleção dos trabalhos teve de imediato a visão de um homem a urinar ou outras hipóteses picantes, quando se viu confrontada pelo objeto. Duchamp limitou-se a comprar o urinol e a colocá-lo simplesmente sobre o lado plano... (MINK, 1994, p.63)

Duchamp opta por enviar a peça para exposição assinando o pseudônimo R. Mutt[24], e apesar do júri ter rejeitado a peça, ela gerou a inquietação, pois não haveria como negar que um urinol jamais havia sido exposto como uma obra de arte, Paulo Venâncio Filho[25] comenta sobre a peça do *Sr. Mutt*:

> Se o sr. Mutt fez ou não fez um urinol com suas próprias mãos não tem importância. Ele o escolheu. Ele pegou um objeto cotidiano e colocou de uma maneira que o seu significado original desaparece sob o novo título e ponto de vista – ele criou um novo pensamento para aquele objeto (FILHO,1986, p.67).

Pensamento ressignificado e deslocado de sua função natural, algo que Maria de Fátima Morreti[26] mostra também no uso de objetos por Tadeusz Kantor:

> Seus objetos encontrados, muitas vezes por acaso, na escolha do espaço, da iluminação, da música, na busca do ator ideal, queriam nos mostrar a arte a seu modo, desprovida de toda estética vigente. Para tanto, buscava na memória, no passado, uma infância explorada pelas imagens que se recompunham no espetáculo, subsídios para transformar-se na arte que Kantor nos deixa de herança, de um tempo que não deve mais voltar, pelo menos para ele (MORETI,2002, p.99).

Os objetos, bem como os elementos plásticos em geral (luz, espaço cênico, etc.), tinham para Kantor a mesma importância que os atores, sendo estes mais um de seus objetos. Em suas ideias, também está a ideia de que objetos mais simples estão mais disponíveis para a obra de arte.

---

[23] A Historiadora de arte, Janis Mink além de autora do livro de onde vem a citação, é também autora de Miro e outras biografias e matérias referentes a estes dois artistas (Duchamp e Miro)

[24] Segundo Janis Mink, o pseudônimo unia o R de Richard (usado em francês para fazer referência pessoas ricas) e nos personagens Mutt e Jeff de histórias em quadrinhos.

[25] Curador, crítico de arte, professor titular de História da Arte na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Paulo Venâncio Filho é também pesquisador do CNPq, Mestre e Doutor pela Escola de Comunicação da UFRJ.

[26] Professora do Curso de Artes Cênicas da UFSC (2010), Maria de Fatima de Souza é também Pós Doutora pela Universidade de Strasbourg - Faculdade de Philosophie na França.

A distinção entre o pensamento de ambos se dá à medida que Kantor trabalha com uma perspectiva provocativa em relação à realidade, enquanto Duchamp busca uma provocação à própria arte. Sendo, no entanto, inegável que para ambos o objeto ultrapassa sua função convencional para chegar a novas imagens que cada um propõe.

Aprofundando um pouco mais em Kantor: vindo de um país (Polônia) que passou por duas guerras mundiais e inevitavelmente vivenciou a morte e a destruição de objetos, sua obra traz a temática da morte e os signos ligados a ela, os quais ele nunca quis negar, como destacado também por D'Ávila:

> Era preciso encontrar outros caminhos expressivos que dessem conta de exorcizar a morte, não pela negação, mas pela sua apropriação artística, como meio de reorganizar a realidade e de poder voltar a pensar na vida. Para isso, Kantor recorreu aos objetos degradados, recuperados das latas de lixo, também marcados pela destruição da guerra (D`ÁVILA, 2010, p.29).

Os objetos destruídos no pós-guerra eram inúmeros e visivelmente reconhecíveis. Em parte, por essa destruição e pelos avanços tecnológicos que a humanidade vivenciou no século XX, eles cresceram em números, opções e formas. Graças a artistas como Kantor e Duchamp, começaram a ser vistos e transformados também em múltiplos símbolos de maneiras diversas.

Nicolas Bourriaud[27] fala um pouco sobre outras referências importantes para o que veio a ser o Teatro de Objetos: o movimento da Pop Art[28], que surgiu principalmente nos estados unidos nas décadas de 1950 e 1960. O artista plástico em um mundo pós-guerra se viu na situação de ter que lidar com a concorrência de tecnologias e figuras como: a televisão, estrelas da música e afins. Para além disso esse movimento surge fora da Europa, por dois fatos: Primeiramente temos que o continente se recuperava dos efeitos da Segunda Guerra Mundial e em segundo, a efervescência do *American way of life* impulsionado também pela Guerra Fria.

Em um contexto no qual o consumo mais do que nunca era promovido no continente americano, pessoas como Andy Warhol[29], usando a técnica da serigrafia, fizeram releituras de retratos e objetos cotidianos (Warhol teve como obra famosa, a

---

[27] Crítico de arte e curador de diversas exposições no mundo todo.

[28] Termo criado por *Lawrence Reginald Alloway* líder do *independent group*, foi crítico de arte inglês criador do termo no ano de 1956

[29] Pintor e cineasta norte-americano, Andy Warhol foi a principal figura do movimento Pop Art e um aclamado artista como múltipla influência por seu pensamento além do seu tempo. Para além de ter enxergado como a fama seria na sociedade contemporânea, Wharhol buscou mostrar como todas as coisas poderiam ser transformadas em arte.

reprodução de latas de sopa vistas no mercado) com uso de cores fortes e repetições múltiplas de uma mesma figura. Utilizando os próprios elementos da sociedade de consumo para fazer crítica a ela, mas que com o tempo acaba caindo em uso pelo próprio contexto americano como recurso comercial.

Na Europa, por sua vez, havia uma visão mais aprofundada sobre a forma como o consumo era realizado e não apenas sobre os elementos produzidos, no que Bourriaud chama de uma metáfora orgânica desenvolvida de forma abstrata e anônima (sem explicitar a marca, por exemplo, como no movimento americano).

Para esses artistas a arte é um simulacro do ato do consumo ou uma "mercadoria absoluta" como diz Bourriaud que completa:

> Trata-se de mostrar o objeto sobre o ângulo da compulsão aquisitiva, do desejo, a meio caminho entre o inacessível e o indisponível. Essa é a tarefa do marketing, que representa o verdadeiro tema das obras simulacionistas (BOURRIAUD, 2010, p.29).

E se esse ângulo era o que os artistas mostravam, havia, então, uma importância aproximada entre consumidor e artista, já que também o artista estava inserido naquele meio de consumo. Artistas como Jeff Koons[30] fizeram trabalhos ligados à ideia do objeto enquanto material de desejo e recompensa por uma realização, tal como ainda hoje costumamos fazer com pequenas recompensas que nos damos: Por que hoje eu mereço[31]. Mas para Koons, interessava também mostrar como a acumulação leva a uma definição de personalidade do indivíduo, o que também foi defendido por Baudrillard em "O sistema dos objetos".

Ao colocar objetos em exposição, Koons e outros artistas desenvolviam estruturas semelhantes às de prateleiras, nas quais, ao serem dispostos, os objetos tinham uma sacralização estabelecida no lugar de sua função de uso. Como também acontece, por vezes, em nosso dia a dia, ao ter contato com um objeto exposto em vitrine (seja ela real ou virtual no mundo de hoje), onde nosso desejo por ele pode nos conduzir a sacralizá-lo e adquiri-lo, mesmo que sem um objetivo funcional.

---

[30] Jeffrey Koons é um escultor natural dos Estados Unidos conhecido por explorar diversas formas e materiais em suas obras. Em 2019 se tornou o artista vivo com uma obra mais cara vendida, a obra Rabbit de 1986 leiloada a 91 milhões de dólares.

[31] Frase popular usada como humor para justificar gastos desnecessários.

Figura 1 - Blue Ballon Dog de Jeff Koons, exposição em "prateleiras". (Fonte:encurtador.com.br/cnHZ9)

Influenciados por esses dois artistas, bem como as vanguardas artísticas já citadas. Chega ao teatro, não como uma linguagem, mas muito mais como um movimento, sobretudo a partir dos anos 70, o que viria a ser chamado por Teatro de Objetos. Alguns artistas passavam a usar os objetos de forma mais radical nas cenas, colocando o objeto e o manipulador ou performer em foco dividido e/ou alternado.

O nome Teatro de Objetos surgiu na Europa na década de 1980, em um encontro dos grupos teatrais Théâtre de Cuisine[32] Vélo Théâtre[33] e Théâtre Manarf[34] (sobre isso Sandra Vargas dá mais detalhes[35]). Durante esse encontro, buscaram identificar um termo que atendesse às especificidades de espetáculos apresentados na época, que possuíam características particulares em relação aos outros estilos de Teatro de Animação.

Para melhor abordar a semelhança entre esses espetáculos e os artistas que mencionei anteriormente, podemos observar os pensamentos de Philippe Genty[36] citadas por Sandra Vargas, que mostra uma definição amplamente aceita e utilizada para o Teatro de Objetos:

> Para Genty, o Teatro de Objetos é uma vertente do Teatro de Animação que se vale de objetos prontos, no lugar de bonecos, deslocando-os da sua função e conferindo-lhes novos significados, sem transformar, porém, a sua natureza, explorando uma dramaturgia que se vale de

[32] Companhia francesa fundada em 1979 por Christian Carringnon e Katy Deville
[33] Companhia francesa fundada em 1981 por Chalot Lemoine e Tania Castaing
[34] Companhia francesa fundada por Jacques Templeraud em 1977
[35] Ler: O Teatro de Objetos: história, ideias e reflexões publicadas na Revista Móin-móin n7,2010.
[36] Renomado ator, bonequeiro e criador de espetáculos de teatro, o francês Phillippe Genty explorou novas formas de criar com marionetes e formas animadas, se tornando uma grande referência do Teatro de Animação.

> figuras de linguagem, em detrimento da importância da manipulação propriamente dita (GENTY *apud* VARGAS, 2010, p. 33)

No Brasil, o Teatro de Objetos seguiu um movimento contrário ao visto na Europa, sendo, na maioria das vezes, utilizado em espetáculos infantis, como na figura dos contadores de histórias que empregam objetos, ressignificando-os como personagens específicos para suas ações. Isso levanta a possibilidade de debates sobre as semelhanças e distinções entre o "ator dos objetos" e o contador de histórias, ou mesmo sobre se os contadores de histórias deveriam ser incluídos como parte do Teatro de Objetos[37].

Paralelamente à chegada do Teatro de Objetos ao Brasil, observa-se uma mudança na forma como artistas visuais expunham seus trabalhos e os objetos. Na década de 1990, as vitrines continuaram a existir, mas as feiras e bazares de usados ganharam força, tornando-se uma rica fonte de materiais para os artistas.

Os bazares e feiras de usados, além de refletirem a necessidade constante do ser humano de desenvolver novos objetos, explicitam a dinâmica do mundo contemporâneo, em que um objeto, antes fonte de desejo, pode rapidamente tornar-se passível de descarte. É exatamente nessa perspectiva que as produções artísticas começaram a operar, com obras e exposições que não apenas retratam essa dinâmica, mas também a criticam, criando instalações com inúmeros objetos acumulados.

Ao comparar as obras de Jason Rhoades[38] e Jeff Koons, é possível observar claramente as diferenças na forma como cada um expõe sua arte e como essas expressões refletem os modelos apresentados, conforme ilustrado na imagem abaixo.

Figura 2 - The Creation Myth, Jason Rhoades. (Fonte:encurtador.com.br/gpLP9)

[37] Um dos exemplos a ser citado era o quadro do programa infantil Castelo Rá-Tim-Bum: Senta que lá vem a História, no qual foram apresentadas diversas histórias como O lobo e os sete cabritinhos, no qual utilizando barbantes e um estojo escolar a atriz Helen Helene narra a fabula clássica.

[38] Mais conhecido na Europa por seus trabalhos com instalações, os quais exibiu de forma constante durante sua ultima década de vida, Jason Rhoades faleceu em 2006.

Sobre a diferença na forma como o objeto passa a ser exposto, Bourriaud fala:

> Por que o mercado se tornou a referência ubíqua das práticas artísticas contemporâneas? Em primeiro lugar, porque representa uma forma coletiva, uma aglomeração caótica, borbulhante e renovada, que não depende de uma autoria individual: um mercado é formado por múltiplas contribuições pessoais. Depois, porque no caso da feira de coisas usadas, é um local onde se reorganiza bem ou mal, a produção do passado. Por fim, porque o mercado encarna e materializa fluxos e relações humanas, que tendem a se desencarnar com a industrialização do comércio e o surgimento do comércio eletrônico (BOURRIAUD, 2010, p.27).

Tendo essas organizações na forma de se expor o objeto nas artes visuais, é pertinente levar em conta, como no Teatro de Objetos o ator escolhe algumas dentre diversas potencias e significados que os objetos e matérias carregam para levar ao público sob outros signos.

Em meu trabalho de conclusão de curso, meu foco foi estudar e conhecer um pouco sobre algumas características do Teatro de Objetos que podem facilitar a criação de cenas teatrais. Tendo como referências um espetáculo assistido, algumas referências locais e exercícios vivenciados com Sandra Vargas como fonte para debater as ideias lá apresentadas, levantei na época seis maneiras de pensar a dramaturgia sendo elas:

- **Dramaturgia por identificação objeto – público**: Nessa proposta de dramaturgia entende-se como elemento disparador para a criação cênica o reconhecimento do público para com o objeto usado. Se faço uma cena em que uso como objeto uma paçoca por exemplo, trata-se de um alimento facilmente reconhecível no brasil, mas que, a primeiro momento não é comum em outros países; portanto o reconhecimento não é imediato. Essa categoria foi posta pela crença, de que quando o público se familiariza com o objeto mesmo que de forma breve temos um diferencial para cena, que pode ser desde mais atenção da plateia ou mais facilidade para que jogos cômicos ou metáforas sejam compreendidas.

  Dramaturgia das famílias de objetos: Nessa proposta de dramaturgia, entende-se como elemento disparador para a criação a reunião de objetos com familiaridade, seja por cor, forma, função, ambiente no qual os encontramos e afins. O conceito de família é muito importante para o teatro de objetos, por possibilitar além de uma eventual sensação de conforto estético pelas relações apresentadas, quando temos nesse conceito aplicado o elemento “ovelha negra”, um objeto que destoe do restante da família apresentada, isso pode nos guiar a

interessantes possibilidades para a cena, seja pelo uso do mesmo como antagonista, protagonista ou até mesmo um elemento que gere inquietação nos demais envolvidos. Essa proposta surgiu principalmente após alguns exercícios vistos em oficinas, sobretudo com Sandra Vargas, onde o conceito da familiaridade era usado para cena.

- **Dramaturgia por narrativas e ilustração**: Nessa proposta os objetos não são o que gera a criação de cena, mas sim uma narrativa anterior a ele. Estendendo aqui o que chamo de narrativa para textos dramatúrgicos, poéticos, imagéticos ou afins, isso é: o foco está na escolhida para ser narrada, e a partir de seu estudo os objetos são pensados e inseridos na cena. A proposta foi pensada principalmente por minhas experiências a partir de poesias e contos de fada, como também o caráter de narração que por vezes esse tipo de trabalho pode acabar originando.
- **Dramaturgia por imagens**: Nessa proposta os objetos não são o que gera a criação da cena, mas sim uma imagem, foto, narrativa visual (quadrinhos e afins) e etc. O criador, partindo de uma imagem provocadora pensa na sua cena e nos objetos que lhe seriam necessários para a criação. A proposta foi pensada principalmente baseado em referências como a cena Ovo Sapiens, de Rafael Curci, e experiências vistas na Universidade Federal de Uberlândia.
- **Dramaturgia por autobiografia:** Nessa proposta, o que gera a criação são as memórias e afetividade do próprio ator, isso é, mesmo que gere um texto dramático que seja fantasioso o cerne da criação é a autobiografia. Por mais que o elemento da autobiografia seja muito recorrente no Teatro de Objetos, por vezes ele se manifesta como recurso cênico, mas não como o motor de criação.
- **Dramaturgia de recriação/paródia:** Por mais que essa linguagem seja nova comparada a outras no teatro, já temos uma gama razoável de obras em Teatro de Objetos e até mesmo já houveram experiências recriação de espetáculos, por isso vi a necessidade de propor essa categoria. Ainda que na recriação os objetos sejam trocados por algum motivo e substituídos por outros, o ato de partir de uma obra de autoria de outro caracteriza essa possibilidade.

3. Objeto e seus discursos.

Considerando que, para se comunicar, o ser humano precisa usar a voz e/ou gestos que codifiquem uma língua, podemos dizer, sem dúvidas, que os objetos não são

capazes de falar como os seres humanos. Seria correto, então, afirmar que eles não possuem elementos de comunicação ou discursivos?

Vamos ver o que alguns dicionários definem como sendo discurso. Em dois minidicionários consultados, temos: “1. mensagem geralmente proferida em público”[39] e “1. Peça oratória, geralmente proferida em público”[40]. Até mesmo o dicionário Michaelis em sua edição online menciona em sua primeira proposta de definição “ Fala proferida para o público; falação.”[41] Já a filosofia considera o discurso atrelado à razão, derivado do verbo grego Diánoia “Conhecimento discursivo que procede pela inferência de conclusões”.[42] Assim, em um primeiro momento, parece evidente que o termo “discurso” está relacionado não apenas à fala, mas também à capacidade de raciocínio. Esse raciocínio permite o registro e a escrita, configurando o material necessário para o discurso. Portanto, essa definição inicial parece distante do que objetos seriam capazes de realizar.

No entanto, Patrice Pavis oferece definições que podem se aproximar mais do ponto que pretendemos explorar. Na área da linguística, Pavis considera que o discurso “supõe um locutor e um ouvinte e se organiza através da correlação dos pronomes pessoais”[43]. Destacando na sequência que, embora a origem do termo esteja associada à oralidade, também existe a noção de discurso como algo escrito.

Para a área do teatro, o discurso poderia ser considerado ainda tanto o texto escrito e, portanto, à espera de uma encenação, quanto o texto encenado que se transforma em fala codificada pelo trabalho conjunto entre os envolvidos em uma obra teatral. Esse discurso é ampliado ao se considerar as noções de análise do discurso e discurso da encenação. Segundo Pavis, o discurso da encenação é "a organização de materiais textuais e cênicos segundo um ritmo e uma interdependência próprias do espetáculo encenado”[44].

Com isso, temos então uma definição que coloca o que seria discurso para além da fala, reconhecendo o papel dos recursos de encenação como componentes discursivos. Esse pensamento pode ser aprofundado ao observarmos a análise de Pavis sobre o objeto,

---

[39] Dis.cur.so- sm. 1. mensagem ger. proferida em público, 2. expressão do modo de pensar, de agir. 3. exposição metódica. pg264 - Palavra em ação minidicionário

[40] Dis.cur.so sm. Peça oratória, geralmente proferida em público. 2.Fala, oração. 3. fig. Fala longa, de caráter moralizante. - Minidicionário Eidiouro da língua portuguesa - Sergio Ximenes

[41] DISCURSO. In Michaelis, São Paulo, Universo Online, 1996. Disponível em: https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/discurso.Acesso em 08 de outubro de 2022.

[42] ABBAGNANO, Nicola. Dicionário de Filosofia. P.276

[43] Dicionário de Pavis pg 100

[44] Idem pg 101

destacada por Alex de Souza: “Um caminho apontado por Patrice Pavis em seu *livro A análise dos espetáculos* (2005) sugere uma classificação para a análise de objetos em cena subdividida em dez níveis entre a “materialidade” e a “espiritualidade”.”(SOUZA, 2019, p.26).

A possiblidade de distinguir os objetos entre o que Pavis chama de materialidade e espiritualidade, está alinhada à multiplicidade de sentidos que um objeto pode adquirir em cena, considerando as diferentes perspectivas que se aproximam de possibilidades discursivas. Essas possibilidades estão conectadas à percepção do objeto na sociedade e à maneira como se desenvolvem por meio da interação entre objeto e ser humano.

O que proponho aqui é o reconhecimento de como, por meio de estímulos externos ou internos, os objetos também possuem ou podem adquirir capacidades discursivas. Para isso, discutirei algumas categorias que elaborei para nos aproximarmos desses estímulos ou características inerentes, as quais tornam os objetos capazes de sustentar um discurso próprio ou um discurso concebido por outrosm, no nosso caso, pelo ator que trabalha com o Teatro de Objetos. A partir disso, explorarei também os pensamentos de estudiosos como Pavis para fundamentar essa análise.

3.1 Possibilidades discursivas funcionais

A reflexão sobre essa possibilidade discursiva tem como ponto de partida a categorização proposta por Baudrillard acerca dos objetos funcionais, os quais são divididos pelo autor em artesanais e industriais. Os objetos artesanais destacam-se por sua singularidade, marcada por elementos únicos e detalhes que, mesmo quando reproduzidos pelo mesmo artesão, dificilmente seriam exatamente iguais. Essa característica confere aos objetos artesanais um encanto especial para o observador, além de imprimir neles uma assinatura única de seu criador

Já sobre os industriais, trago um pouco do Amaral fala ao analisar o estudo de Baurdillad:

> Os industriais são feitos em série. Existe um modelo pré-industrial, mas toda uma série logo lhe segue. Tudo neles é feito para garantir a sua função: Portanto, o fato de não serem diferenciados, não importa, importa apenas a sua utilidade. Os objetos industriais modernos são cada vez menos diferenciados entre si e cada vez mais uteis. Tudo neles é planejado de forma a garantir sua eficácia.(AMARAL, 1993, pg.206)

O objeto que hoje é planejado e eficaz, como mostra a autora, teve antes uma proximidade maior com o artesanal, ou era realmente artesanal por algum tempo, como podemos observar melhor ao consideramos os moveis como base para a discussão. Os objetos que hoje são planejados e eficazes, como observa o autor, estiveram outrora mais próximos do artesanal ou, em muitos casos, eram completamente artesanais. Um exemplo significativo para ilustrar essa transição são os móveis. Baudrillard explora essa ideia ao discutir o conceito de objetos de ambiência, particularmente no contexto do interior das residências burguesas.

Referindo-se principalmente aos móveis e ao interior das residências burguesas, Baudrillard apresenta o conceito de objetos de ambiência. Para ele, os objetos modernos perderam grande parte da relação íntima que tinham com as pessoas que habitam a casa, especialmente se comparados aos de outras épocas. No espaço interno das residências, observava-se antes um reflexo da estrutura patriarcal, com ambientes caracterizados por pouca mobilidade. Havia um desejo de transmitir a sensação de segurança familiar por meio de móveis que ocupassem completamente o espaço, criando uma atmosfera de confinamento.

Os detalhes dos móveis desempenhavam um papel importante, servindo como um reflexo do prestígio e da identidade familiar. Quanto maior fosse a quantidade de móveis em uma casa, mais se transmitia a ideia de uma família unida, consistente e, para os padrões da época, socialmente confortável e financeiramente estável.

> Antropomórficos, estes deuses domésticos, que são os objetos, se fazem, encarnando no espaço os laços afetivos da permanência do grupo, docemente imortais até que uma geração moderna os afaste ou os disperse ou às vezes os reinstaure com uma atualidade nostálgica de velhos objetos (Baudrillard 2004, p. 22).

O autor continua discutindo como, no interior moderno das casas, os objetos foram perdendo suas características simbólicas e assumindo funções mais práticas. Os objetos passaram a seguir uma série de padrões e formas que visam oferecer maior dinâmica em seu design e funcionamento, permitindo que fossem utilizados de maneira mais simples e eficiente. Com isso, houve a perda de seu potencial como signo, restringindo-se a uma liberdade meramente formal.

Se antes o ideal de famílias unidas podia ser representado pelos móveis e sua imponência, agora é a funcionalidade que se torna o grande ideal. Essa mudança também

pode ser observada e compreendida pela diminuição do espaço disponível nas residências, o que, por si só, já induz uma sensação de confinamento. Afinal, atualmente, muitas pessoas vivem em espaços menores e/ou cercados por muros e proteções.

O interior dessas residências, por sua vez, demanda soluções práticas para lidar com essas adversidades, permitindo que os moradores aproveitem ao máximo o espaço reduzido. Tais soluções frequentemente levam à padronização, como é possível observar em móveis planejados que seguem o mesmo modelo para diferentes apartamentos, variando apenas em detalhes como a cor.

Além disso, pode-se perceber que a casa já não é mais um espaço que recebe tantas visitas. Mesmo quando esses encontros acontecem, há uma tendência de que se deem nas residências de familiares mais velhos, muitas vezes aqueles que outrora eram os patriarcas ou matriarcas de grupos agora fragmentados em núcleos familiares menores. Assim, para muitos, não é mais necessário ou desejável compartilhar a sensação de união por meio dos móveis.

Curiosamente, uma outra consequência da pandemia reforça a assertividade da visão de Baudrillard. Durante esse período, a parte da residência mais utilizada para encontros virtuais tornou-se o centro das atenções. A tendência de exibir certo nível de erudição levou muitas pessoas a reorganizarem seus espaços, posicionando computadores de forma que estantes de livros servissem como pano de fundo. Essa prática foi tão comum que as principais plataformas de videoconferência criaram fundos virtuais inspirados na demanda por esses espaços compartilhados virtualmente.

Retomando as transformações mencionadas por Baudrillard sobre o comportamento familiar em relação aos objetos da casa, observa-se que o ponto de encontro de muitas famílias tornou-se a televisão. Ela passou a centralizar a reunião familiar, substituindo a necessidade quase sagrada associada à mesa de jantar, onde, anteriormente, o núcleo familiar se reunia frente a frente. Essa mudança também reflete a disposição dos assentos na sala de estar, que agora são menos lineares. Em algumas casas, a mesa de jantar perdeu grande parte de sua relevância em comparação com tempos passados.

Dessa forma, podemos identificar um discurso funcional dos objetos, cada vez menos providos de significados simbólicos. O design tem caminhado não apenas para uma neutralidade, mas também para uma uniformidade que elimina o caráter único, antes presente na produção artesanal de móveis. Isso é especialmente evidente na produção padronizada em massa, que ganhou força no pós-Segunda Guerra Mundial.

Por exemplo, uma xícara que outrora era confeccionada com acabamentos elaborados e materiais delicados, como a porcelana, cedeu espaço a modelos mais simples e utilitários. Esse fenômeno reflete o processo de modernização citado anteriormente e a busca por materiais mais acessíveis e descartáveis, como o plástico. As xícaras atuais, muitas vezes com cores sólidas e sem detalhes, simbolizam a perda da necessidade social de louças específicas para diferentes bebidas. O objetivo tornou-se simplesmente atender à funcionalidade de consumir uma bebida. É verdade que, em períodos anteriores, já existiam xícaras e utensílios menos ornamentados; porém, defendo que, atualmente, a produção e o consumo desses objetos têm sido incentivados com maior frequência, sobretudo devido ao seu baixo custo.

Figura 3 - Xícara de café de fabricação alemã da marca Rosenthal - Fonte: Doce Antiquario.com

Figura 4 - Xícara de plástico para transfer - Fonte: Brasko.com

Portanto, nesta primeira abordagem, não estamos considerando nossas possíveis relações emocionais com os objetos. Ainda que, para mim, uma borracha branca tenha um significado especial, por ter sido um presente de um aluno que queria que eu guardasse uma lembrança dele, neste momento analisamos apenas sua função: é um objeto destinado a apagar materiais como grafite. Muitas vezes, esse tipo de discurso pode ser ignorado ou relegado a segundo plano em favor de um jogo de cena, no qual os objetos são transformados e ressignificados

É importante refletir sobre como o discurso funcional de um objeto pode se perder quando recorremos a objetos antigos cuja funcionalidade original foi esquecida, ao se tornarem itens de coleção. Esses objetos passam a integrar a segunda categoria do estudo de Baudrillard: a dos objetos não-funcionais. Ao se tornarem restritos e raros, ganham uma valorização monetária muitas vezes maior, mas sua função original deixa de ser relevante. Em vez disso, passam a ter a finalidade de compor a estética do ambiente, ficando à vista como peças de exibição.

Nesse contexto, o objeto também pode ser utilizado no teatro, especialmente no teatro realista, como parte de seu discurso funcional. Um exemplo seria um telefone em cena, que aparece porque um personagem precisa atendê-lo. No entanto, mesmo nesse tipo de teatro, a escolha do objeto pode ter uma conexão profunda com o discurso cenográfico proposto.

Alex de Souza discute como Pavis se aproxima de um pensamento alinhado ao discurso funcional do objeto. Essa abordagem considera não apenas a funcionalidade prática dos objetos, mas também a forma como eles interagem com o espaço e a narrativa proposta pela cena:

> A **materialidade legível**[45] é colocada como terceira na tipologia de Patrice Pavis, sendo "aquela dos objetos dos quais percebemos a materialidade individual tanto quanto a pertinência social a um grupo" (PAVIS, 2005, p. 176). Neste ponto, o material de que é feito o objeto, sua função utilitária em relação a um grupo e o que ele significa em dado contexto são traços importantes que o definem. Este tipo de objeto, por ter sua materialidade reconhecida, apresenta uma ligação maior com o espectador que o relacionará com suas próprias experiências e memórias. (Pavis apud Souza, 2019, pg.27)

[45] Ainda que neste trabalho o itálico tenha sido a opção para destacar termos, para manter a fidelidade na citação, manterei termos em negrito, se assim tiver sido feito pelo autor original.

Reconhecer o objeto, saber do que se trata e entender sua função no dia a dia são aspectos recorrentes no Teatro de Objetos. Entretanto, acredito que, neste momento, não vamos tão longe ao assumir as memórias que o público pode associar a um objeto semelhante. O foco aqui está no reconhecimento de sua função básica.

No Teatro de Objetos, é possível utilizar algo apenas por seu discurso funcional. Por exemplo, uma bancada pode ser escolhida simplesmente porque precisamos de um lugar para apoiar os objetos e onde a cena vai acontecer. Em espetáculos itinerantes, como as contações de histórias que abordarei mais adiante, o tipo de bancada utilizada ou a possível memória que o público possa associar a esse suporte não são relevantes. O ator precisa apenas de uma superfície onde possa apoiar seus objetos, independentemente de seu material ou design.

Aprofundando no exemplo da mesa, ainda que sua função original não seja servir como um cenário teatral, ela pode ser utilizada como apoio em cena. Se considerarmos que mesas geralmente mediam reuniões e interações, ao usá-las em uma cena com plateia, estamos também atendendo a esse critério funcional no uso do objeto. No entanto, até mesmo o uso de bancadas tem sido desconstruído no Teatro de Objetos, como ocorre com grupos e artistas inovadores, como o grupo Sobrevento[46].

Mas vamos retomar o pensamento de Baudrillard fala sobre as mudança nos objetos, peguemos um trecho no qual o autor fala sobre a forma como essa mudança influencia na dinâmica familiar:

> Todavia há progresso: entre o indivíduo e aqueles objetos mais flexíveis no seu uso, que não exercem nem simbolizam mais a coerção moral, a relação é mais liberal: o indivíduo por meio deles não se acha mais estritamente dependente da família. Encontra em sua mobilidade e funcionalidade maior liberdade de organização, reflexo de disponibilidade maior em suas relações sociais. (Baudrillard 2004, p.24)

À medida que o interior moderno proporciona maior disponibilidade para as relações sociais, o homem moderno se torna parte de uma sociedade mais dinâmica: processa mudanças mais rapidamente, circula informações com maior velocidade, adota um estilo de vida mais atribulado e, até mesmo, comercializa objetos em um ritmo acelerado. Consequentemente, o ser humano também desenvolve mais sua subjetividade. Assim, mesmo os objetos que utilizamos por suas funções podem adquirir relações

[46] Grupo Paulista de Teatro de animação que a alguns tem apresentado espetáculos com foco na linguagem do Teatro de Objetos, uma das suas fundadoras é Sandra Vargas, já citada anteriormente.

afetivas, como trazer a lembrança de quando foram adquiridos ou apresentar marcas do tempo, como a marca de um copo sobre um móvel de madeira.

Refletindo sobre os grandes móveis do meu quarto, percebo que não tenho uma conexão emocional complexa com eles, já que não foram escolhidos por mim. Contudo, a diversidade de materiais, cores e características de design me proporciona conforto, pois sinto que refletem, de certa forma, meu pensamento neurodivergente. No entanto, essa identificação não se estende diretamente aos móveis, mas sim à percepção que construo em relação a eles. Por serem peças de linhas diferentes, há uma quebra de padrão estético, o que contrasta com os móveis planejados. Estes, quando feitos para dois apartamentos semelhantes, podem apresentar uma uniformidade quase completa, como o mesmo design e disposição estética em dois apartamentos consecutivos.

Por outro lado, o estudo de Baudrillard aborda um tipo de organização e contexto social com o qual não me identifico diretamente. Mesmo na casa onde habito, não percebo uma preocupação com design de interiores que reflita uma influência midiática ou a necessidade de ter móveis combinando. Ainda assim, é importante ressaltar que, embora móveis antigos possam carregar um maior potencial de historicidade, nada impede que móveis mais recentes ou simples estabeleçam uma história emocional entre os moradores da casa e eles, desde que atendam às necessidades práticas do ambiente.

O estudo de Baudrillard, no entanto, apresenta uma análise generalizada sob um viés social. Ele explora o poder alienante da publicidade ao influenciar o desejo das pessoas por determinados objetos. Isso fica evidente no quarto sistema proposto em seu livro, o *Sistema Sócio-Ideológico* dos objetos e do consumo. , no qual o autor discorre sobre as implicações da industrialização para os objetos e classifica os objetos industrializados como "objetos de série". A identificação com esses objetos pode ser mediada pela personalização condicionada pela publicidade, ou seja, acreditamos que precisamos de um determinado objeto porque desenvolvemos um vínculo afetivo condicionado, impulsionado pelo valor simbólico atribuído pela publicidade.

Curiosamente, Baudrillard observa que esse papel da publicidade não é inteiramente negativo. Ele argumenta que seria ainda mais difícil para o ser humano inventar, por conta própria, necessidades e amores por produtos. Porém, também é necessário considerar que a alienação nem sempre ocorre. Uma pessoa pode desenvolver uma relação de paixão por um objeto de forma independente, sem a influência de mídias ou campanhas publicitárias. Essa dinâmica envolve questões particulares e subjetivas,

correspondendo ao sistema não-funcional ou ao discurso subjetivo descrito por Baudrillard.

Por fim, é interessante relacionar essa possibilidade discursiva com as discussões que já abordei em meu trabalho de conclusão de curso. Ao tratar de objetos com discursos funcionais, encontramos uma relação mais direta entre o objeto e o público. Objetos reconhecíveis por sua função não exigem que tenham um vínculo particular com a plateia para que atinjam o efeito desejado em cena. Por outro lado, ao escolher um objeto que não carrega um discurso funcional próximo da metáfora desejada, é necessário criar novas camadas narrativas na cena, conduzindo o público à compreensão do significado que o criador busca transmitir.

Visualizemos com um exemplo: ao criar uma cena sobre alguém que sofre dores de cabeça, devido à minha tendência de utilizar objetos antropomórficos, eu provavelmente recorreria a um brinquedo do Pokémon *Psyduck*[47]. No entanto, este objeto não se enquadraria no seu discurso funcional, e parte das camadas de significação seria perdida para alguém que não conhecesse a franquia. Apesar disso, o fato de o personagem ser frequentemente retratado segurando a cabeça pode ajudar a construir a metáfora desejada, graças ao código imagético associado a ele.

Essa identificação seria ainda mais evidente ao utilizar uma caixa de medicamentos, como um *Paracetamol*[48] ou uma *Neosaldina*[49], que possuem efeitos analgésicos para dores de cabeça. Esses objetos tornariam o discurso funcional mais claro, especialmente no contexto brasileiro, estabelecendo facilmente a identificação objeto-público. No caso da Neosaldina, sua embalagem já apresenta a palavra "enxaqueca", oferecendo um discurso ainda mais direto, mesmo para quem não esteja familiarizado com suas propagandas midiáticas. Além disso, o uso do bordão publicitário *Chama a Noesa*[50] poderia ser incorporado como um recurso textual, ampliando ainda mais o reconhecimento e a conexão com o público.

Um grande exemplo do uso desse recurso no Teatro de Objetos é o espetáculo Pequenos suicídios[51] no qual, utilizando principalmente a função primária de objetos

---

[47] Pokémon com aparência de pato e que apresenta poderes psíquicos na franquia da qual deriva.
[48] Medicamento também conhecido por suas propriedades analgésicas e antipiréticas é bastante usado para tratar dores leves como cefaleias e febre.
[49] Também sendo um medicamento com atividade analgésica, Neosaldina é também indicada com antiespasmódica e muito veiculada na mídia como um medicamento para enxaquecas e cólicas.
[50] Expressão usada como bordão nas propagandas do medicamento citado
[51] Podendo ser considerado um clássico do Teatro de Objetos, Pequenos suicídios é um espetáculo de três cenas criada pelo Húngaro Gyula Molnár

como fósforos e um comprimido efervescente, são contadas histórias de suicídios que exploram o discurso funcional dos objetos como método final. Na cena mais conhecida, por exemplo, o comprimido efervescente "se suicida" ao atirar-se em um copo com água. Se a função desse tipo de comprimido é dissolver-se em água para ser consumido, fica evidente que o mesmo discurso não funcionaria com qualquer outro tipo de medicamento que não apresentasse a mesma reação química ao contato com a água.

A A funcionalidade do objeto também se evidencia durante a cena em que o ator consome um bombom. Nesse contexto, o remédio apresenta uma propriedade funcional adicional, auxiliando na digestão, o que cria ainda mais camadas de significados a serem exploradas, tanto no sentido funcional quanto no não-funcional. Essa complexidade é analisada de forma mais detalhada na reflexão de D'Ávila sobre esse momento:

> Nesse primeiro suicídio há uma insólita relação entre a forma e o conteúdo: os bombons, doces por natureza, são ácidos e preconceituosos com o elemento que lhes é estranho. O sal de frutas, por sua vez, vive uma jornada de busca por aceitação e é através de sua "morte" que ele finalmente encontra o seu destino, auxiliando a digestão do bombom comido minutos antes por Carles. No aspecto metafísico, o sal de frutas necessitou transfigurar-se para encontrar o seu lugar. Durante o seu tempo de vida cênica, ele é um estrangeiro, não aceito nem compreendido. A sua função social e a razão de sua existência é descoberta por um processo de morte simbólica, mas também real, pois, em consequência do seu "suicídio", ele se destitui de ânima, sofre transformações físicas e químicas, torna-se liquefeito e transmutável, ou seja, capaz de ser digerido pelo corpo do ator. As suas propriedades deixam de existir; o Sonrisal volta a ser matéria do cosmos. (D'ÁVILA, 2013 Pg.94)

O diálogo com o ato de recriar cenas foi parte do que denominei, em meu trabalho de conclusão de curso, como *dramaturgia de recriação/paródia*. Essa abordagem foi influenciada pela experiência da autora com a remontagem do espetáculo de Molnar, realizada por Carles Cañellas[52], uma recriação da versão original. Pelo trecho mencionado, podemos perceber que essa ideia dialoga diretamente com as propostas desse tipo de discurso. Da mesma forma, é possível observar como D'Ávila aprofunda as camadas de significado presentes na cena, explorando a função dos objetos propostos pelo ator.

[52] Bonequeiro profissional desde 1976, é um artista internacionalmente reconhecido por seu trabalhos no teatro de animação e fundador da EIs Rocamora (agora nomeada Rocamora Teatre)

3.2 Possibilidades discursivas afetivas.

Neste tópico, abordaremos a perspectiva dos objetos a partir da inferência particular que cada um de nós pode ter em relação a eles. Para o ator que escolhe um objeto para cena, essas relações (e, por vezes, histórias) podem ser o ponto de partida para essa escolha. Essa relação pode manifestar-se de diversas formas: memórias pessoais disparadas pelo objeto (seja ele parte da memória ou evocativo dela); a busca por um objeto que estabeleça metáforas visuais com outros elementos; ou ainda a escolha de um objeto que possibilite inferir uma determinada piada, entre outras possibilidades.

Neste contexto, trataremos principalmente de memórias e acontecimentos que conectam um objeto a uma pessoa, bem como a maneira como isso pode ser incorporado no Teatro de Objetos. Inicialmente, considerei utilizar o termo discurso subjetivo, partindo da definição de "pertencente ao eu ou ao sujeito do homem" (ABBAGNANO, 2007, p. 922). Contudo, no contexto artístico, o termo "subjetivo" pode ser abstrato demais. A proposta aqui é aproximar-nos das relações emotivas que podem ser estabelecidas com um objeto, relações essas que, ao serem levadas para a cena, podem ficar claras ou não para o espectador, sem necessariamente afetar sua compreensão. Esse processo, entretanto, possibilita mais camadas de imersão à medida que são identificadas.

Assim como no tópico anterior, antes de tratarmos diretamente das cenas, exploraremos alguns pensamentos teóricos que se relacionam com essa proposta. Ao refletir sobre o que compreendi na leitura de Baudrillard em *O Sistema dos Objetos*, o autor discute o *sistema não funcional*, no qual aborda "olhares ligados" — um termo que se refere a relações que não estão atreladas à função primária do objeto. Ele discute, por exemplo, o poder da mídia em seduzir as pessoas, induzindo um consumo direcionado a determinados objetos. Entretanto, esse comportamento não é uma regra universal, especialmente quando consideramos objetos de menor dimensão, como itens de uso pessoal, em contraste com móveis ou objetos domésticos.

Se, por um lado, o uso de objetos como celulares pode ser entendido como resultado de uma construção midiática — além de parte do fluxo da evolução tecnológica e das demandas de uma sociedade capitalista, na qual muitas pessoas são estimuladas a adquirir determinados produtos —, por outro, é inegável que, no mundo contemporâneo, esse objeto se tornou algo indispensável, trazendo profundas mudanças na dinâmica de muitas famílias.

Na sala de estar, por exemplo, onde Baudrillard observa que a televisão havia tomado o lugar da mesa de jantar como centro de atenção e local de reunião familiar, hoje os celulares têm desempenhado esse papel, porém de forma ainda mais individualizada.

Atualmente, novos meios de convivência, como as redes sociais, permitem que muitas pessoas encontrem temas alinhados aos seus interesses e se conectem com outras que compartilham esses gostos, proporcionando uma interação mais imersiva em assuntos específicos, especialmente quando comparada à convivência com membros de seu núcleo familiar. Além disso, nos últimos anos vivenciamos uma situação atípica que trouxe transformações sociais significativas, nas quais o telefone passou a ser uma ferramenta essencial, inclusive para ajudar a preservar nossa saúde mental.

E não qualquer tipo de telefone. Se, em tempos passados, uma câmera frontal era vista como um luxo ou algo ligado à vaidade, durante a pandemia ela se mostrou indispensável. Mais do que um recurso para nos auxiliar no distanciamento social, tornou-se uma forma de expandir nossa capacidade de interação visual. Nesse contexto, o celular adquiriu uma função adicional: não apenas manter o contato, mas também preservar o afeto ao permitir que víssemos, ainda que virtualmente, as pessoas que nos são queridas.

Portanto, desenvolvemos relações, emoções e memórias com objetos que nos oferecem uma maior capacidade de adaptação. Esses objetos podem trazer agilidade ao cotidiano ou proporcionar conforto em um mundo que, cada vez mais, exige que nos ajustemos a diferentes situações e mudanças, seja no trabalho, nas novas regras e recomendações, ou na maneira como nos relacionamos.

As relações afetivas aqui propostas residem exatamente na particularidade de como nos conectamos com um objeto, seja pela experiência que ele nos proporciona ou pela maneira como desenvolvemos algo tendo o objeto como base. Essa perspectiva dialoga com a visão de Nicolas Bourriaud[53] , que, ao abordar os objetos e seu uso nas artes, especialmente no contexto de pós-produção, destaca como os artistas passaram a transformar objetos criados por outros, atribuindo-lhes novas formas e significados. Esse movimento ressignifica as noções de originalidade e criação na produção artística:

> Para eles, não se trata de elaborar uma forma a partir de um material bruto, e sim de trabalhar com objetos atuais em circulação no mercado cultural, isto é, que já possuem uma forma dada por outrem. (Bourriaud 2004, p.8).

[53] Crítico de arte e curador de diversas exposições no mundo todo.

A criação de algo com base em um material já existente surge da maneira particular como o artista se relaciona com a arte e participa dela. Quando o artista permite-se explorar sua relação afetiva com os objetos, torna possível o deslocamento de seu signo e sentido para um novo contexto. Esse processo dialoga com a busca de muitos artistas desde a arte abstrata, tornando-se uma forma de criação em que tanto o artista quanto o público inferem e descobrem relações particulares com a arte —ou, neste caso, com os objetos.

Essa tendência é também influenciada pelo meio digital e midiático, que torna possível acessar inspirações ou materiais a serem transformados. Isso incentiva a constante reinvenção de obras renomadas ou a forte inspiração nelas, a ponto de suas referências aparecerem com frequência em filmes, memes e outras mídias.

Aprofundando a discussão sobre essa tendência no cinema, podemos observar o crescente movimento na indústria cinematográfica em torno do lançamento de *remakes* ou da exploração intensiva de algumas franquias, como o universo Marvel. Essa franquia, ao incorporar elementos dos quadrinhos, promove uma reinvenção de um material que já pertencia à própria editora. Os filmes, contudo, não realizam adaptações completamente fiéis a todos os elementos; ao contrário, reinventam arcos específicos das histórias de seus heróis.

Nesse contexto, lidamos com a forma como roteiristas, diretores e atores, ao criarem esses materiais, estabelecem relações afetivas com os conteúdos originais, representados fisicamente pelo objeto da revista em quadrinhos. A revista, enquanto *objeto antigo*[54], assim como a história originalmente criada, é reinventada ou até parodiada, transformando-se em uma nova linguagem artística. Esse processo gera novos objetos, sejam eles virtuais (como os arquivos de gravação) ou físicos (como mídias produzidas a partir dos arquivos e brinquedos inspirados nesse novo material).

Ou seja, a partir do uso de releituras ou paródias, percebemos que o poder afetivo e o discurso de um objeto são pessoais, mas não necessariamente intransferíveis, podendo ser apresentados de diferentes formas, seja por meio de uma linguagem artística ou pelo compartilhamento verbal de uma história.

---

[54] Utilizo a nomenclatura objeto antigo aqui para dialogar com a visão de Baudrilard do objeto antigo como um objeto capaz de despertar memorias e nostalgia, na relação com o material da Marvel esses sentimentos podem se manifestar tanto nos responsáveis pela adaptação como no público que também conhece o material original.

A apresentação desse discurso pode ocorrer de maneira clara e direta, como no ato de dar um presente que possui tanto uma forma quanto uma mensagem escrita. Um exemplo disso está ilustrado na foto abaixo: uma caneca que recebi de minha mãe como presente de Dia dos Professores. Além de cumprir sua função como caneca, ela também carrega uma mensagem de valorização ao professor, ampliando seu significado para além do objeto funcional.

Figura 5 - Uma caneca - discurso funcional (Fonte: Acervo Pessoal)

À primeira vista, pelas informações que apresenta, o objeto não carrega carga afetiva universal, ainda que exiba uma mensagem própria. A mensagem, por sua vez, já direciona o objeto para um possível nicho de pessoas que poderiam estabelecer relações afetivas com ele — neste caso, professores. Contudo, mesmo dentro desse grupo, a relação particular que desenvolvi com o objeto é única e distinta das demais.

Para mim, o objeto representa a memória da primeira demonstração de afeto que minha mãe me ofereceu em relação à minha escolha de ser professor, acompanhada da frase: *"Eu sei que você não é só isso, e que não é seu foco, mas parabéns!*[55]*"*. Essa mensagem possui um significado especial apenas para mim ou para aqueles que conhecem minha trajetória, pois reflete a dualidade da minha identidade como professor

[55] Transcrição aproximada da memória que tenho do evento.

e ator. Para alguns de meus alunos, por exemplo, essa frase poderia soar sem sentido ou desconexa.

A partir dessa reflexão, é interessante observar como a carga afetiva pode ser transformada e exteriorizada. Minha mãe exteriorizou sua relação comigo através do objeto e da mensagem. Essas duas ações geraram em mim uma memória profundamente ligada a esse momento específico. Para registrar de forma figurativa e performativa o que senti e a relação que passei a ter com o objeto, criei uma fotografia utilizando outros elementos que representassem minha conexão com minha mãe e com a experiência vivida.

Figura 6 - Uma caneca de presente - Discurso subjetivo (Fonte: Acervo Pessoal)

Certamente, nada impede que o discurso afetivo seja expresso de forma direta em uma atividade artística. Ainda assim, é o potencial figurativo que faz com que esse discurso seja mais explorado no âmbito das artes. Esse aspecto, acredito, explica por que as pessoas frequentemente me perguntam sobre minha preferência pelos objetos que utilizo em minhas criações.

Por outro lado, é nesse contexto que se torna mais evidente como um mesmo objeto pode assumir discursos subjetivos distintos para diferentes pessoas, dependendo das experiências e relações únicas que cada uma estabelece com ele.

Com isso, chegamos a um ponto em que o discurso afetivo se conecta diretamente a uma das principais características do Teatro de Objetos: a memória ou a autobiografia.

Esse tema, além de estar em ascensão nos estudos acadêmicos, constitui um dos principais eixos da pesquisa de Shaday Larios[56] com o *Teatro de Objetos Documentais*[57], que propõe uma nova perspectiva sobre o objeto, incentivando um olhar desacelerado e atento, em contraste com a pressa que caracteriza o mundo contemporâneo

> El Teatro de Objetos Documentales (TOD) es un aparato de huellas, un visibilizador de aquello que perdemos de vista en la velocidad del mundo. Es un lugar de contención del tiempo de los objetos. Es un acto de detenimiento para comprender qué y cómo consumimos el mundo material, la posible recuperación de aquello que se pierde cada segundo a lo largo de nuestras vidas. Por eso el TOD sondea en nuestro inconsciente material. O ¿a dónde se van las imágenes, las percepciones de nuestro entorno material cuando las olvidamos, cuando no registramos su presencia? El TOD trabaja en el territorio del retorno de las materialidades olvidadas, ignoradas y las formas por las que anulamos su percepción. Y ese retorno más que ser sólo retrospectivo plantea un posicionamiento crítico al actualizarse.[58]

A partir desse olhar e da materialidade proposta, Shaday Larios tem desenvolvido o Teatro de Objetos Documentais, influenciando diversos artistas, incluindo o grupo Sobrevento, que já incorporou esse procedimento em alguns de seus espetáculos. Nessa abordagem, o objeto é percebido como um tipo de arquivo, contendo informações que fazem parte de sua própria materialidade, mas também da pessoa que o manipula. Além disso, o objeto tem o potencial de despertar memórias no ator-manipulador, permitindo que ele compartilhe essas experiências com a plateia, mesmo que o objeto em questão não lhe pertença.

---

[56] Shaday Larios criou a nomenclatura Teatro de Objetos documentais por volta dos anos 2000, é Doutora de Artes Cênicas pela Universidad Autónoma de Barcelona, e dirige o grupo de pesquisa de Teatro de Objetos Documentais, pequena escola, sombra e brinquedos – Microcopia Teatro que foi fundado no ano de 2004 na cidade de Barcelo na Espanha.

[57] Em sua língua original Teatro de Objetos Documentales, sendo a tradução Objetos Documentais a que tenho visto com mais frequência.

[58] O Teatro de Objetos Documentais (TOD) é um aparato de vestigios, um visibilizador do que perdemos de vista na velocidade do mundo. É um lugar de contenção do tempo dos objetos. É um ato cuidadoso entender o que e como consumimos o mundo material, a possível recuperação do que se perde a cada segundo ao longo de nossas vidas. É por isso que o TOD sonda em nosso inconsciente material. Ou para onde vão as imagens, as percepções do nosso ambiente material quando as esquecemos, quando não registramos sua presença? O TOD trabalha no território do retorno das materialidades esquecidas e ignoradas e das formas pelas quais anulamos sua percepção. E esse retorno, em vez de ser apenas retrospectivo, representa um posicionamento crítico quando atualizado.

É justamente pela relação que o objeto estabelece com a memória do ator que acredito que, para Larios, os objetos se deslocam de seu sentido funcional — ainda que possam ser manipulados de forma a emular esse sentido funcional em cena.

Outro forma de evidenciar que o Teatro de Objetos Documentais tem esse caráter de memória e recorrer a espetáculos que já o utilizaram como mote criativo aqui no Brasil, como o filme *Os invisíveis*[59], como relatado Vanessa dos Santos Dias[60] :

> O TOD nos revelou que os objetos, situados dentro de seus contextos, poderiam nos servir como base de nossa construção dramatúrgica ao disparar relatos biográficos e nos levar em direção a grandes assuntos pertinentes acerca dos conceitos de História, Memória, Cultura Material e disparou, por fim, reflexões sobre os impactos da crise climática. (DIAS, 2021. Pg123)

Baseado em relatos memoriais da maior tragédia climática vivenciada no Brasil[61], o documentário trás artistas se apropriando de memorias e sensações acerca dos acontecimentos, mediando a escolha dos objetos por meio categorizações que dialogam com o trabalho da Larios:

> Ao longo da pesquisa dos objetos, nós esquadrinhamos as seguintes categorias objetuais relacionadas a tragédia Serrana: objetos que representam a catástrofe de 2011, objetos ligados a uma pessoa falecida na época, objetos pré catástrofe, objetos pós catástrofe, objetos ausentes desde 2011, objetos doados em 2011, objetos encontrados nas ruas que remetem a 2011, dentre outros. . (DIAS, 2021. Pg124)

Ao dividir em categorias, identificam-se diferentes perspectivas de relação afetiva com os objetos. Na primeira proposta, que envolve *objetos que representam a catástrofe*, Dias destaca a escolha de objetos que possuem uma relação direta com a memória do desastre, como um par de botas. Ainda que o par de botas utilizado não tenha estado presente na tragédia, a imagem da lama, enquanto consequência do desastre, confere ao objeto o poder de representá-lo. Isso ocorre devido à necessidade do uso de

---

[59] Documentário de ficção produzido pela Companhia Arteira, tendo direção e roteiro de Miguel Vellinho, produção de Cássio Campos, tendo seu lançamento em 2021,

[60] Vanessa Dias é formada pela Escola de Teatro Martins Penna e como educadora em artes cênicas na Universidade do Rio de Janeiro. É integrante da ia Amok Teatro (também do rio) e da Companhia Les Trois Clès (Brasil- França)

[61] Uma sequencia de enchentes e deslizamentos de terra que ocorreram na Região Serrana do Rio de Janeiro no ano de 2011.

botas para enfrentar o ambiente pós-desastre, permitindo que as pessoas associem o objeto a essa memória, mesmo que se trate de um item manufaturado.

> A relação entre memória e objeto é revisitada a partir da imaterialidade do objeto que, por sua vez, suscita memórias que não são evocadas a partir da singularidade material de um objeto específico, mas pelo que esse objeto manufaturado - que pode ser inclusive substituído - representa. (DIAS, 2021. Pg136)

Além da primeira categoria, Dias também apresenta, em seu artigo, a categoria dos *objetos doados*. Um dos exemplos destacados é o de uma boneca recebida por uma das participantes do processo, entregue por uma criança que havia ficado órfã. Essa boneca acabou se tornando um objeto significativo para o filho da atriz, o que levou a participante a preservá-la. Dessa forma, a boneca passou a carregar tanto a memória do desastre quanto um novo significado relacionado à sua própria família.

> Assim, é possível ver que ao guardar a boneca, Maria não somente lembra do momento histórico do desastre, mas de certo modo, ressignificou o objeto no seu dia a dia, refez, reconstruiu, repensou com imagens e ideias de hoje, as experiências do passado (DIAS, 2021. Pg131)

Diante desses exemplos, podemos retomar a perspectiva de Pavis, que sugere que, a cada nova categoria proposta de objeto, ocorre um distanciamento da materialidade em direção ao que ele denomina como a espiritualidade do objeto. Nesse processo, a relação com o objeto torna-se mais próxima do particular — seja do ator ou de um grupo de pessoas —, em detrimento da compreensão de seus sentidos funcionais.

A quarta categoria proposta pelo autor é a do *objeto encontrado e reciclado*. Retomando o estudo de Souza sobre Pavis, observa-se que o autor destaca objetos originalmente criados para realizar funções cotidianas, **“**mas que foram deslocados para a cena, ganhando foco nas funções estéticas e simbólicas**”** (SOUZA, 2019, p. 28). Assim, essa categoria abrange uma ampla variedade de objetos e suas possibilidades de discurso afetivo. Ao dar ênfase às funções estéticas e simbólicas, tratamos do ato de reinventar sentidos, o que constitui uma das principais características do Teatro de Objetos.

> Esse caminho de desdobramentos que segue para o micro, também pode ser feito em sentido oposto, ao macro. A caneta, que antes era o todo e foi esmiuçada em suas partes infinitesimais, pode ser também compreendida como uma parte de um todo mais amplo: uma caneta que foi parte de uma embalagem com várias outras iguais, que ocupou um container de produtos de escritório, vindo de uma fábrica chinesa, submetida a um determinado sistema político-social de produção e mão-de obra, em um certo planeta, de uma certa galáxia... (SOUZA,2019, p.88).

Os desdobramentos apresentados no exemplo de Alex de Souza evidenciam como, em um nível pessoal, as camadas de relações com os objetos podem ser compreendidas de formas distintas. Diferentes pessoas podem desenvolver uma dramaturgia que envolva conexões com as possíveis origens de um objeto, seus símbolos ou menções textuais que ampliem essas possibilidades.

Além disso, pode não haver qualquer indicação explícita da relação com o macro proposto por Souza. No entanto, um espectador pode refletir sobre isso ao observar o objeto, possivelmente a partir de suas características estéticas.

A coexistência de possibilidades de visões micro e macro em relação à história de um objeto e à sua presença em cena é um dos aspectos que mais me atraem no Teatro de Objetos. Essa abordagem reflete algo que já observamos no cotidiano: como um mesmo objeto pode assumir significados e desdobramentos sentimentais distintos para diferentes pessoas. Essa riqueza de interpretações abre um vasto campo de exploração artística, especialmente quando o objeto é levado à cena.

Para ilustrar melhor a relação particular que tenho com objetos e suas histórias, recordo-me de um objeto que existia na casa de minha mãe anos atrás, localizado na cozinha, que, na época, era menos ampla. Trata-se de uma janela (ainda presente no local) com vinte e três vidros, pintada de marrom, que se abre deslizando para as laterais.

Para minha avó, essa janela carregava uma memória afetiva: era uma das primeiras coisas presentes na casa quando ela e meu avô se mudaram para lá. Ela frequentemente abria e fechava a janela para amenizar o calor da cozinha. Para mim, entretanto, aquele objeto representava algo completamente diferente: me causava medo.

Nessa janela, havia fixado um adesivo com um desenho de Jesus acompanhado da frase: "Eu preciso de você!", com sua mão apontando para frente. Hoje, reconheço claramente que a imagem era uma paródia da pose icônica do Tio Sam[62]. No entanto, para uma criança cheia de imaginação como eu, aquilo parecia um convite direto de Jesus para que eu morresse e fosse encontrá-lo.

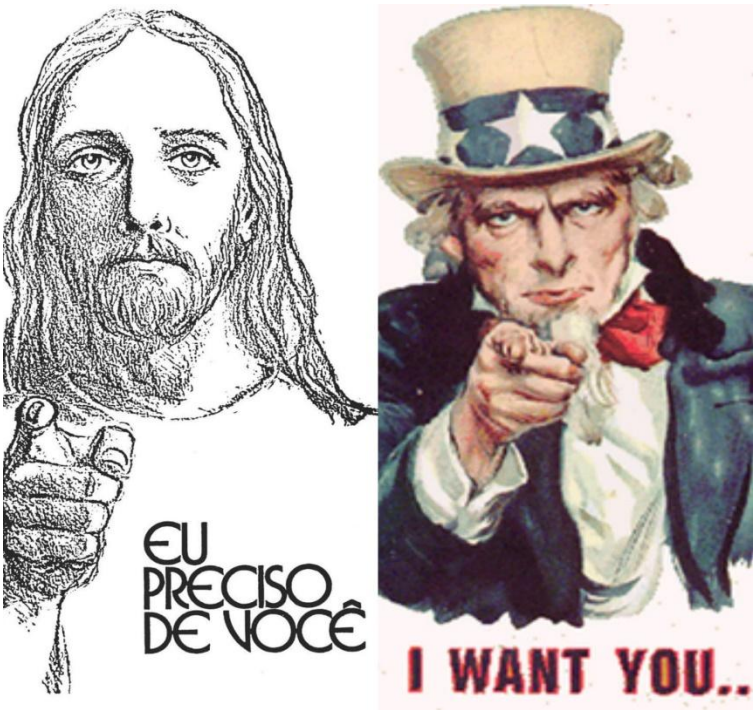

Figura 7 – Colagem: Eu preciso de você. Fonte: Arquivo pessoal

Acredito que a motivação para colocar aquele adesivo esteja relacionada ao sincretismo religioso presente em nossa família. Apesar disso, a religião católica era a mais praticada, manifestando-se por meio de orações, novenas e celebrações dos santos padroeiros durante o mês de junho[63].

Para minha avó, a janela carregava a memória de sua vida na casa, o que a levou a preservá-la, mesmo após diversas alterações estruturais realizadas no imóvel. Ela fazia questão de manter aquela janela entre a cozinha e a área de serviço, preservando seu significado emocional. Para mim, contudo, o adesivo fixado na janela provocava medo,

[62] Figura criada como personificação dos Estados Unidos. O símbolo teria sido criado durante a Guerra anglo- americana de 1812, por soldados que participavam do conflito. Em 1870 o cartunista Tomas Nast o desenhou, como a homenagem a Abraham Lincoln, a posição que se assemelha a figura abaixo surgiu em 1917, como marketing de recrutamento para 1º Guerra mundial

[63] Santo Antônio, São João e São Pedro, sobretudo nos anos de 1990 – 200 era comum que as famílias da minha rua hasteassem a bandeira dos três Santos e alternação o dia de celebrar eles em cada uma das casas, com um terço e uma celebração junina, organizada pela família da casa onde o terço foi celebrado.

o que me levava a correr pela cozinha para chegar ao banheiro, especialmente durante a noite.

Parecia que eu era dominado por aquela janela, em vez de ser um ser humano capaz de utilizá-la, abrindo-a ou fechando-a. No início da década de 2000, durante uma reforma na casa, a cozinha foi ampliada e o vidro original da janela acabou se quebrando, sendo substituído por outro. Para minha avó, esse momento marcou o fim de algo que provavelmente lhe trazia boas memórias e uma sensação de conforto, especialmente por associar a janela à figura divina representada no adesivo. Essa imagem, para ela, simbolizava a presença divina ao seu lado enquanto usava a cozinha.

Para mim, contudo, o evento foi talvez um dos maiores alívios da minha infância. Finalmente, eu podia atravessar a cozinha sem a sensação de que um raio divino sairia do dedo daquela imagem no adesivo para me aniquilar e levar-me ao encontro daquele Jesus que "precisava de mim

Figura 8 - Janela nos dias de hoje. (Fonte: Acervo Pessoal).

Essa reflexão sobre as minhas memórias associadas aos objetos pode ser aplicada de forma mais ampla, tanto no contexto teatral quanto fora dele. Ao compartilhar uma memória pessoal e conectá-la à possibilidade de utilização em diferentes contextos teatrais, demonstra-se como o discurso afetivo pode transcender o particular e ser adaptado para o universal.

Essa memória relacionada à janela pode ser associada a diversas metáforas em cena, seja para a criação de comicidade ou para explorar a temática do medo. A capacidade de conectar essa memória a outras experiências e adaptá-la a diferentes contextos demonstra a riqueza e a versatilidade do repertório emocional que pode ser evocado por meio dos objetos.

Da mesma forma, ao mencionar a ligação entre memórias de infância, o ato de brincar e os brinquedos, destaca-se a importância dos objetos na formação de nossas experiências emocionais desde a primeira infância. Essa conexão entre memórias afetivas e os objetos oferece um campo vasto para a exploração artística e contribui significativamente para o enriquecimento das narrativas teatrais.

Essa memória relacionada à janela não está presente com frequência em meu imaginário, tendo sido evocada pelo documentário *Território do brincar* [64], exibido na disciplina *Estudos de Atuação* [65], ministrada pelo professor Eduardo de Paula[66]. Durante minha infância, nunca fui adepto de brincadeiras de correr, como as crianças retratadas no filme. Assistir a essas cenas na produção audiovisual levou-me a buscar em minha memória alguma experiência de infância que pudesse se conectar a esse tipo de brincadeira. Ainda que minha relação com a janela não se configurasse exatamente como uma brincadeira, ela estabelecia um vínculo entre o ato de correr e um objeto que marcou minha infância.

Dialogando com essa reflexão, recordo a análise de Ana Maria Amaral[67] sobre o que ela denomina como *objetos naturais*, que me veio à mente ao assistir às cenas em que as crianças brincavam com esse tipo de objeto no documentário. A autora afirma: “Os objetos naturais podem ser minerais ou vegetais. Entre os minerais estão o ferro, a pedra, a areia, a concha, a terra, etc. E entre os vegetais, as árvores, as flores, folhas, frutas, etc.” (AMARAL, p. 205).

No documentário, os objetos naturais apresentados são combinações de um ou mais elementos, como um galho ou um conjunto de galhos. Essa prática, no entanto, foi

---

[64] Documentário brasileiro com lançamento em 2015 que apresenta diversas crianças e suas formas de brincar em realidades diferentes do Brasil

[65] Disciplina que compõe a grade do Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal de Uberlândia.

[66] Professor Doutor José Eduardo de Paula é docente do Curso de Teatro da Universidade Federal de Uberlândia desde 2013, sendo também parte do corpo docente do Programa de Pós graduação da mesma universidade e atualmente, coordenador deste.

[67] Uma das grandes precursoras do Teatro de Animação no Brasil, Ana Maria Amaral é diretora, dramaturga, pesquisadora e produziu diversas referências bibliográficas básicas para os pesquisadores de diversas áreas da animação

algo que fiz exerci pouco em minha infância, pois sempre tive muitos brinquedos disponíveis.

Tive a oportunidade de experimentar esse tipo de interação com objetos naturais em uma disciplina da pós-graduação. Na ocasião, fomos estimulados pelo professor Daniel[68], a brincar[69] e improvisar com pedras pretas, seguindo estímulos musicais e explorando diferentes formas de deslocamento pela sala enquanto criávamos essa relação. Recordo que o início foi desafiador, marcado por julgamentos próprios. Mas, ao longo do processo, comecei a estabelecer novas relações com a pedra, alternando entre aproximação e distanciamento, experimentando diferentes apoios corporais e permitindo que o objeto ditasse os ritmos.

Em determinado momento, o professor sugeriu que explorássemos a queda do objeto. Na minha primeira tentativa, a pedra se partiu em três pedaços, formando uma curiosa arquitetura de *lego*[70], na qual as partes se encaixavam novamente, parecendo intacta. A empolgação que senti durante essa atividade foi tamanha que acabei sendo presenteado com a pedra.

Figura 9 - A pedra. (Fonte: Acervo Pessoal).

[68] Professor Daniel Santos Costa foi docente na Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia e professor colaborador do Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas. Hoje é docente no Curso de Dança da Universidade Federal de Santa Maria

[69] Palavra usada na instrução da atividade.

[70] Termo usado como referência as peças plásticas encaixáveis do grupo LEGO, fundado em 1932 por Ole Kirk, o grupo LEGO que conhecido por aceitar encaixe apenas de outras peças que também sejam originais da empresa.

Figura 10 - Efeito "lego", resultado da queda. (Fonte: Acervo Pessoal).

Compreendo, que para outras pessoas, aquela pedra específica, não carregaria a mesma relação afetiva. Sem conhecer a história sobre o rompimento da pedra, seria difícil imaginar qualquer tipo de conexão semelhante. Ainda assim, para mim, a pedra tornou-se um objeto com potencial para múltiplas criações. Ela pode simbolizar irmãos que acreditam ser inseparáveis, servir como metáfora para um personagem psicologicamente "quebrado", ou até mesmo representar o discurso afetivo particular em uma cena, como a história de um garoto que ganha uma pedra de presente, mas permite que ela se quebre.

Para aquelas crianças retratadas no documentário e para muitas outras, uma pedra como presente pode ser suficiente para desencadear um universo imensurável de brincadeiras e significados. Mais uma vez, isso reflete a subjetividade e a capacidade de não se prender ao discurso funcional dos objetos, ressignificando-os e, muitas vezes, incorporando-os em situações de encenação.

Acredito que, nesse ponto, as crianças do documentário apresentam formas de uso dos objetos que se aproximam do que hoje realizo em minhas práticas pessoais. No filme, vemos encenações de casamentos, batismos, brincadeiras de casinha, entre outras. Esses objetos, quando utilizados em cena, podem ser classificados como *produtos*, como aponta Ana Maria Amaral ao descrever a classificação do grupo Teatro delle Briciole[71]:

[71] Fundado em 1974, o grupo Teatro delle Briciole possui cerca de 20 membros e trabalha com peças para diferentes faixas etárias. Já teve em seu repertório espetáculos como: *O camundongo e seu filho*, *A casa do sono*, *Alladin*, entre outros.

> Para os membros do grupo Teatro delle Briciole, um grupo que se dedica ao teatro de objetos, os objetos pertencem a quatro categorias: Os de material bruto (pedras, areias, etc); os utensílios (garfos, tesouras, etc); os que são produtos (bonecos, brinquedos) e os que são símbolo. (AMARAl, 1993, p.208)

Neste trabalho, não irei abordar a subdivisão proposta pelo grupo, embora reconheça nessa classificação algo que se aproxima dos meus objetos favoritos, que frequentemente se encaixam na categoria de *produtos*. Brincando com esses produtos, havia sempre o ato de representar por meio dos personagens, algo que se assemelha ao que ocorre no Teatro de Objetos: o constante ato de estar simultaneamente dentro e fora da história ou alternando entre essas posições.

Lembro-me claramente de como, em minhas brincadeiras, eu controlava o brinquedo e, ao mesmo tempo, possuía um personagem que me representava (geralmente *Flamedramon*[72] da franquia *Digimon*[73]*)*. No entanto, nem tudo era tão simples. Em algumas aventuras, o "eu" real era inserido na fantasia. Eu deixava de ser o brinquedo para me transformar em um gigante humano, capaz de salvar outros personagens em perigo. Essa intervenção, dentro da narrativa imaginada, deixava os demais personagens perplexos diante do poder de alguém capaz de segurá-los.

Figura 11 - Eu brinquedo. Fonte: Colagem no arquivo pessoal.

[72] O personagem Flamedramon é um digimon do tipo Dragão Humano, apareceu pela primeira vez na segunda temporada da franquia.

[73] Digimon ou Digital Monsters é uma franquia de mídia criada por Akiyoshi Hongo e distribuída pela Bandai que narra um mundo digital onde existem monstros, sendo alguns aliados dos humanos, a franquia possui diversas temporadas em animação, jogos, entre outras mídias.

Entrar na brincadeira como eu mesmo não era apenas uma forma de misturar o real com a fantasia, mas também, de certa forma, me tornar um objeto daquele mundo — um objeto consciente, por assim dizer. Filosoficamente, acredito que aquele não era exatamente o "Célio", assim como o cachimbo de René Magritte não era um cachimbo, mas uma representação (no caso do brinquedo, minha) colocada em jogo. Eu me tornava uma espécie de *Deus ex machina*, resolvendo os conflitos da história. Esse exemplo ilustra como minha relação afetiva com os objetos já se manifestava na infância. Mesmo durante uma brincadeira, havia o impulso de proteger o objeto e, ficcionalmente, evitar que tragédias acontecessem. Essa tendência só começou a ser abordada mais conscientemente em minhas práticas de contação de histórias, como veremos ao falar da minha versão de *Cinderela*.

Brincar em grupo surgiu mais tarde, com a chegada do meu irmão mais novo. Juntos, criávamos narrativas inspiradas em filmes, desenhos e outros universos, como *Harry Potter*[74]. Voltando à construção de brinquedos e expandindo o olhar para além do uso de objetos naturais, chama a atenção como esse processo parece trazer prazer às crianças. Mesmo ao realizar tarefas complexas, como trançar arames para fixar uma cabine de caminhão em uma base de madeira ou cortar um chinelo, elas não demonstravam incômodo. Pelo contrário, assim como Marcel Duchamp ou Tadeusz Kantor modificavam objetos para deslocá-los de seus discursos originais, as crianças transformavam esses materiais, gerando novos significados a partir de sua criatividade e referências subjetivas.

Embora, no meu caso, a escolha dos objetos não esteja voltada para a construção de novos elementos, mas sim para selecionar aqueles que melhor expressem o que desejo destacar em uma cena ou improvisação, o pensamento por trás disso é semelhante. Muitas vezes, as marcas de desgaste, dificuldades de equilíbrio ou outras características dos brinquedos tornam-se materiais valiosos para exploração nas narrativas cênicas.

Outra abordagem sobre o brincar que considero pertinente ao meu processo é a relação entre brincar e a exploração de afetos nos objetos, como retratado no documentário *Tarja Branca: A Revolução que faltava*[75]. Uma das afirmações do filme,

---

[74] Personagem protagonista da saga principal homônima criada pela britânica, J. K. Rowling. O nome é também atribuído ao universo expandido criado pela autora após o sucesso da história de Harry, seja no âmbito da literatura ou do cinema.

[75] Documentário brasileiro com lançamento em 2014 que se propunha a apresentar a pluralidade do ato de brincar, pela condução de depoimentos de adultos de várias gerações.

"Brincar é a forma mais simples de investigar as coisas"[76], destaca como o brincar é, por natureza, investigativo. Enquanto adultos e atores podem se intimidar por julgamentos internos, as crianças, pelo contrário, têm maior propensão à experimentação e à exploração. Um exemplo marcante foi uma criança com quem convivi[77], que não se intimidava nem mesmo com tentativas de interferência dos adultos na brincadeira. Pelo contrário, ela conduzia essas interferências, incorporando-as ao jogo, como se investigasse as possibilidades de cada palavra, som ou movimento para enriquecer a brincadeira.

Figura 12 - Os brinquedos usados por Samuel, antes da interferência. (Fonte: Acervo Pessoal).

Para essa criança, as falas eram como textos que somavam à brincadeira, transformando seus brinquedos de formas que me faziam refletir sobre como um texto ou estímulo podem alterar a percepção do discurso atribuído a um objeto. Em uma brincadeira específica, ela iniciou uma corrida entre um caminhão azul e um carrinho com o desenho do Hulk, sendo este último sempre mais lento. Quando afirmei, olhando para ela, "Não deveríamos nos enfrentar, velho amigo!", a brincadeira mudou. Com um olhar para mim e depois para os brinquedos, ela colocou o carrinho sobre o caminhão e declarou que os dois deveriam ir juntos, repetindo várias vezes: "Velho amigo."

Figura 13- Seguindo Juntos, forma de brincar após interferência. (Fonte: Acervo Pessoal).

[76] Fala transcrita do documentário citado na nota anterior.
[77] Meu primo Samuel, na época deste relato com 5 anos, entendendo aqui a palavra “conviver” como ver para além do tempo de uma sala de aula e com relação não pedagógica, como a escola implica.

Podemos observar aqui uma interferência vocal que levou a uma mudança no discurso dos objetos. Ao colocar o carrinho sobre o caminhão, Samuel ressignificou o caminhão como um guincho, continuando a brincadeira ao conduzi-los por rampas e obstáculos criados pela sala e cozinha da casa. Essa capacidade de transformar objetos e discursos reflete a riqueza do brincar como uma prática investigativa e criativa.

Por outro lado, a perda dessa capacidade de dialogar com referências ou o excesso de julgamentos pode sinalizar a redução do discurso afetivo em prol de um discurso funcional, mais típico de adultos. Como pesquisador, percebo que, à medida que me debruço excessivamente sobre aspectos técnicos e julgo minha escrita e minhas cenas, distancio-me do prazer encontrado no ato de narrar histórias, algo que o meio acadêmico muitas vezes exige.

No entanto, brincar como caminho para o subjetivo não significa *fazer pelas coxas*[78]. Este estudo envolve profundamente autobiografia e memória, analisando como essas dimensões interferem na relação do ator com os objetos e o público. Compartilhar esses momentos e práticas é o que torna o Teatro de Objetos libertador e prazeroso para mim, além de ser o motivo pelo qual desejo pesquisá-lo e compartilhar suas possibilidades.

Por fim, vejo uma forte conexão entre o discurso afetivo e as formas de criar cenas que explorei no meu trabalho de conclusão de curso. O olhar para como o artista aborda o objeto é essencial em todas essas formas. Contudo, a *dramaturgia por autobiografia* tem um apelo ainda maior, pois a maneira particular como o ator vê um objeto frequentemente dispara a criação da cena.

4 . A Cinderella[79] da Cia Gente Falante.

O espetáculo Louça Cinderella, criado, dirigido e atuado por Paulo Martins Fontes, encontra inspiração nas versões dos Irmãos Grimm[80] e Charles Perrault[81] para

---

[78] Expressão que opto por destacar, pois não é uma citação direta, mas também é uma reflexão vista no documentário Tarja Branca.

[79] A palavra Cinderella sempre vai aparecer com duas letras L ao falar sobre a obra de Paulo Martins fontes, por ter sido a escolhida pelo encenador. Mas ao falar sobre o conto que inspira a cena ou para referir a minha própria versão de contação para a história, irei utilizar “Cinderela”, dado que a grafia com apenas um “l” é mais comum para o nome.

[80] Wiheim e Jacob Grimm foram irmão que se dedicaram a recolher histórias de tradição oral alemã e transformaram-nas em um livro no livro *Kinder und Hausmärchen (Contos Infantis e Domésticos)* que foi publicado em 1812 com diversos contos que até hoje figuram no imaginário popular.

[81] Escritor e poeta do século XVII, Perrault é considerado o Pai da literatura infantil por estabelecer as bases do que hoje chamamos de contos de fada, sobretudo pelo lançamento do livro *Contes de ma mère* l'Oye,

recontar a clássica história de Cinderella. A versão de Perrault é a que mais se aproxima da narrativa final do espetáculo, já que a história gira em torno de uma xícara de louça comum, desprovida de adornos, cuja vida é transformada pela intervenção de sua fada madrinha (um elemento ausente na versão dos Grimm). Com a ajuda da fada, a xícara ganha a oportunidade de participar de um luxuoso chá de nobres, onde encontra um príncipe e revela sua essência especial.

Neste tópico, será realizada uma análise descritiva, comentando sobre a forma como os objetos são apresentados e os recursos de Teatro de Objetos utilizados pelo encenador. O espetáculo celebra o costume do chá das cinco, uma herança cultural dos nobres do País de Gales, que aqui é ressignificada artisticamente.

O espetáculo começa com uma trilha sonora instrumental que estabelece o clima e prepara o público para a experiência. Em seguida, o ator dá as boas-vindas ao público, abordando temas como a transitoriedade da solidão e a importância de valorizar os momentos de encontro, especialmente em um contexto de apresentação online, como a versão que está sendo analisada.

O cenário de *Louça Cinderella* apresenta elementos dispostos com cuidado para criar uma atmosfera mágica e envolvente. Estruturas de iluminação pendem do teto, lançando uma luz suave sobre a cena. No centro, uma mesa branca domina o espaço, destacando-se pela sua simplicidade e elegância. Ao fundo, uma estante branca é adornada com a silhueta de um castelo e a inscrição "Louça Cinderella", evocando diretamente o tema do conto de fadas.

Na estante, estão dispostos os atores[82] do espetáculo , objetos de louça em tons de branco. Esses objetos não apenas reforçam a temática central do conto, mas também adicionam uma dimensão simbólica e visual à cena. Velas e bandejas estrategicamente posicionadas complementam a atmosfera encantadora e intimista da apresentação.

Desde o início, o ator assume o papel de narrador onisciente[83], como evidenciado por sua introdução envolvente, feita em terceira pessoa. Ele utiliza um tom de voz leve e

---

conhecido no Brasil como *Contos da Mamãe Gansa* em 11 de janeiro de 1697. Perrault foi o primeiro a apresentar histórias como Chapeuzinho Vermelho, Cinderela, Gato de Botas, entre outras.

[82] Chamar os objetos de atores, é um recurso pessoal tanto como uma forma de humor, como pela relação que vejo no Teatro de Objetos onde ao conduzir a atenção para eles, damos aos objetos o foco que costuma ser dos atores que estão em cena no teatro convencional

[83] aquele que possui conhecimento ilimitado sobre os personagens, eventos e cenários da história. Ele tem acesso aos pensamentos, sentimentos e motivações dos personagens, podendo também conhecer informações que os próprios personagens desconhecem

acolhedor, criando empatia com o público, que é convidado gentilmente para participar da cerimônia de chá que servirá como palco para o desenrolar do conto de fadas.

Ao analisar a estética dos objetos no cenário, observa-se o uso da técnica de agrupamento por famílias de objeto[84] para a construção narrativa. Além de funcionarem como utensílios de chá, esses objetos compartilham características semelhantes em cor, forma e função, contribuindo para a coesão visual e temática da cena.

Figura 14 - Louça Cinderela, uma página em branco.

Na abertura do espetáculo, o ator se debruça sobre a mesa, destacando que uma página em branco é o principal material para que se possa escrever uma nova história. O primeiro objeto a ser posicionado na mesa é uma bandeja preta giratória, colocada enquanto o ator reflete sobre as diferenças entre as pessoas e como, a partir delas, uma nova vida pode surgir a cada encontro. Olhando para a plateia (ou para a câmera, no caso da versão analisada), o ator posiciona uma chávena[85]sobre um pires branco com a mão esquerda, enquanto manipula um bule, também branco, com a mão direita. Esse bule ganha movimentação: primeiro em linha reta e, em seguida, direcionando seu bico em direção ao objeto já colocado na bandeja giratória.

Até este momento, todos os objetos foram inseridos em cena sem manipulação antropomórfica; eles são apenas posicionados com tônus, permitindo que nossa atenção se desloque para cada nova inserção. É com a introdução da chávena que observamos a primeira manipulação que personifica um objeto. Nesse ponto, o ator assume um papel

[84] No Teatro de Objetos usamos o termo família para se referir a objetos esteticamente semelhantes.
[85] Em linguagem coloquial não se costuma separar nomenclatura os objetos apresentados, mas busquei levar em conta dimensões e características para nomeá-los de forma mais fiel ao material, dado que a materialidade é a característica central do objetos.

mais ativo na história, dando vida aos personagens da cena. Esse efeito pode ser entendido como o uso de um "zoom" no Teatro de Objetos: o plano de atenção do público se desloca das feições do manipulador para a chávena animada, que passa a protagonizar sua coreografia de encontro com o próximo objeto.

Nesse primeiro encontro de objetos, Paulo Martins Fontes opta por uma manipulação acompanhada de vocalização simultânea, atribuindo vozes aos objetos enquanto desenvolve suas interações. É interessante observar como o ator altera sua abordagem em relação à manipulação: inicialmente mais sutil, com movimentos curtos para sugerir deslocamentos, ele gradualmente adota gestos mais amplos e dinâmicos. Essa mudança é especialmente evidente na interação com a bandeja giratória, onde brinca com o ato de servir chá, sempre mantendo o objeto em destaque e o foco bem direcionado.

Na versão gravada, o destaque dado ao conceito de "zoom" é ainda mais evidente, acentuado pelos recursos audiovisuais. A transição para uma câmera que aproxima a cena reforça o foco nos objetos, permitindo que o público observe os detalhes de sua interação, como ilustrado na figura abaixo.

Figura 15- Louça Cinderella, encontro dos pais da protagonista

O bule representa um personagem masculino, enquanto a chávena assume o papel feminino. A interação entre os dois desenvolve-se como um jogo de paquera, incluindo gestos corteses, como o bule retirando sua tampa em uma referência a um chapéu. A troca de falas breves, como “psiu”, “hum”, e as risadas tímidas da personagem feminina, reforça a atmosfera lúdica e cômica da cena. Toda vez que a expressão “bizu, bizu” é usada pelo bule, a chávena cede gradualmente, intensificando a conexão entre os personagens.

O toque entre os objetos é representado fisicamente pelo encontro de suas asas, que, ao se chocarem, emitem um som alto, simbolizando a força da química entre o casal. Após esse momento, a dama tenta fugir, mas acaba se rendendo, culminando na união do casal, que é celebrada com uma divertida interação de Paulo Martins Fontes com o público. Com a câmera em um plano mais aberto, vemos o ator acenar com as sobrancelhas enquanto o bule derrama seu conteúdo sobre a chávena, acompanhado de um suspiro profundo. Em seguida, ouvimos um som de choro de bebê e uma pequena xícara é retirada de dentro da chávena. Além disso, o ator lança gotas em direção à câmera, criando um momento de cumplicidade com o público.

Nesta cena, o ator mais uma vez utiliza a funcionalidade dos objetos em favor do efeito cênico desejado, promovendo uma transição geracional na narrativa. O conceito de "família de objetos" é reforçado pela cor (o novo objeto também é branco) e pelas semelhanças visuais entre os elementos. Observamos também o uso contínuo do recurso do *zoom*, que, aliado às transições rápidas, estreita ainda mais as alternâncias entre o narrador personagem e o narrador manipulador. As transições entre o "dentro" (a história da Cinderella) e o "fora" (a interação do ator com a câmera) tornam-se mais dinâmicas e fluidas.

Adicionalmente, percebe-se outra possível justificativa para a escolha dos objetos que representam os personagens masculinos, como o pai de Cinderella e, posteriormente, o príncipe. Alex de Souza comenta: “Todas as personagens femininas são relacionadas a xícaras e os personagens masculinos a bules, em clara alusão do bico do bule ao falo, assim como da xícara como receptáculo para o conteúdo do bule” (SOUZA, 2019, p. 97). Essa simbologia é consistente no espetáculo, e, como veremos na xícara que representa a protagonista, seus pais não apresentam ornamentos, diferentemente do príncipe, mas ambos os personagens masculinos mantêm a alusão ao falo.

Figura 16- Louça Cinderella, o nascimento

Com o fim do momento introdutório, adentramos na narrativa mais conhecida de Cinderela no Brasil[86]. Por um breve instante, a atenção se volta para o ator, que, com um tom íntimo e alegre, aproxima o público ao destacar os laços familiares. Essa atmosfera inicial, porém, é rapidamente contrastada pela melancólica morte da mãe da protagonista:

> Quem não conhece uma história como essa? de pessoas que nos amam, nos acolhem, nos protegem, mas um dia, (vira a chávena sobre o pires e a retira da bandeja), um dia uma delas vai embora. (olhando para o público) as coisas não duram para sempre![87].

Durante essa narração e suas ações, percebe-se que as escolhas dos objetos no espetáculo dialogam diretamente com os acontecimentos e a forma como a manipulação é conduzida. Ao virar a chávena e retirá-la da bandeja, Paulo não está apenas indicando a morte da personagem, mas também mantendo a coesão entre seu papel como anfitrião da cerimônia do chá e o desenrolar da história. Essa ação contribui para que o palco permaneça visualmente menos carregado, permitindo a entrada de novos elementos narrativos e cênicos.

Em uma interação enquanto personagem, o ator assume o papel de pai de Cinderella, encenando a criação da bebê e introduzindo a madrasta. Para a entrada da personagem, representada por um tecido, observa-se como a água espalhada pela plataforma central da mesa prepara a dinâmica entre a funcionalidade do objeto e sua introdução na narrativa. O ator utiliza o tecido para secar parcialmente a plataforma, enquanto narra a dualidade da personagem: alguém que surge para consolar o pai da protagonista, mas também para abafar sua voz.

O recurso de família de objetos é novamente empregado, desta vez como um contraponto à unidade familiar previamente estabelecida. O tecido é apresentado como um elemento estranho que se infiltra naquela família, distinguindo-se pelo material e pelas cores, que contrastam com os objetos representando o pai, a mãe e Cinderella. No entanto, ainda há uma continuidade temática, já que lenços são comumente utilizados em cerimônias de chá para limpar respingos. Esse detalhe permite que o deslocamento da unidade familiar seja perceptível, mas não tão dissonante a ponto de causar estranhamento ao público.

---

[86] Refiro-me no caso a versões mais próximas a da Disney que por sua vez é mais próxima da publicada por Charles Perrault originalmente.
[87] Fala transcrita do áudio.

É evidente que estamos diante de elementos fora do comum, mas que poderiam estar presentes em um contexto cotidiano (fora de um espetáculo). Isso seria muito diferente caso o ator tivesse escolhido, por exemplo, um objeto que destoasse radicalmente do universo do chá, como uma toalha de praia colorida. Nesse caso, o distanciamento temático seria excessivo e comprometeria a coesão da cena.

Figura 17- Louça Cinderella, a madrasta.

Em seguida, as irmãs adotivas da protagonista são introduzidas, retiradas pelo ator da parte inferior da prateleira. Assim como a madrasta, elas são representadas por tecidos, reforçando a familiaridade dos elementos que, embora estranhos à narrativa principal, permanecem coesos no universo construído pelo espetáculo. Essa familiaridade é intensificada pela forma como Paulo Martins Fontes manipula os objetos, atribuindo-lhes características corporais ao segurar os tecidos de modo a sugerir uma cabeça e um corpo.

Inicialmente, as irmãs são apresentadas sem diálogos reconhecíveis, comunicando-se por meio de uma *blablação*[88], antes de iniciarem falas mais claras. Esse recurso cria uma introdução cômica e caricatural para as personagens, enfatizando suas personalidades exageradas e preparando o público para o contraste que elas trarão à narrativa.

[88] Mote teatral que consiste em utilizar sequências de sonoridades sem reconhecimento direto ao ou

Figura 18 - Louça Cinderella, as irmãs.

Durante a apresentação das irmãs, observamos a introdução de falas que enfatizam a escolha do objeto para representar a protagonista. Elas zombam de Cinderella por não possuir adornos, destacando ainda mais a seleção de tecidos que servem como base para o deslocamento temporal na narrativa. Os tecidos envolvem a pequena chávena, que é retirada de cena e substituída por outra de maiores dimensões. Assim como sua mãe, essa versão crescida da personagem permanece sem adornos, reforçando o contraste com as irmãs e a madrasta

Paulo Martins Fontes também introduz um recipiente cheio de grãos, mantendo a cor branca predominante nos principais objetos da narrativa. Manipulando esses dois objetos, o ator realiza repetidas vezes a troca dos grãos entre a chávena e o recipiente, simbolizando a repetição do trabalho árduo da protagonista. A escolha por grãos escuros cria uma alusão visual à imagem de Cinderella suja pelas cinzas, tão presente nas versões clássicas do conto.

Essa ação é acentuada pela repetição da frase “mesma tarefa[89]”, dita pelo ator em um tom crescente que culmina em ofegância. O clímax dessa sequência é marcado por um *zoom* no rosto de Paulo, destacando sua expressão exausta enquanto ele pronuncia **“**pouco descanso e nada de lazer[90]". Esse momento ressalta a transição do foco narrativo, deslocando-o dos objetos para o ator-manipulador, reforçando sua presença como narrador e intérprete central.

[89] Fala transcrita.
[90] Ibdem.

Figura 19 - Louça Cinderella, objetos de trabalho.

A ambientação sonora do espetáculo desempenha um papel crucial na transição entre diferentes momentos de tempo e espaço. Uma música instrumental marca essas mudanças, enquanto Paulo narra as noites frias de inverno, em que Cinderella se sente solitária e abandonada.

O deslocamento espacial é caracterizado pela introdução de um novo objeto: uma espécie de confeitaria, aparentemente um pão doce, com um adorno que remete a uma chaminé. A sensação de frio é acentuada visualmente quando o ator joga açúcar sobre o objeto utilizando uma peneira, criando uma alusão à neve.

Nesse momento, ocorre uma leve mudança na família de objetos em cena. Embora os itens apresentados não estejam diretamente relacionados ao ato de servir chá, ainda permanecem vinculados ao universo do chá de forma ampla. O pão doce poderia facilmente ser associado a um alimento servido à mesa, enquanto a peneira remete à preparação desse tipo de refeição. Além disso, ambos os objetos mantêm a predominância das cores brancas, preservando a coesão visual da cena e reforçando a familiaridade do conjunto.

Figura 20 - Louça Cinderella, a neve sobre o reino.

Um novo cenário é estabelecido, combinando a narração com uma mudança na iluminação. A luz central se apaga enquanto Paulo, ainda refletindo sobre a solidão de Cinderella, declara: “Sem saber, que ninguém está só nesse mundo. Pois sempre existe alguém que escuta nossa voz, alguém que escuta nosso lamento. [91]" Em seguida, ele pega uma bandeja com várias xícaras transparentes pequenas, cada uma contendo uma vela, e as posiciona à frente do prato giratório no centro do palco.

A escolha das velas como base para introduzir a nova cena denota o refinamento do núcleo que será apresentado. Além disso, as velas desempenham sua função prática, auxiliando na iluminação da cena. Quando a luz central é novamente acesa, o ator introduz a chegada do príncipe na narrativa, descrevendo um grande chá internacional, para o qual foram convidados nobres de todas as partes do mundo.

Como já destacado, o objeto que representa o príncipe carrega uma alusão fálica, mas difere do pai da protagonista por ser um bule de maiores dimensões e ricamente adornado, refletindo o requinte do ambiente que representa. Nesse momento, Paulo bate palmas, marcando a entrada do segundo ator, Eduardo Custódio[92], que o auxilia trazendo outras peças de louça adornadas, que compõem o evento.

Cada pires colocado na mesa nesta cena simboliza um convidado. A escolha dos objetos para essa sequência, todos ricamente detalhados e acompanhados por pires igualmente ornamentados, reforça o contraste entre os dois núcleos do espetáculo: a simplicidade do núcleo familiar de Cinderella e o luxo do ambiente do príncipe. Para cada pires e xícara posicionados, Paulo narra que possuem uma essência especial, que logo é adicionada, junto com pequenas colheres de chá, que representam as pajens das nobres:
“E para cada nobre beldade, foi preparada uma essência especial, pelo seu país de origem. Para aquele momento tão importante da vida delas. [93]”

[91] Fala Transcrita.
[92] Eduardo Custódio entrou para Cia. Gente falante em 1999,tendo já como dupla de Paulo Martins Fontes, participado de outros espetáculos como o Circo Animal (2003), com o qual a companhia ganhou diversos prêmios.
[93] Fala Transcrita.

Figura 21 - Louça Cinderella, o baile.

Após o único momento em que ambos os atores estão em cena, uma transição espacial é estabelecida por meio de uma nova trilha instrumental, que marca o retorno ao núcleo de Cinderella. Neste ponto, somos apresentados à sua ajudante mágica[94], a fada açucarada madrinha. O objeto escolhido para representá-la é um açucareiro ricamente detalhado e adornado com elementos prateados, acompanhado de um pires e uma colher maior que as utilizadas pelas xícaras que representam as princesas.

Paulo Martins Fontes manipula o açucareiro de maneira a sugerir que ele chega voando. Ao pousar no prato central, a colher que o acompanha é revelada como sua varinha mágica. Mais uma vez, o recurso do zoom direciona o foco para as mãos do ator, que manipula o objeto de forma semelhante à cena dos pais de Cinderella, utilizando a abertura e fechamento de sua tampa para simular a voz da personagem mágica.

As magias da fada são realizadas por meio de uma batida da colher na chávena que representa Cinderella, produzindo um som agudo e estridente que marca a cena. A protagonista recebe da fada três presentes: a doçura, simbolizada por sua essência própria (contrastando com as princesas, cujas essências permanecem ocultas em um porta-essência prateado) , um enfeite colocado sobre a chávena, descrito como "um arraso da alta costura"[95], e um pires com a mesma estampa do enfeite. Esses itens transformam a humilde protagonista, aproximando sua aparência da elegância das nobres convidadas.

---

[94] Nomenclatura que serve para classificação do conto da Cinderella de acordo com a organização de Vladimir Iacovlévitch Propp, folclorista russo com família de origem alemã.
[95] Termo usado no espetáculo.

Figura 22 - Louça Cinderella, a ajudante mágica.

Figura 23- Louça Cinderella, a fada e o "banho de loja".

Por fim, após a retirada da fada madrinha de cena, a icônica carruagem de abóbora é representada por um objeto maior, aparentemente uma chaleira com um bico mais aberto que o comum, pintada como uma abóbora. A escolha desse objeto demonstra sua familiaridade em relação aos outros elementos em cena, enquanto traz um toque mágico, essencial para representar um dos símbolos mais reconhecíveis da história de Cinderella.

O exagero na exuberância da carruagem é reforçado pela narração de Paulo, que destaca a grandiosidade do momento. Na adaptação, o elemento da meia-noite na história original é substituído pelas badaladas da tarde, ajustando o tom da narrativa. A fada

madrinha sai de cena de forma leve, permanecendo ao lado da mesa, como outros personagens que já haviam deixado a ação principal.

Neste momento, Paulo se posiciona à frente do palco para narrar a entrada de Cinderella na carruagem, colocando uma xícara menor, coberta pelo adorno, dentro da chaleira. Embora ele manipule o objeto, o foco recai sobre sua narração, que ressalta um traço virtuoso da protagonista: antes de ir ao baile, Cinderella teria servido chá de sua carruagem para aquecer as pessoas que enfrentavam o frio pelo caminho. Esse gesto reforça a generosidade e a bondade da personagem, conectando a simplicidade de sua origem com a grandeza de suas ações.

Figura 24- Louça Cinderella - A virtude da generosidade.

Para finalizar esse momento, a câmera aproxima-se em um *close* do rosto de Paulo, que oferece chá à pessoa à sua frente (possivelmente quem está filmando). Em seguida, ele continua a interação, oferecendo o chá a uma "senhora", que recusa. Essa rejeição leva o ator a destacar, com tom bem-humorado, que algumas pessoas têm "certa resistência ao chá[96]".

[96] Fala transcrita.

Paulo prossegue, afirmando que seria impossível rejeitar o chá oferecido pela doce voz de Cinderella, cuja essência era extraordinária: "É verdade, acreditem! Existe gente assim ainda, nesse mundo."[97] Ao finalizar essa interação com o público, ele retorna para a parte de trás da mesa, retomando sua posição na narrativa.

Figura 25 - Louça Cinderella, Acreditem.

Esse é o único momento do espetáculo em que Paulo assume a persona da própria Cinderella sem estar diretamente manipulando uma chávena, realizando um breve deslocamento da representação da protagonista para retornar ao papel de narrador. Essa transição marca o início do momento do baile.

A cena do baile é a que apresenta o maior número de objetos simultaneamente em foco. Embora muitos desses objetos já estivessem dispostos no palco durante a interação de Cinderella com a fada madrinha, o direcionamento do ator fazia com que a atenção do espectador permanecesse concentrada nela (na fada) e não nos outros personagens (os membros do baile real).

Nesta sequência, também observamos a maior diversidade de personagens vocalizados por Paulo, com transições rápidas entre as diferentes vozes e personalidades, destacando sua habilidade de manipulação e interpretação no Teatro de Objetos.

A manipulação do príncipe neste momento apresenta mais um recurso que justifica a escolha do objeto: o ator destaca vocalmente o "hálito vaporoso" do personagem, uma característica expressa pela ação de destampar o objeto e permitir que a fumaça escape. Após dançar com outras personagens e conhecer Cinderella, inicia-se a

[97] Fala transcrita.

cena entre os dois. Em termos de manipulação, esta sequência é semelhante à cena dos pais de Cinderella, com vocalização dos personagens e uma rápida demonstração de química entre eles, expressa no "uau"[98] da aparente princesa ao receber o convite para uma dança.

Além do elemento mágico que transforma Cinderella em uma nobre semelhante ao príncipe, a similaridade na manipulação dos objetos entre o encontro dos pais da protagonista e este momento reforça a familiaridade na construção narrativa. Esse recurso cíclico é uma característica marcante dos contos de fadas, criando paralelos que conectam os eventos de maneira simbólica.

Na cena da dança, outro recurso de manipulação é explorado: Paulo gira a plataforma central onde os dois personagens estão posicionados, representando os movimentos da dança. Paralelamente, as irmãs adotivas de Cinderella são mencionadas. Elas compareceram ao baile com vestidos (representados por porta-guardanapos circulares), mas são descritas como não tendo atraído nenhuma atenção.

Neste momento de consagração do amor entre o casal, há uma cena em que o príncipe compartilha seu conteúdo com Cinderella, acompanhada de falas carregadas de duplo sentido. Um exemplo marcante é a declaração impressionada de Cinderella: "Aí, príncipe. Como você é quente! [99]". A interação lembra a cena do nascimento de Cinderella, reforçando o recurso narrativo cíclico presente no espetáculo.

No entanto, o momento do casal é abruptamente interrompido pelas badaladas que anunciam a necessidade de Cinderella fugir. Durante a saída da protagonista, Paulo retira de cena o porta-essências, que é deixado para trás pela personagem, marcando simbolicamente a continuidade da história com o objeto perdido (tal como o sapato na versão clássica).

---

[98] Fala transcrita.
[99] Idem.

Figura 26 - Louça Cinderella, nada de sapato.

Mais uma vez, o rosto de Paulo aparece em *close*, enquanto ele destaca verbalmente que os contos de fadas modernos tendem a ser mais objetivos. A narrativa avança rapidamente para o momento em que o príncipe encontra sua princesa, identificada por sua essência inconfundível, descrita como rara e simples. Ele ressalta: "Raridade e simplicidade são atributos muito especiais para uma grande rainha." [100]

O espetáculo é concluído com uma definitiva quebra entre a cena e a realidade, quando Paulo revela que Cinderella, agora rainha, compartilhou sua essência com ele. Segundo o ator, isso o ajudou a se acalmar e a narrar a história de forma mais breve, encerrando a apresentação com um tom leve e cativante.

Figura 267 - Louça Cinderella, dividindo com o ator manipulador.

[100] Fala de Paulo.

Agradecendo a princesa, Paulo termina o espetáculo, dando ainda um final feliz, até mesmo para as irmãs da agora rainha, que aparentemente encontram sua alma gêmea. Em uma breve e divertido momento, ele traz de volta os dois lenços e os usa para limpar sua boca, sugerindo que as duas irmãs ficaram com o mesmo homem, em algum tipo de relacionamento a três.

Figura 28 - Louça Cinderella - O final feliz das irmãs.

Por fim, a história encerra-se com o tradicional "felizes para sempre" no casamento de Cinderella. Para marcar o momento, Paulo coloca um fino e adornado tecido como véu sobre a chávena que representa Cinderella e o bule que representa o príncipe. Em seguida, ele introduz um novo deslocamento geracional para a família da princesa, posicionando novos objetos sobre a plataforma central. Ao girá-la, revela com surpresa os filhos do casal, simbolizando a continuidade da história.

O espetáculo se conclui com uma mensagem de conexão e acolhimento. Paulo declara ao público: "O chá está na mesa e vocês são os nossos convidados!"[101], reforçando o convite para que todos compartilhem o espírito de união e celebração que permeia a narrativa.

[101] Fala final do espetáculo.

Figura 27 - Louça Cinderella, a clássica cena do casamento e filhos.

Considerando que esta análise refere-se a uma versão online do espetáculo, incluir a tela final é uma escolha coerente, pois permite uma conclusão mais completa. Na cena final, vemos Paulo e Eduardo agradecendo ao público, enquanto a logo com o nome da peça surge à frente dos atores, seguida pelos créditos.

É interessante observar a diferença em relação ao início do espetáculo, quando o palco estava vazio e os objetos pareciam mais distantes do público. Na cena final, todos os objetos estão expostos de forma mais próxima, o que convida à reflexão sobre as camadas de familiaridade e a construção gradual da mesa da cerimônia do chá. Esse contraste reforça como os objetos se tornaram parte integrante do universo narrativo, criando uma conexão simbólica mais direta com o público.

Além disso, o acúmulo de objetos na cena final destaca uma característica recorrente no uso de objetos, tanto no cotidiano quanto em diversas formas de expressão artística. Essa disposição final não apenas sintetiza os elementos explorados ao longo do espetáculo, mas também sublinha a complexidade e o significado simbólico que os objetos podem adquirir quando utilizados de maneira narrativa e performática.

Figura 28 - Louça Cinderella - Isso é tudo pessoal! Fonte: Print

4.1 – Os objetos, no espetáculo.

Analisar a obra da Cia. Gente Falante é um exercício tanto divertido quanto inspirador, não apenas pelo talento de Paulo Martins Fontes, um artista experiente no cenário da animação brasileira, mas também devido ao meu profundo amor e interesse pelo universo dos contos de fadas.

Paulo utiliza a familiaridade entre os objetos presentes na cena como um dos principais recursos de criação. Essa escolha dialoga diretamente com o universo do chá das cinco e reflete seu cuidado com a estética, priorizando um visual limpo tanto nos objetos quanto nas cores. A predominância do tom branco, que domina a maioria das louças apresentadas, é inegável e evidente.

Podemos considerar, a partir das propostas de discurso apresentadas neste trabalho, que Paulo opera principalmente dentro do discurso funcional. Ele insere os objetos em uma narrativa clássica, aproximando-os de suas funções originais e trazendo-os para o universo cênico. Em outras palavras, as xícaras, mesmo ao representar *Cinderellas*, mantêm sua identidade enquanto xícaras, algo essencial para a história. A princesa só encontra seu príncipe, representado pelo bule, porque ambos pertencem à mesma família de objetos. Essa coerência seria comprometida, por exemplo, caso fosse utilizado um prendedor de roupas para representar o príncipe, dada a ausência de vínculo funcional e estético.

No entanto, não podemos desconsiderar a presença do discurso afetivo na narrativa. Em diversos momentos, o ator se posiciona à frente do foco teatral e compartilha reflexões que, embora parte do roteiro, carregam uma carga emocional que envolve o público. Esses momentos não só ampliam a conexão com a plateia, mas também transcendem o calor do chá ou a sensibilidade da princesa, transmitindo um universo de atenção e cuidado que muitas vezes nos falta no cotidiano.

Dessa forma, é possível identificar uma mescla de camadas de discurso no espetáculo, algo que considero inevitável em criações que empregam essa linguagem. Entretanto, a maneira como Paulo constrói o universo cênico, tomando a função original das louças e a celebração do chá como elementos centrais, mantém o discurso funcional do objeto como um elemento predominante e intrínseco à ação. Essa abordagem difere das que já experimentei em minhas próprias criações, onde minha preferência é direcionada para a inserção de objetos pessoais e para os efeitos gerados pelo discurso textual da cena, mais do que pelo discurso visual ou funcional.

5. Analise de contações autoriais

> “ Para contar histórias, é necessário haver um contador, um texto e um ouvinte – essa é a essência da contação de história” (PESSÔA, 2015, p.328)

Como mencionado anteriormente, o ato de criar histórias oralmente sempre fez parte da minha vida, desde a infância, e foi ampliado na pré-adolescência ao brincar com meu irmão mais novo. Revisitar os contos de fadas durante esse período contribuiu para o desenvolvimento dessa prática, que hoje reconheço como a essência da tradição oral, como destacado na citação que abre este tópico. Com o Teatro de Objetos, encontrei uma linguagem que dialoga de maneira multifacetada com a contação de histórias.

Entretanto, levei tempo para associar a prática de contar histórias ao ato de dar aulas e compreender o potencial das narrativas no ambiente escolar. Esse distanciamento pode ter sido influenciado por uma ideia equivocada e difundida de que a contação de histórias está majoritariamente associada ao público infantil da pré-escola e dos primeiros anos do ensino fundamental. No campo da pesquisa docente, por exemplo, é mais comum encontrar pedagogos produzindo materiais relacionados à temática da contação de histórias, o que parece reforçar essa limitação do público-alvo.

Por outro lado, diversos estudos indicam que o Teatro de Animação, em suas múltiplas possibilidades, mantém um vínculo direto com a prática da contação de histórias, como observado na fala de Medeiros[102]:

> O ato de contar histórias é uma prática animista por excelência pois o animador parte da lógica de animar o inanimado, de dar vida ao que não a tem. O texto, por sua vez, dorme e precisa ser iluminado pela anima, vinda do ouvinte, do leitor ou do mediador que, nesse caso, é o contador de histórias/animador, que acorda a palavra dá-lhe intenção, respiração. (MEDEIROS,2015, p.223)

Ao mencionar que o texto precisa ser iluminado, não se trata de desmerecer a qualidade literária que ele possui por si só, mas sim de exaltar a origem de muitos dos contos que chegaram até nós: a oralidade. Essa oralidade, difundida na contação de histórias, é frequentemente enriquecida por recursos auxiliares. Dohme[103], em *Técnicas*

---

[102] Fabio Henrique Nunes Medeiros é diretor teatral, pesquisador em dramaturgia visual e animação. Possui doutorado em Artes pelo Programa de Artes Cênicas com concentração na teoria e pratica do teatro pela Univesidade de São Paulo - USP.

[103] Vania Dohme - Professora, mestre em educação, arte e história da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie e doutora em Comunicação e semiótica pela PUC-SP

de Contar Histórias – Um guia para desenvolver as suas habilidades e obter sucesso na apresentação de uma história, destaca uma série de recursos, como: narração com efeitos especiais, narração interativa, maquete, bocão, radionovela, fantoche, dramatização, velcômetro, teatro de sombras, dobradura, marionete e cineminha. Para cada categoria, a autora apresenta exemplos práticos de como desenvolvê-los. A própria nomenclatura já evidencia uma conexão direta com áreas do Teatro de Animação.

No Teatro de Objetos, essa camada de "dar vida" ao texto e ao personagem se manifesta de forma singular. Essa linguagem permite uma mescla de recursos que enriquecem a contação de histórias, especialmente devido às pequenas dimensões dos objetos, que favorecem uma manipulação detalhada e acessível à visão do público. É também dentro do Teatro de Objetos que se verifica, de maneira mais evidente, a presença do ator diante da plateia, permitindo uma interação direta que reforça o vínculo entre contador e ouvinte.

A escolha dos objetos para a criação das minhas contações envolveu um processo que combinou a diversão característica de uma criança selecionando seus brinquedos com uma imersão pessoal em minhas referências e na forma de comunicá-las em cena. Ainda que nem todas as camadas de significado se tornem evidentes para o público, as mais íntimas podem ser percebidas apenas por pessoas que me conhecem bem ou que compartilham referências semelhantes.

Para todas as contações de minha autoria, abordadas neste trabalho, a escolha dos objetos parte de itens já prontos e disponíveis. Essas contações apresentam uma predominância de brinquedos e objetos que podemos reconhecer como produtos comercializados. A maioria desses objetos possui figuras antropomórficas, representando personagens oriundos de outros contextos, como animações, filmes e séries.

Por outro lado, ao contrário de algumas manifestações do Teatro de Objetos, em que o destaque é dado quase exclusivamente ao objeto, nas minhas contações a presença do objeto é constantemente dividida com minha atuação. Essa escolha direciona o olhar do público não apenas para os objetos, mas também para os motivos que justificam minha presença ativa na narrativa. Essa abordagem exige um cuidado adicional com os acessórios que utilizo, que devem complementar os objetos e reforçar o discurso da cena.

Para exemplificar melhor essa dinâmica e aprofundar a análise, passarei a abordar a primeira contação de minha autoria que escolhi incluir neste trabalho.

5.1 O gato de botas – A escolha do conto e objetos.

O estudo de Louça Cinderella, aliado a um convite do grupo de estudos em teatro de animação Nucelten Puppets[104] para integrar a grade de apresentações do evento Cabaré Animado[105], a partir de julho de 2022, e ao fato de eu estar cursando uma Pós-Graduação em contos de fadas no Instituto Dédalus - CE[106], despertaram em mim o desejo de explorar novas produções cênicas. Nessas produções, procurei reunir elementos que mais me interessavam no momento e que já eram recorrentes em meus trabalhos[107], como o lúdico universo dos contos de fadas e contos fantásticos, presentes em minhas produções dramatúrgicas desde 2012.

Por nunca ter criado diretamente uma contação de histórias[108] para o teatro presencial, parecia plausível escolher um conto querido por mim, que eu conhecesse profundamente e que fosse amplamente conhecido. Além disso, optei por um conto que, na minha infância, eu não havia conhecido na sua forma original[109].

O Gato de Botas era, desde a minha infância, um conto que me parecia especialmente mágico. A versão que conheci quando pequeno não incluía a figura do ogro, que é a grande ameaça do conto e o dono do castelo. Isso me deixava intrigado: o que fazia as pessoas simplesmente acatarem os pedidos daquele gato? Ou ainda, o que levava o rei a permitir que sua filha se casasse com alguém que, na verdade, não possuía nada? É claro que, quando criança, essas perguntas não eram tão bem formuladas, mas o fascínio permanecia. Eu adorava imaginar uma criatura tão astuta que fosse capaz de transformar seu dono em um príncipe.

Portanto, criar a contação de histórias tornou-se uma forma de explorar as possibilidades desses questionamentos e, para isso, foi necessário escolher alguns objetos

---

[104] Grupo de Estudos em Teatro de Animação de Uberlândia, sendo coordenado por Mario Piragibe, orientador deste trabalho.

[105] Evento mensalmente organizado pelo grupo Nucelten Puppets no espaço cultural Casa da Ana, localizado na cidade de Uberlândia. O cabaré animado reúne sempre cenas diversas na área do Teatro de Animação em suas variadas áreas.

[106] O instituto Dédalus de Psicanálise e Terapias trás variadas pós graduações voltadas para áreas que permeiam mitologias, contos e literatura comparada como um todo, localizado em Fortaleza, Ceará, meu contato com o mesmo, se deu após uma publicidade no Instagram onde me aproximei do trabalho do grupo.

[107] Entendendo essa identidade como o uso de objetos antropomórficos na cena teatral, sobre tudo brinquedos e action figures.

[108] Considerando que já trabalhei com esse tipo de abordagem de forma virtual na criação de vídeos para Lei Aldir Blanc 2021 em Uberlândia, com os vídeos criados para o canal Celio Artes – Zerovírgula1 no youtube.

[109] Considerando aqui, a "forma original" como primeira versão identificada com a nomenclatura de "Gato de Botas" (Le Chat Botté – em francês), escrito por Charles Perrault em 1697 como parte do livro Les contes de ma mère L'Oye.

e caminhos para a narrativa. Narrativamente, escolhi como base a versão de Charles Perrault, por ter sido a primeira a nomear o conto como Gato de Botas[110].

Para a criação da personalidade do gato, a principal referência foi a versão animada do personagem apresentada pela DreamWorks,[111], estreando em Shrek 2[112] com a dublagem de Antônio Banderas[113]. O que mais me encanta nessa interpretação é que, mesmo após o encerramento da franquia onde foi apresentado, o personagem continuou sendo desenvolvido, ganhando seu próprio universo fantasioso com uma série[114] e dois filmes [115], o mais recente lançado em 2023.

Considerando que, inicialmente, tive apenas uma semana para preparar a apresentação, o ponto central para a escolha dos objetos foi pensar na possibilidade de improvisações razoáveis e na criação de interações entre a figura representada pelo objeto e o personagem no qual aquele objeto seria transformado no contexto da história. No entanto, um desejo foi decisivo para a criação da contação: o protagonista da história não seria um objeto, mas sim o narrador-personagem. Essa escolha me permitiria estabelecer uma comunicação mais direta com o público e construir a imagem de um personagem que manipula os outros. Afinal, interpretar o Gato de Botas era algo que sempre quis realizar.

O primeiro objeto a ser escolhido foi aquele que representaria o Marquês de Carabás. Para este, desejei uma figura que, de alguma forma, se assemelhasse à

---

[110] Existem contos que apresentam estruturas semelhantes, mas o primeiro a usar está nomenclatura que permanece até os dias de hoje como a mais conhecida do conto foi Perrault.

[111] Estúdio de animações americano que teve sua fundação em 1994 em Glendale, California, Estados Unidos. Tendo como fundadores: Jeffrey Katzenberg Steven Spielberf e David Geffen.

[112] Filme lançado em 2004 como continuação de Shrek (2001), a animação apresenta o protagonista Shrek, um ogro que ainda que com uma aparência estereotipada se mostra uma pessoa que pode ser amável e desenvolve diversas amizades, como com o próprio gato de botas. A franquia é livremente inspirada no livro ilustrado “Shrek!” de William Steig, lançado em 17 de outubro de 1990.

[113] Ator, produtor e diretor de cinema espanhol com papais de destaque na história do cinema, como sua interpretação do Zorro (que também acaba sendo uma referência para sua dublagem do citado gato de botas.

[114] Após aparições nos outros filmes do ogro verde, o gato de botas ganhou um filme próprio em 2011 e posteriormente uma serie animada sem ligação direta com o universo Shrek ou mesmo com seu filme, produzida pela Netflix e com um total de 6 temporadas e um episódio especial interativo – Gato de Botas – Preso num conto Épico.

[115] Após ter um filme de origem em 2011 que imagina como o gato apresentado em Shrek2 se tornou um aventureiro, em 2022 a franquia ganhará uma continuação no cinema denominada “Gato de botas 2: O Último Pedido”.

apresentada na obra de Neil Gaiman[116], Lugar Nenhum, adaptada para os quadrinhos sob a direção artística de Mike Carey[117].

Nessa versão, o Marquês é visualmente caracterizado como um homem confiante e cheio de força de vontade, facilmente reconhecível por sua jaqueta estilosa, enquanto transita pela chamada Londres de baixo[118]. Embora essa conexão não seja explicitada para o público na minha versão da história, busquei um objeto que também tivesse um visual marcante. O objeto escolhido foi um boneco de vinil da marca Funko.

A escolha foi uma versão do personagem lanterna verde[119] John Stewart[120], tanto por ser um personagem negro, como o vi retratado pela primeira vez em uma animação de 1997[121], quanto pelo fato de minha versão do boneco estar trajando uma armadura medieval. Para mim, essa armadura evoca, de certa forma, a estilosa jaqueta do Marquês nos quadrinhos de *Lugar Nenhum*. Além disso, existe outra relação simbólica: os poderes de John Stewart vêm de um anel que responde à sua força de vontade e imaginação, algo que, para mim, se conecta com o papel do Gato no conto de Charles Perrault. Assim como o anel do *Lanterna Verde*, o Gato representa o desejo e a determinação de seu dono em alcançar sucesso e uma vida mais tranquila.

Figura 29 - O Marquês de Carabás - Foto por: Luciano Pacchioni.

[116] Grande autor britânico, que se encaixa na literatura fantástica, tendo inúmeras obras de renome como: Sandman, Stardust, Coraline, Deuses Americanos, entre outros

[117] Michael James Carey é um escritor britânico de histórias em quadrinho com diversas obras para diversas editoras de quadrinhos, tendo não só trabalhado com Lugar nenhum, como em outras obras ligadas à Gaiman, como a adaptação em quadrinhos de Lúcifer (quadrinho que serviu de base para serie do personagem) .

[118] Local apresentado no enredo de Lugar Nenhum.

[119] A tropa dos lanternas verde é um grupo de heróis da DC comics onde os portadores de anéis verde utilizam eles para múltiplos feitos, tendo como base a confiança e capacidade de imaginação do usuário.

[120] Um dos mais conhecidos membros da tropa dos lanternas, tendo sido o segundo lanterna verde terráqueo na cronologia da dc comic e também o segundo herói negro a ser apresentado pela empresa.

[121] Animação Felizes para sempre, temporada 2, episódio 03, com diretores Edward Bell e Anthony Bell, hoje encontra-se disponível no streaming HBOMAX.

Com o Marquês escolhido e a decisão de que eu mesmo seria o Gato, era hora de buscar o objeto que representaria o rei. Para manter a materialidade e a familiaridade entre as figuras, escolhi mais um Funko Pop, desta vez de Freddie Mercury[122], vocalista da banda Queen. Optei por esse colecionável porque ele está trajando a coroa e o manto vermelho que Freddie tradicionalmente usava ao final dos shows da banda.

Além disso, a escolha foi influenciada pela antítese criada entre a tradução do nome da banda (Queen, "Rainha") e o personagem apresentado como rei, bem como pela contradição entre o que deveria ser uma veste real ornamentada e a figura apresentada pelo colecionável, no qual Freddie aparece sem camisa. Essa escolha permitiu moldar o principal traço da personalidade que atribuí ao personagem: um rei que, assim como o vocalista do Queen, foge ao convencional.

Na minha contação, o rei é um personagem informal, com falas coloquiais e o uso de gírias, tratando o Gato e seus súditos de maneira descontraída, reforçando sua característica não tradicional e agregando humor à narrativa.

Figura 30 - O Rei - Foto por: Welleson Filho

Representando a princesa que viria a desposar o Marquês, busquei aliar na escolha do objeto uma semelhança estética com a armadura dele, além de representar uma figura que não fosse uma mocinha indefesa, mas sim uma princesa empoderada. Entre os Funko Pop da minha coleção (mantendo a familiaridade material), escolhi o que representa Sansa Stark[123], da série Game of Thrones[124].

---

[122] Vocalista da banda britânica Queen, cantor, pianista, compositor e (com permissão para uma opinião pessoal) dono de uma das melhores vozes do rock mundial.

[123] Sansa Stark é uma das personagens da série de livros de fantasia Uma canção de gelo e fogo de George R. R. Martin, no caso do funko apresentado na cena, é baseado no visual da série de TV, onde a personagem é interpretada por Sophie Turner.

[124] Nome dado a série de TV produzida pela HBO adaptando a série de livros, Uma canção de gelo e fogo, tendo está já se encerrado, diferente da série literária.

Para o público familiarizado com a obra, essa conexão pode ser reconhecida e até aprofundada[125], já que o traje apresentado no *Funko* é aquele que a personagem começa a usar ao assumir o título de Rainha do Norte. Esse figurino reforça sua posição como a nobre representante daquela região de Westeros[126].

Figura 33 - Os objetos principais - Foto por: Luciano Pacchioni.

Para finalizar a seleção de objetos utilizados na estreia da contação de histórias, busquei itens que conectassem públicos de diferentes faixas etárias à cena, além de adereços que dialogassem, de alguma forma, com o conto do Gato de Botas. Assim, optei por incluir um brinquedo do ogro Shrek, que, diferentemente dos outros objetos selecionados, não pertence à marca Funko.

A introdução de um objeto fora da família predominante foi uma escolha intencional, com o objetivo de reforçar a ideia de que o ogro, enquanto figura maligna, não se assemelha às pessoas comuns presentes na história. Além disso, a escolha aproxima o personagem do público que o reconhece como protagonista da franquia da DreamWorks. Essa familiaridade intensifica o efeito cômico, uma vez que o brinquedo retrata o Shrek sorrindo, em contraste direto com sua descrição como vilão na narrativa original.

Juntaram-se ao elenco um ratinho de brinquedo, utilizado como recurso de transformação do ogro, e um leão, que, após ser esquecido em uma das apresentações, mostrou-se desnecessário e, por isso, não é mais utilizado atualmente.

---

[125] Relato feito como possibilidade, pois não é algo que prejudique a cena caso não seja feita a relação, mas sim um extra para quem conhece de forma mais profunda a serie de TV Game of Thrones.

[126] Westeros é o principal continente em que se passa a narrativa da série de livros e TV da qual a personagem Sansa faz parte.

Após a estreia, a necessidade de compor melhor o início da contação levou-me a incluir um moinho feito de madeira, para contextualizar a realidade de vida do jovem pobre que herda o gato. Além disso, acrescentei o burro da animação Shrek, que oferece não apenas mais uma referência ao filme, mas também uma conexão direta com o desfecho do conto, em que o Gato solicita ao ogro que demonstre seu poder transformando-se em um burro.

Figura 31 - O grande Vilão - Foto por: Luciano Pacchioni.

5.1.1 O gato de botas – Dentro da cena.

Ainda em processo de adaptação, a contação de histórias de O Gato de Botas tem se mostrado um espaço interessante para explorar recursos como a alternância entre narrador e personagem, objeto e ator, história original e história contada. Todas essas questões são, a meu ver, naturais para uma cena e, ainda mais, para uma cena de Teatro de Objetos, que geralmente oferece uma interação mais direta e próxima com o público.

Neste tópico, abordarei as transformações pelas quais a cena passou entre a primeira apresentação, realizada no dia 16 de julho de 2022, e as apresentações feitas nos dias 11 e 12 de novembro do mesmo ano, durante o IV Cena animada[127]. No dia 11, a apresentação ocorreu na *Escola Estadual Padre Mário Forestan*[128], e no dia 12, no Sebo *Sabiá livros*[129]. Entre essas datas, também tive a oportunidade de me apresentar duas

[127] Festival de Teatro de Animação que foi realizado entre 08 e 13 de novembro de 2022 na cidade de Uberlândia

[128] Escola Estadual localizada no bairro Presidente Roosvelt da cidade de Uberlândia, na escola existem turmas do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano) e a mesma é uma escola de período integral da cidade.

[129] A sebo Sabia Livros foi criada em 2019 na cidade de Uberlândia tendo sua sede alterada uma vez desde a fundação, atualmente está localizada no bairro Santa Mônica.

vezes para o público da *Escola Estadual Ângela Teixeira da Silva*[130], durante o sábado letivo de 30 de julho. Nessas ocasiões, apresentei a cena no turno da manhã para alunos do ensino médio e no turno da tarde para alunos do fundamental II.

Com essas apresentações, O Gato de Botas tornou-se a cena que mais vezes executei entre as que serão abordadas neste material, permitindo-me uma análise mais aprofundada sobre suas nuances e evoluções ao longo do processo.

A contação inicia com um diálogo que pode variar de acordo com o local da apresentação. Nas duas ocasiões realizadas no Espaço de Cultura Casa da Ana, em que fui a primeira atração da noite, comecei com um discurso sobre como os contos de fada entraram em minha vida e dei as boas-vindas ao público no espaço de apresentação. Já nas escolas, costumo iniciar perguntando às crianças e adolescentes quem conhece a história. Em todas as apresentações, o diálogo é finalizado com as três palavras mágicas que regem o universo dos contos de fada: “Era uma vez”.

Esse início já apresenta uma diferenciação em relação a Louça Cinderella, que não utiliza a famosa frase dos contos de fada. Minha relação com os objetos e seus discursos também difere desde o princípio, quando comparada ao espetáculo analisado no tópico anterior. Enquanto Paulo Martins utiliza os objetos dialogando com sua função original e os incorpora como parte do jogo de cena, na minha contação os objetos são tratados como personagens que se deslocam de seu sentido funcional original (na maior parte, objetos decorativos ou colecionáveis) para se tornarem parte da ação teatral. Além disso, por serem antropomórficos e representarem figuras definidas, os objetos passam por um duplo deslocamento: da função original para a cena teatral e da figura que representam para o papel que assumem na contação.

Na primeira apresentação, iniciei a contação de histórias falando sobre o pai que teve três filhos e introduzindo o personagem Marquês. Nesse momento, surgiu a primeira questão a ser revisada, apontada por comentários de retorno, inclusive do meu orientador. Foi destacado que a ação inicial gerava uma confusão para o público: ao falar sobre o pai e posicionar o Marquês, acabei levando os espectadores a interpretarem erroneamente que o personagem apresentado seria o pai.

Para resolver essa questão, introduzi os dois objetos citados anteriormente: o moinho e o burro. Esses objetos representam os bens deixados pelo pai aos dois irmãos mais velhos do protagonista: o irmão mais velho herda o moinho, e o do meio, o burro.

---

[130] Escola estadual localizada no bairro Daniel Fonseca em Uberlândia, teve sua fundação em 1973 e foi se tornou em 2015 a primeira escola de tempo integral da cidade, trabalho lá desde 2019.

A inclusão desses elementos permitiu estabelecer uma narrativa mais clara e evitar confusões quanto aos personagens.

A cada apresentação de um novo objeto, procuro direcionar o olhar do público para o objeto em questão, predominando a figura do narrador. Em alguns momentos, realizo quebras na narração, apresentando os irmãos do protagonista e seus respectivos comentários sobre a herança recebida. Ambos os personagens demonstram satisfação e discutem seus planos: o irmão mais velho comenta sobre o tipo de trabalho que pretende realizar com o moinho, enquanto o irmão do meio planeja usar o burro para transportar grãos para o outro.

Em comparação com Louça Cinderella, o estabelecimento de entrada dos personagens em minha contação apresenta algumas semelhanças com o que Paulo Martins faz ao introduzir a Madrasta e suas irmãs. Em ambos os casos, a narração é aliada à apresentação dos objetos. No entanto, há uma diferença significativa: na minha cena, nesse momento, não há interação direta com os objetos; apenas os coloco em cena, sem manipulá-los ou relacioná-los diretamente a algo no espaço cênico (como Paulo faz ao secar o cenário).

Além disso, há uma diferenciação clara na materialidade dos objetos utilizados em minha cena. Embora em Louça Cinderella também haja variação material — já que nem todos os objetos são feitos de louça —, os elementos nunca destoam da familiaridade geral da cerimônia do chá. Isso difere do que ocorre em O Gato de Botas, onde, apesar da semelhança material e visual entre os personagens principais, os objetos que compõem momentos específicos ou o cenário são frequentemente feitos de materiais diferentes (como madeira, no caso do moinho). Mesmo quando esses objetos se assemelham aos Funko Pops por também serem brinquedos, é evidente que foram fabricados por outra empresa, o que cria uma variação perceptível no conjunto visual.

Figura 32 - As primeiras heranças. Foto por : Cicero Marcos.

Até o momento em que o Marquês é posicionado, a diferenciação entre os tipos de objetos apresentados é utilizada como um recurso para estabelecer diferenças no valor de cada herança, evidenciado, por exemplo, pelo aspecto envelhecido do moinho.

Essa distinção é acentuada pela variação de dimensões entre os objetos, o que, em minha intenção, também é reforçado pelo fato de eu mesmo interpretar o gato — que, embora inicialmente possa não parecer, representa a herança de maior valor.

Na apresentação do filho mais jovem, posiciono o Funko que o representa e, ao longo das apresentações, conduzo uma narração que enfatiza a comicidade e a quebra de expectativa. Durante essa narração, destaco como o garoto era considerado o filho preferido do falecido pai, mas, ainda assim, recebeu apenas um gato como herança. Nesse momento, realizo uma intervenção como narrador-personagem, na qual o jovem expressa seu descontentamento, questionando o que o pai tinha em mente e mencionando os altos custos de cuidar de um gato nos dias atuais. Esse trecho ativa o recurso de autobiografia, ao trazer minha experiência pessoal com os custos de manutenção de um gato, algo que vivenciei durante o período pandêmico.

O gato é então descrito pela primeira vez, com uma aproximação característica dos felinos: roçando-se nas pernas do humano enquanto se prepara para falar. Esse momento inicial de interação é um dos que mais permite a exploração da comicidade. Embora nos contos fantásticos não haja questionamento sobre os eventos mágicos — como o fato de um gato começar a falar —, em um contexto mais próximo do nosso mundo, tal situação seria completamente inesperada e possivelmente assustadora.

Considero essencial para a dramaturgia explorar a reação exagerada do amo ao ver o gato falando, bem como comentários de outros personagens sobre o inusitado dessa situação, feitos durante a contação. O jogo cênico aqui é realizado por meio da triangulação do olhar: entre a figura do Lanterna Verde (com quem dialogo enquanto interpreto o gato), a plateia (com quem dialogo enquanto interpreto o filho mais jovem) e minha própria figura como manipulador.

A partir deste ponto, a narrativa ganha intensidade, seja pela interação com novos personagens que entram em cena ou pelas transições rápidas entre as vozes desses personagens, especialmente entre os momentos em que assumo a persona do gato e do narrador.

Figura 336- Reação a um gato falante - Foto por: Luciano Pacchioni.

Para compor o visual completo do gato, ele pede ao seu amo alguns itens que auxiliam na execução do plano de torná-lo rico. Na versão original de Perrault, o gato solicita um par de botas e um saco[131]. No entanto, inspirado na estrutura comum da repetição do número três em diversos contos de fada[132] e nos trajes frequentemente representados em livros infantis, decidi modificar esse pedido e fornecer uma justificativa para ele.

Considerando que o dono do gato não possuía nada, o pedido precisava ser suficientemente convincente para que ele comprasse algo para seu animal de estimação. Assim, os itens requisitados pelo gato passaram a ser: "Um chapéu, pois os nobres usam chapéus; uma capa vermelha, para estar apresentável; e um par de botas, já que não seria adequado se apresentar descalço diante do rei. [133]" Deixei o elemento do saco como algo natural dentro da narrativa, afinal, se havia um moinho, era provável que possuíssem muito

Em um momento cômico, o jovem questiona a lógica do pedido de um par de botas, considerando que, sendo um gato e andando em quatro patas, ele precisaria de um

[131] Informação baseada na versão encontrada no livro Contos de Fadas em suas versões originais, coletânea lançada pela Editora Wish em 02 de fevereiro de 2019 sob organização de Marina Avila.
[132] Muitos contos apresentam o elemento três como recorrentes em sua trama, os três feijões mágicos, branca de neve é visitada três vezes pela rainha má na versão original, o lobo visita os sete cabritinhos três vezes até conseguir entrar e ataca-los na fábula clássica, entre outros exemplos.
[133] Transcrição de fala.

par para cada uma. O gato, com humor, responde com uma espécie de bordão que surgiu na primeira apresentação: “Você se preocupa com frivolidades demais!” [134].

A visualidade do gato foi um elemento que levou algumas apresentações para ser totalmente resolvido. Na primeira versão, utilizava calças azul-escuras, camisa preta de mangas compridas, além do chapéu do gato e um par de luvas pretas. Não havia ainda a capa, que só foi incorporada após as segundas apresentações, realizadas na Escola Estadual Ângela Teixeira. Inicialmente, o elemento das botas era representado por uma pequena bota utilizada como objeto na estreia.

A decisão de usar botas em meu próprio corpo tornou o personagem do gato mais facilmente reconhecível para o público e ampliou as possibilidades de jogo de movimentação. Com as botas, posso destacá-las em cena de forma cômica ou simbólica, geralmente colocando os pés sobre a mesa de apresentação para evidenciá-las.

Figura 34 – Apresentação com a capa e sem botas. Foto por: Luciano Pacchioni.

Figura 35 - Apresentação com Botas, Ângela Teixeira . Foto por: Cicero Marcos.

[134] Transcrição de fala.

Figura 39 - Visual atual e referências imagéticas. Fonte: Montagem de acervo próprio.

A partir da apresentação do gato e de seu plano, assumo quase integralmente a personagem do gato como narrador. O primeiro passo nessa narrativa é criar a cena de caçada, na qual somos apresentados à coleta de coelhos para serem entregues como presente ao rei. Nessa cena, o gato finge estar morto, conforme descrito no conto de Perrault.

Em apresentações realizadas sobre uma mesa, deito-me sobre ela para representar esse momento. Já em cenas no chão, assim que narro a entrada do coelho, lanço-me para frente, imitando o comportamento dos meus próprios gatos ao se aproximarem de suas presas ou brinquedos durante uma "caçada".

Quando a cena é realizada no chão, a captura das perdizes e dos coelhos é apresentada de forma semelhante. Em contrapartida, em apresentações feitas sobre a mesa, as diferenças entre essas ações se tornam mais evidentes. Em ambas as situações,

procuro simular movimentos felinos, utilizando o olhar para transmitir uma sensação "ameaçadora", enquanto destaco o prazer que o gato demonstra ao caçar.

Figura 36 - Capturando os presentes. Foto por: Luciano Pacchioni.

Na chegada ao palácio para entregar o coelho ao rei, inicia-se a fórmula de repetição do estranhamento à fala do gato e somos apresentados ao personagem do rei. Durante a primeira apresentação da contação, em um momento em que o rei iria dialogar com o gato, acabei utilizando a expressão coloquial "Mano". A reação positiva do público me levou a tornar o linguajar do rei predominantemente informal, recheado de gírias. Essa escolha pareceu ainda mais adequada ao objeto que representa o personagem, reforçando a ideia de que o rei não segue padrões convencionais, dada a forma como Freddie Mercury era conhecido e sua postura enquanto artista.

A reação da plateia consolidou o rei como o personagem mais divertido da contação, contrastando com o formalismo do gato, que se esforça para manter a compostura devido ao temor que nutre pela figura do rei. Essa dinâmica trouxe um humor que quebra a expectativa de um diálogo tradicional entre as figuras reais e a ousadia representada pelo gato.

A estrutura de interação com o rei segue uma repetição tripla, em que o gato apresenta ao rei três coelhos como ofertas em nome do Marquês de Carabás. Esse nome, no formato atual da contação, é improvisado pelo gato no momento da apresentação, com o objetivo de impressionar o rei por sua complexidade. No entanto, na primeira interação,

o que realmente surpreende o rei não é o nome, mas o gesto atrativo de um desconhecido trazer ainda mais comida para um monarca que, em teoria, já possui tudo o que necessita.

Imediatamente após essa oferta, o rei chama sua filha para conhecer o gato. Durante praticamente toda a contação, a princesa permanece muda, destacando-se pela exuberância de suas vestes, que reforçam sua função visual.

Na segunda visita, o gato entrega perdizes ao rei, seguindo a lógica do conto original. Mais uma vez, o monarca se mostra surpreso e grato com a generosidade do Marquês de Carabás. Nesse momento, ao chamar sua filha, o rei insinua pela primeira vez a possibilidade de um casamento arranjado entre ela e o Marquês. No entanto, a princesa demonstra desinteresse, acreditando que a situação não teria grandes desdobramentos.

A figura da princesa passou por alterações na intensidade de suas reações ao longo das apresentações. Inicialmente, ela era completamente apática a qualquer interação, permanecendo muda. No formato atual, embora continue silenciosa diante das propostas do pai, sua reação foi adaptada para dialogar melhor com o público infantojuvenil. Por exemplo, incluo a ideia de que a princesa retorna ao quarto para usar o celular, o que acrescenta um toque de humor contemporâneo e facilita a conexão com a plateia.

Figura 41 - Rei empolgado com a comida ofertada pelo Marquês - Foto por: Karine Ferreira.

Neste momento da peça, e sempre que o gato está diante de uma apresentação ao rei ou realizando um pedido a algum personagem, utilizo um recurso cômico inspirado

na versão do Gato de Botas apresentada em Shrek 2. Esse recurso, que pode ser denominado "olhar de gato pidão[135]", consiste em tirar o chapéu, segurá-lo com as duas mãos e direcionar um olhar para cima, como se estivesse olhando diretamente para o personagem com quem está interagindo naquele momento.

Figura 37 - Olhar de gato pidão. Fonte: Montagem de acervo pessoal

A terceira interação com o rei ocorre durante o derradeiro plano do gato para aproximar seu amo da família real. O gato ordena que o dono mergulhe no rio e finja ter sido roubado, ficando sem suas roupas — um elemento presente em todas as versões do conto que já li. Para representar essa cena, utilizo um copo como ilustração do rio, enchendo-o de água durante a apresentação e colocando o objeto que representa o Marquês dentro do recipiente. O objeto que mais gosto de usar nesse momento é uma xícara com um desenho de gato e a frase ““I Love coffee and cats[136]”, pois considero que

[135] Nomenclatura baseada em como já vi pessoas chamarem esse olhar do gato de botas ou olhares semelhantes por gatos.
[136] Eu amo café e gatos.

ela adiciona uma camada extra de comicidade e imersão ao plano do gato. No entanto, devido à fragilidade do material, nem sempre levo essa xícara para todas as apresentações.

A escolha dessa xícara também carrega significados que não são imediatamente perceptíveis ao público, pois estão vinculados à subjetividade e a uma relação autobiográfica. Esse objeto foi um presente de uma professora que assistiu à cena na Escola Estadual Ângela Teixeira e relatou ter comprado a xícara porque lembrou de mim ao vê-la. Além disso, a xícara estabelece uma conexão simbólica com a inspiração inicial proporcionada por Louça Cinderella, que me motivou a desenvolver essa contação de histórias.

Embora detalhes como este possam não ter relevância direta para a cena ou para a relação do público com os objetos, acredito que minha relação como ator com os objetos escolhidos é uma potencialidade significativa para esta pesquisa. Assim como a pergunta feita no início deste trabalho sobre como o leitor teve acesso ao "objeto dissertação", as apresentações em que utilizo essa xícara preciosa refletem uma conexão diferenciada entre mim e os objetos. Elas indicam, ainda, que essas apresentações possuem um nível particular de importância em relação às outras, demonstrando como a relação afetiva e subjetiva com os objetos pode impactar a performance.

Figura 43 - O rio. Foto por: Cicero Marcos.

Visando tornar a entrada do rei mais chamativa, o personagem passou a ter uma trilha sonora especial. A escolha foi guiada pela intenção de criar um momento cômico, reconhecível não apenas pelos alunos, mas também especialmente por professores mais jovens que, como eu, frequentaram o ensino fundamental ou médio na década de 2000.

Ao anunciar a chegada da carruagem do rei, canto a frase “Carro de malandro, carro de malandro[137]” (DUCKJAY, 2005), que foi um verdadeiro "chiclete" na escola onde estudei durante o ensino fundamental. Essa escolha tem se mostrado eficaz em conectar-se ao público: para os professores e outros adultos, a música é imediatamente reconhecível, enquanto para os alunos, que não vivenciaram o contexto da canção, costumo explicar que não se trata de uma música autoral, como muitos acham. Apesar disso, a frase acaba permanecendo na memória das plateias por onde a apresentação passa.

A partir desse ponto, a história segue a estrutura tradicional do conto de Perrault, com suas repetições características. Contudo, faço uma adaptação significativa ao destacar a primeira troca de olhares entre o Marquês e a filha do rei. Essa escolha busca evitar que o romance entre os dois pareça "gratuito" ou que o casamento final tenha o tom de imposição comum a muitos contos de fadas.

Figura 38 - Carro de malandro e climão do primeiro encontro. Fotos por: Luciano Pacchioni.

Um momento importante na narrativa, é quando o rei solicita conhecer o castelo do Marquês, deixando-o sem reação diante da evidente ausência de um castelo. Essa situação marca uma diferenciação fundamental em relação ao conto que utilizo como

[137] Música homônima ao trecho criada pela Tribo da periferia em 2005

base, no qual, embora o destino final seja o castelo, o rei apenas pede que o jovem Marquês o acompanhe em um passeio. Em minha contação, o gato já possui um plano e rapidamente instrui os demais personagens a segui-lo. E, como era de se esperar, quantos momentos ocorrem até a chegada ao castelo? Três momentos, mais uma vez enfatizando a fórmula de repetição presente no conto de Charles Perrault.

Assim como Paulo Martins realiza pequenas alterações na trama de Louça Cinderella para adaptá-la aos seus objetos, apresentando, próximo ao final, um momento de interação direta com o público, eu também utilizo essa estratégia em minha contação. Durante o caminho até o castelo, havia originalmente um grande momento de narração, no qual eu interagia diretamente com o público, destacando os movimentos e trajetos do gato. Esse momento foi sendo modificado ao longo das apresentações, transformando-se em uma transição musical na qual retomo a música “Carro de Malandro”, para destacar a passagem entre os encontros com os fazendeiros e lenhadores.

Com o tempo, inseri uma conexão com a história de Chapeuzinho Vermelho (que será analisada em tópicos posteriores), introduzindo o lenhador como um personagem que interage com o rei. Esse personagem é representado por um colecionável funko do personagem Kratos[138], da franquia God of War[139], aumentando a identificação do público jovem, que conhece bem a franquia.

A interação entre o gato e os personagens ao longo do caminho é suavizada em relação ao texto original, no qual o gato utiliza ameaças para garantir que os camponeses confirmem suas mentiras. Na minha versão, o argumento utilizado pelo gato é que os camponeses não se arrependerão de cooperar, pois não precisarão mais se preocupar com o ogro, atual dono das terras, caso sigam seu pedido. Essa abordagem permite criar uma narrativa mais leve e adaptada ao público, mantendo o tom lúdico da contação.

As cenas envolvendo o castelo, bem como a escolha de utilizar um castelo de brinquedo como objeto representativo, têm como objetivo causar surpresa ao apresentar um elemento mais detalhado e "mágico". Essa escolha dialoga com o impacto gerado em Louça Cinderella pela introdução da carruagem, um objeto visualmente rico que reforça o encantamento da cena.

---

[138] Personagem protagonista da franquia de games “God of War” da sony, Kratos é um homem que desafia nos diferentes games os panteões de deuses gregos e nórdicos (no que até agora foi criado da franquia)

[139] A franquia “God of war”, vem desde 22 de março de 2005 (data do lançamento do primeiro jogo) se mostrado um sucesso em múltiplas plataformas, seu último lançamento foi o jogo God of war Ragnarok, oficialmente lançado dia 09 de novembro de 2022.

Segui meu próprio critério ao selecionar o objeto castelo, considerando o contraste visual e simbólico em relação a outros elementos da história. Se a cena inicial utiliza o moinho de madeira para simbolizar a pobreza do protagonista, a escolha de um castelo produzido pela mesma empresa (Funko), com riqueza de detalhes, busca evidenciar o oposto: a grandiosidade e riqueza do castelo pertencente ao ogro.

Em algumas apresentações, incluo uma cena de entrada no castelo, na qual o gato interage com um "porteiro". Personagem, representado por um colecionável do Mickey[140], que veio acompanhado do castelo. No entanto, essa cena não possui grande relevância para a narrativa principal, funcionando apenas como uma gag cômica.

Seguindo o conto original, o gato chega ao ogro e solicita uma demonstração de seus poderes. Na primeira apresentação, a transformação inicial do ogro em leão foi realizada utilizando um colecionável do personagem Leão[141].. Entretanto, após esquecer esse objeto em uma apresentação posterior, optei por narrar a cena, o que resultou em uma dinâmica mais fluida e rica no jogo de alternância entre o ogro, que se transforma em leão, e o gato, que demonstra arrependimento por ter feito o pedido.

Com o tempo, a voz do ogro também sofreu modificações. Inicialmente grave e ameaçadora, ela foi adaptada para um tom mais cômico, destoando das expectativas do público e ampliando o potencial humorístico da cena.

Figura 45 - O susto com o leão. Foto por: Luciano Pacchioni

[140] Personagem mascote da Disney, criado pelo grande idealizador da empresa Walt Elias Disney. A primeira aparição de Mickey em uma animação foi em 18 de novembro de 1928, na animação o vapor Willie

[141] Leão é um animal mágico do desenho Steven Universo, já citado neste trabalho.

Para a segunda transformação do ogro, adicionei o ato de transformar-se em burro, dando assim um animal intermediário entre o grande e ameaçador leão e o ultimo e pequeno rato. Para esse momento, retomo a herança do irmão do meio, quando o gato desafia o ogro a se metamorfosear em um burro, reapresentando o mesmo brinquedo do começo da história, trazendo assim uma continuidade e mostrando reforçando o quanto os acontecimentos contribuírem para o plano do gato.

Já na terceira transformação, ocorre a consolidação do plano do gato: “Duvido que possa se transformar em animais pequenos, como um rato.[142]”. Explorando a vaidade do ogro, que faz questão de exibir seu poder ao convidado, retiro de cena um ratinho de brinquedo, do tipo usado para gatos brincarem, e me posiciono em postura de caça. Em seguida, enceno o ato de capturá-lo com as mãos e "comê-lo", utilizando um chocolate previamente colocado atrás do palco.

Esse desfecho tende a ser de grande diversão, especialmente para as crianças, que ficam curiosas, principalmente em apresentações realizadas em ambientes escolares. Recentemente, recebi a sugestão de incluir um elemento adicional para incrementar a comicidade: um objeto ou uma parte dele que pudesse permanecer na boca após a cena, simulando o rabo do ratinho que teria ficado para trás. Considero essa uma ideia promissora, e acredito que seja o próximo elemento a ser incorporado para intensificar o impacto do clímax da contação.

Figura 39 - Gato devora o ogro. Foto por: Luciano Pacchioni.

[142] Transcrição de fala.

Aproximando-se do final da história, temos o retorno dos personagens ao castelo e o grande desfecho da narrativa. Ao observar a aparente riqueza do Marquês, o rei imediatamente ordena que sua filha se case com ele. Nesse momento a princesa se manifesta, exclamando: “Que? Como assim, pai? [143]” junto de um breve diálogo crítico, no qual a princesa questiona a ideia de se casar com alguém que acabou de conhecer, uma reflexão que, acredito, todos concordamos ser bastante surreal nos contos de fadas.

Seu pai rebate argumentando que percebeu a troca de olhares entre os dois dentro da carruagem e afirma não ter dúvidas de que eles irão se gostar antes de efetivamente se casarem. Essa interação introduz uma camada de humor contemporâneo e subverte ligeiramente as expectativas tradicionais do conto.

Por fim, a contação encerra-se com o clássico "felizes para sempre". A princesa e o Marquês se casam, e o gato de botas passa a viver confortavelmente, precisando caçar ratos apenas por diversão.

Figura 40 - Felizes para sempre. Foto por : Cicero Marcos.

Em comparação a Louça Cinderella, O Gato de Botas apresenta uma visualidade significativamente diferente. Enquanto Paulo Martins estabelece uma unidade de cores em seu espetáculo, com predominância do branco, minha contação aposta em uma pluralidade visual. Essa escolha, embora menos uniforme, mantém conexões importantes, destacando objetos que destoam materialmente ou visualmente por decisões dramatúrgicas, visando gags textuais ou fortalecendo a identificação entre o objeto e o

[143] Transcrição de fala.

público. Essa última estratégia é um dos mecanismos de criação no Teatro de Objetos com os quais mais trabalho, desde que fui introduzido a eles por Sandra Vargas

Grande parte da minha preferência por utilizar objetos antropomórficos decorre exatamente dessa possibilidade de articulação (com o público). Esses objetos trazem a imagem ou personagem que representam como um discurso primário, facilmente reconhecível pelo público. No caso de colecionáveis, como os Funkos, o discurso funcional associado a esses objetos é claro, mas para mim, esse uso dialoga diretamente com o prazer de brincar, algo que remonta à minha infância, onde frequentemente atribuí papéis diferentes aos personagens em minhas brincadeiras.

Por essa razão, não acredito que a reconhecibilidade dos Funkos (geralmente associados a desenhos animados ou filmes famosos) prejudique a cena ou desvie a atenção do público. Pelo contrário, essa familiaridade enriquece a experiência, possibilitando uma interação mais dinâmica e facilitando a construção de jogos cômicos que dialogam diretamente com as expectativas e referências culturais dos espectadores.

Outro ponto que considero essencial ao justificar a necessidade de uma descrição tão detalhada é o esforço constante de aproximar cada apresentação ao local onde ela ocorre. Essa estratégia permite a inclusão de gags cômicas específicas, que teriam menos impacto em outros contextos, ao mesmo tempo em que fortalecem a conexão entre a plateia e a cena. Esse recurso é semelhante ao que realizo na escolha de objetos para a identificação objeto-público (algo que também alcanço com os objetos reconhecíveis), mas, nesse caso, direcionado à narração e descrição da cena, reforçando a proximidade com o espaço.

Essa abordagem não apenas envolve o público na contação de histórias, mas também faz com que ele se sinta parte do enredo ao identificar referências relacionadas ao ambiente. Gerando um vínculo mais profundo entre o espectador e a narrativa, tornando a experiência mais imersiva e significativa. Esse aspecto será aprofundado a seguir.

5.2 – Minha Cinderela[144] – Escolha dos objetos.

Empolgado com a criação da contação de histórias O Gato de Botas, desenvolvi uma nova apresentação para o sábado letivo de 2 de setembro de 2022, na Escola Estadual

[144] Ao falar sobre a minha contação utilizo sempre a grafia com apenas um “l” – Cinderela, por ser a forma como vejo nos livros ao quais tenho acesso.

Ângela Teixeira. Na ocasião, interpretei minha própria versão da história de Cinderela, optando por uma abordagem distinta da proposta da Cia. Gente Falante em Louça Cinderella. Minha escolha foi seguir, principalmente, a versão dos Irmãos Grimm, que apresenta elementos mais sombrios e difere consideravelmente da versão amplamente conhecida pela animação da Disney, geralmente a mais popular entre as crianças

A contação de histórias apresenta momentos que podem ser considerados inadequados para crianças mais novas, especialmente devido à cena violenta em que as irmãs da protagonista tentam forçar o sapato a caber em seus pés. Por essa razão, planejei a apresentação direcionada a alunos de 14 anos (nono ano) até o terceiro ano do ensino médio. Esse público é predominante na escola e, frequentemente, demonstra interesse por versões mais próximas das originais[145] dos contos. Para essa contação, utilizei a tradução da versão de 1812 dos Irmãos Grimm, presente no livro *Contos de Fadas em suas versões originais*[146].

Embora essa não seja a versão mais conhecida, especialmente por ser posterior à *Gata Borralheira*[147], de Charles Perrault, considerei a versão dos Grimm a mais significativa para o ambiente escolar. Além disso, essa escolha permitiu variar a abordagem, evitando apresentar consecutivamente duas contações baseadas em obras de um mesmo autor canônico[148].

Buscando diferenciar ao máximo a identidade visual dos objetos utilizados em *Louça Cinderella* e criar uma proximidade estética com a versão animada da Disney (visando o contraste com o texto dos irmãos Grimm) iniciei a escolha dos objetos para a contação baseando-me na representação dessa versão da personagem. Na minha adaptação, Cinderela é apresentada em diferentes fases de sua vida, por meio de quatro objetos distintos, todos brinquedos.

Com exceção do primeiro objeto, uma réplica no estilo *Qposket*[149], todas as figuras são da marca Funko. Entre elas, incluem-se duas versões da Cinderela da animação da

---

[145] Expressão popular geralmente usada para designar histórias próximas de suas primeiras versões registradas com o nome pela qual são chamadas hoje em dia.

[146] Coletânea lançada pela Editora Wish em 02 de fevereiro de 2019 sob organização de Marina Avila, a tradução mostra-se muito semelhante a outras que também tenho acesso, tendo sido escolhida por ser o mesmo livro no qual encontro o gato de botas, que utilizei para a contação anterior

[147] A coletânea de contos de Perrault ,Contos da Mamã Gansa, traz a história com o nome Cinderela ou A Gata Borralheira, apelido que normalmente não é atribuído a ela em traduções da versão dos irmãos Grimm.

[148]Termo aqui utilizado para me referir a autores que normalmente são os mais lembrados enquanto autores de contos de fada, sendo os principais canônicos: Irmãos Grimm, Charles Perrault e Hans Christian Andersen.

[149] Estilo de colecionável semelhante a franquia Pop da funko, mas com proporções entre cabeça e membros e mais detalhes, como a boca.

Disney, uma com vestido rosa e outra com vestido azul. A escolha para representar a mãe de Cinderela recaiu sobre o uma figure da personagem Elsa[150], da animação Frozen. Essa decisão foi motivada pela familiaridade estética entre os objetos: ambos apresentam vestidos em tons de azul e pertencem ao universo Disney.

A última versão de Cinderela é representada por um colecionável da Lady Diana[151]. Optei por esse objeto por sua roupa distinta, que oferece uma "repaginada" na personagem para a última noite de baile. Foi a partir da escolha desse objeto que defini a construção do núcleo antagonista da contação.

Visando a familiaridade com o colecionável da princesa de fales, escolhi outro também pertencente a realeza britânica, no caso a Rainha Elizabeth II[152]. Fazendo isso, além de uma alusão a rivalidade entre as figuras históricas, uma velhinha não pareceria uma vilã tão ameaçadora, tal como a madrasta finge não ser vilanesca.

Ao buscar referências a outras versões de personagens de contos de fadas, adotei uma abordagem criativa ao representar as filhas da vilã. Considerando a associação frequente dessas personagens ao sentimento de inveja, escolhi *Funkos* das personagens Regina[153] e da Zelena[154], de Once Upon a time[155]. Essas escolhas não apenas dialogam com o tema da inveja, mas também criam uma conexão com o material de origem, no qual as personagens são irmãs.

Figura 41 - Cinderella 1 e sua mãe. Foto por: Cicero Marcos.

[150] Personagem da animação Frozen.
[151] Princesa de Galles, falecida em 31 de agosto de 1997.
[152] Detentora de um reinado de mais de 70 anos, Rainha Elizabeth faleceu em 08 de setembro de 2022.
[153] Nome da personagem que representa a madrasta malvada da Branca de Neve, no seriado.
[154] Personagem que representa a bruxa má do oeste de O mágico de oz, conhecida por sua inveja, que na serie é o que causa sua cor verde.
[155] Seriado original da ABC que contou com sete temporadas, explorando reinvenções de contos de fada e clássicos da literatura mundial no mundo real.

Figura 49 - O pai, a Madrasta e as Irmãs. Foto por: Cicero Marcos.

Na versão dos Irmãos Grimm, o comportamento do pai de Cinderela difere significativamente das adaptações mais populares. Em vez de estar morto, ele é complacente com as maldades cometidas por sua nova esposa e suas enteadas contra a filha do primeiro casamento. Esse comportamento, que pode ser considerado vilanesco, motivou minha escolha do personagem Abutre[156], como objeto. Além disso, piadas sobre calvície eram recorrentes no ambiente escolar em 2022, e o fato de o personagem ser careca adiciona uma camada de humor à sua apresentação.

Para manter uma conexão visual e temática entre os dois únicos personagens masculinos da história, o último colecionável usado foi do personagem Namor[157], também conhecido como Príncipe Submarino, da Marvel, para representar o príncipe. O traje típico atlante usado pela figura permite uma abertura cômica para dialogar sobre o vestuário do príncipe, acrescentando um elemento leve e divertido à cena.

Figura 50- Cinderela 2 e seu príncipe. Foto por: Cicero Marcos.

[156] Vilão dos quadrinhos do homem aranha. Criado por Stan Lee e Steve Ditko, em maio de 1963, tendo sua estreia na revista “The Amazing Spiderman" nº2.

[157] Personagem dos quadrinhos da Timely Comics, antecessora à Marvel. Namor foi criado em abril de 1939 para revista Marvel comics 1.

Além dos Funkos, utilizo objetos que fogem à familiaridade desse universo na contação, tanto como elementos de vestuário quanto como parte da dinâmica da história. Inicialmente, os elementos de vestuário incluíam equipamentos de EPI utilizados por funcionários de serviços gerais, como uma touca de cozinha, um avental e uma vassoura. Já entre os objetos inseridos na narrativa, destacam-se um par de sapatos de salto, uma faca de serra e um par de frutas (tomates). Estes últimos são utilizados na cena em que as irmãs, desesperadas, tentam cortar os próprios pés para calçar o sapato de ouro.

O figurino da contação passou por mudanças significativas. A persona criada para essa versão de Cinderela é uma alusão ao sofrimento causado pelo trabalho excessivo ao qual a personagem é submetida por sua família. Com essa mudança, introduzi uma música inicial à contação, Vida de empreguete[158], que reforça essa temática de forma cômica. Atualmente, apresento Cinderela com um figurino inspirado na estética anime, utilizando uma roupa de empregada doméstica (maid[159]).

Desde a introdução desse novo figurino, em 2023, a contação começou a circular. O teor cômico que o figurino acrescenta à cena ajuda a suavizar as partes mais inadequadas para públicos sensíveis, tornando a história mais acessível. Com isso, realizei ao todo pelo menos seis apresentações, sendo a primeira delas no sábado, 2 de setembro de 2022.

Figura 42 - Visão geral, novo figurino. Foto por: Ana Beatriz

[158] Música do grupo fictício “As empreguetes”, formado por três empregadas na novela “Cheias de Charme” de 2012 na rede Globo.
[159] Visual constantemente visto nas empregadas de desenhos japoneses e que também serve de base para um estilo de cafeteria no pais.

5.2.1 Cinderela – Dentro da cena.

O caminho narrativo escolhido para a contação da história de Cinderela segue uma abordagem semelhante à utilizada em O Gato de Botas. No entanto, enquanto na história do gato eu assumia o papel do protagonista de forma mais consistente, nesta contação adoto a postura de narrador onisciente, mantendo uma certa distância da ação.

A cena inicia com um trecho da música Vida de Empreguete, especificamente a parte que menciona as duas filhas de uma patroa, estabelecendo uma conexão direta com as irmãs da protagonista. O recurso de encenação utilizado nesse momento remete à preparação vista em Louça Cinderella, substituindo a figura que serve o chá por uma personagem responsável pela limpeza, adaptada ao contexto escolar, que decide compartilhar uma história com o público.

Nesse momento inicial, reflito sobre o quanto a figura da princesa *Cinderela* pode ser próxima de nossas próprias experiências, destacando: "Todo mundo já viveu um pouco da vida de Cinderela. Ter que trabalhar de maneira forçada, lidar com o desaforo de outras pessoas. Enfim, Cinderela talvez seja a princesa mais próxima de todos nós."[160]

Figura 43- Abertura da cena. Foto por: Cicero Marcos

Nessa contação, começo a incorporar trechos mais próximos ao material original dos Irmãos Grimm, com a intenção de, gradualmente, inserir falas completamente fiéis à edição que utilizo como referência. Essa abordagem contrasta com a contação de O Gato de Botas, em que a influência de Perrault permanece restrita à narrativa, sem a inclusão de citações textuais diretas.

[160] Transcrição de fala.

A primeira vez em que essa utilização textual se faz presente é na cena da morte da mãe da protagonista. Nesse ponto, assumo a voz da personagem e digo: "Filha, se você for bondosa e fizer suas orações diariamente, prometo que jamais vai se sentir sozinha, será como se eu sempre estivesse junto com você[161].

Nessa contação, incluo uma referência humorística ao meme que inspirou o nome do nosso grupo de estudos[162], Nucelten Puppets. Após a fala da mãe, adiciono a seguinte frase cômica: "Em seguida, ela olhou nos olhos da filha e perguntou: 'No céu tem pão?' E morreu." [163] Essa inserção, apesar de inusitada, estabelece uma conexão com o público contemporâneo e reflete o caráter leve e descontraído de algumas das escolhas narrativas.

Citar momentos textuais durante esta análise é crucial, pois percebo cada vez mais que minha criação com objetos está profundamente conectada à fala. Muitas obras teatrais no formato de Teatro de Objetos optam por não utilizar elementos textuais, priorizando metáforas visuais e imagéticas. Embora esse caminho produza resultados esteticamente belos, ele não reflete plenamente a maneira como gosto de fazer teatro.

Essa preferência textual foi um dos motivos pelos quais Louça Cinderella chamou tanto minha atenção. No trabalho de Paulo Martins, identifiquei uma abordagem próxima à minha forma de criação no Teatro de Objetos, em que o texto e a narrativa oral desempenham papéis fundamentais. Essa convergência reforça minha percepção de que, em meu processo criativo, a fala não apenas complementa a cena, mas é um elemento estruturante que guia a interação entre os objetos e o público.

Figura 44 - Cinderela e sua mãe. Foto por: Ana Beatriz.

[161] Ibdem. Na versão consultada, a fala seria: “Filha amada, se fores boa e fizer suas orações fielmente, Deus sempre a ajudará e eu olharei por você do céu, assim estaremos juntas para sempre.” (GRIMM, apud. AVILA, 2021, p.169).

[162] O meme se refere ao conhecido discurso que Renato Aragão (Didi) recorrentemente fazia nas campanhas do Criança Esperança, onde sempre contava e história de uma criança que antes de morrer com fome, nos braços da mãe, supostamente fazia essa pergunta.

[163] Transcrição de fala.

Seguindo a narrativa, temos a interação do pai de Cinderela, acompanhada de uma reflexão sobre o curto intervalo de tempo que ele levou para se casar novamente após a morte de sua primeira esposa. Esse momento serve de transição direta para a introdução da madrasta e de suas filhas, que rapidamente revelam suas verdadeiras intenções. Uma delas, de maneira rude, exclama: "Essa pateta vai se sentar conosco à mesa? Não vou tolerar uma garota tão estranha comendo com a gente sem trabalhar para isso! ”[164]

Figura 45 - Apresentação da madrasta e suas filhas. Print de gravação feita por: Frederico Novaes.

O grande diferencial dessa versão é a ausência da figura tradicional da fada madrinha, que é substituída por uma árvore mágica que cresce no túmulo da mãe da protagonista. Após receber um galho dessa árvore de seu pai, em retorno de uma viagem, a garota a rega com suas lágrimas, permitindo que a árvore floresça e sempre abrigue pássaros em seus galhos.

Nas primeiras apresentações, utilizei uma árvore grande localizada no pátio da escola como representação da árvore mágica da história. No entanto, para futuras apresentações, estou considerando a possibilidade de introduzir um objeto que simbolize essa árvore, seguindo uma abordagem semelhante à que adotei para o castelo e o moinho na contação de O Gato de Botas. Uma ideia que estou explorando é o uso da árvore do jogo *Pula-Macaco*[165], que poderia não apenas representar visualmente a árvore, mas também me auxiliar a marcar de forma mais clara as interações com esse elemento, algo

[164] Transcrição de fala, no texto original a fala é até mais agressiva: “- Essa pata-choca estúpida há de se sentar na mesma sala com a gente? – Disseram as irmãs – Para comer, deve ganhar seu pão. Volte para a cozinha que é seu lugar!” (GRIMM, apud. AVILA, 2021, p.169).

[165] Jogo da Estrela, que possui uma grande arvore (para as dimensões do brinquedo), onde o jogador deve tentar colocar os macacos por meio de arremessos com um trampolim que vem no jogo.

que tenho tido dificuldade em fazer, conforme apontado por colegas da área em retornos recentes.

Essa cena é essencial para apresentar a fórmula de repetição característica do conto, tornando ainda mais importante que o elemento visual seja bem definido e que a repetição seja clara para o público. A repetição textual é enfatizada pela frase icônica: "Pombinhos, rolinhas e todos os outros pássaros, me ajudem a colher as ervilhas. Vocês podem comer as ruins, e coloquem as boas no lado de cá.[166]". Reforçando a relação entre: protagonista, arvores e pássaros (estes dois últimos, elementos mágicos importantes para a história).

Figura 55 - Arvore do brinquedo "Pula Macaco". Fonte: You Tube, disponivel em: https://i.ytimg.com/vi/h0frddoPXFo/maxresdefault.jpg. Acesso 10 de Janeiro de 2023.

Cinderela oferece uma possibilidade ampliada de aproximação com o público por meio de recursos narrativos adaptados ao contexto local. Um exemplo disso ocorre ao me referir, durante apresentações realizadas em Uberlândia, ao grande baile organizado pelo príncipe como algo semelhante ao Camaru[167], evento popular na região. Essa adaptação dialoga diretamente com a versão dos Irmãos Grimm, na qual o baile dura três noites, diferentemente da versão de Perrault utilizada por Paulo Martins, onde o evento ocorre em uma única noite.

Faço também piadas sobre possíveis atrações do baile, destacando o fato de durar mais de uma noite, o que reforça a conexão com o público local. Esse momento me leva a refletir sobre a importância de adaptar as referências culturais e contextuais da contação

[166] Transcrição de áudio. Na tradução utilizada a fala é: " – Pombas, rolinhas e todas as aves do céu, venham e me ajudem a pegar as ervilhas das cinzas. As boas coloquem no prato, as ruins joguem na plantação ou comam" (GRIMM, apud. AVILA, 2021, p.170).

[167] Festival anual que acontece na cidade de Uberlândia, entre o fim de agosto e início de setembro, sempre com vários dias e múltiplas atrações.

para diferentes localidades. Por exemplo, ao apresentar essa história em outra região, citar o Camaru não teria o mesmo efeito cômico ou de reconhecimento por parte da plateia.

Nesse sentido, pesquisar festivais e eventos locais equivalentes pode potencializar a identificação do público com a narrativa, tornando-a mais imersiva e envolvente. Assim como a identificação objeto-público precisa ser adaptada entre diferentes localidades, as referências narrativas também devem considerar as especificidades culturais e contextuais de cada lugar para maximizar o impacto da apresentação.

Nas últimas três apresentações, tenho explorado mais intensamente o figurino de empregada como um recurso cômico. Durante as cenas que retratam os bailes, aproveito para me distanciar dos objetos e realizar movimentos baseados em sugestões da plateia, deslocando temporariamente o foco para minha atuação física. Esse recurso permite criar interações inesperadas e dinâmicas, trazendo os objetos para um plano secundário enquanto exploro diferentes tipos de dança.

Na apresentação mais recente, introduzi um elemento narrativo em que o primeiro dia do baile é descrito como contando com um show do cantor Gusttavo Lima[168] No segundo dia, solicito sugestões da plateia para determinar a atração. Curiosamente, em todas as ocasiões em que utilizei esse recurso, a escolha predominante foi o gênero funk, resultando em uma cena cômica e quase grotesca, onde incorporo movimentos de rebolado enquanto descrevo a dança dos bonecos, que permanecem estáticos sobre a mesa.

No terceiro dia do baile, utilizo a música Deixa Acontecer[169] do grupo Revelação[170], destacando que a princesa decidiu "deixar a noite acontecer naturalmente". Nesse momento, realizo uma dança que começa com os bonecos em minhas mãos, mas que, progressivamente, evolui para um momento cômico. A dança ganha intensidade, levando a um esquecimento dos objetos, que permanecem fora do foco até que, simbolicamente, possam "chamar" minha atenção de volta para a ação.

Durante esses momentos, há jogos textuais significativos na cena, como o diálogo da protagonista com sua mãe para pedir os vestidos. Apesar de ser um ponto que ainda exige aprimoramento na marcação física para reforçar a ideia expressa, especialmente no momento em que Cinderela pede ajuda à árvore mágica, essa parte também se apresenta como uma oportunidade de personalizar a frase em função do ambiente. Além disso,

---

[168] Nome artístico do cantor e compositor brasileiro Nivaldo Batista Lima.
[169] Pagode lançado pelo Grupo Revelação no ano de 2001.
[170] Grupo de pagode, formado no ano de 1990 na cidade do Rio de Janeiro.

proporciona uma interação envolvente com a plateia, como observado na segunda apresentação realizada no dia de estreia

Figura 56 – Deixa acontecer naturalmente. Foto por: Ana Beatriz.

Neste momento da história, era possível ouvir músicas de um bar localizado em frente à escola. Embora isso possa ser considerado um ponto negativo em termos de captação na gravação, do ponto de vista dramatúrgico, revelou-se um elemento positivo. No momento em que a cena retrata a chegada de Cinderela e o fato de não ser reconhecida, a música "Todo Mundo Menos Você[171]"estava tocando, criando uma atmosfera adequada à situação. Essa coincidência reforçou a ironia presente no refrão da música: "Se todo mundo viu, por que você não está vendo?" (MENDONÇA, 2021).

A ironia é acentuada ao apresentar o traje de gala do príncipe, contrastando com a figura seminua do colecionável utilizado e subvertendo as expectativas tradicionais em relação a uma figura da realeza (como também faço na minha versão do gato de botas).

A relação entre Cinderela e o príncipe, traz mais uma vez o recurso de repetição, pois nas três noites de baile segue-se uma sequência semelhante de eventos: Cinderela chega ao baile; o príncipe, encantado por sua beleza, recusa-se a deixá-la dançar com outros homens; a jovem se retira antes do término da festa, sendo seguida pelo filho do rei. A sequência culmina com Cinderela se escondendo em algum local, enquanto o príncipe solicita ao pai dela ajuda para encontrá-la. No entanto, o pai não reconhece a filha como a mulher procurada, resultando em ações simbólicas como derrubar uma árvore na primeira noite e um pombal na segunda.

[171] Lançada em 2021, com autoria de Maiara & Maraisa e Marília Mendonça.

A formula de repetição volta a aparecer no conto, pela relação entre a Cinderela e o príncipe, pois nas três noites de baile ocorre a mesma sequência de eventos: Cinderela chega ao baile; o príncipe fica encantado por ela e recusa-se a deixá-la dançar com outros homens; a garota vai embora e o filho do rei a segue; ela se esconde em algum lugar, enquanto o príncipe chama o pai de Cinderela para ajudar; o pai dela, por sua vez, não reconhece sua filha como a mulher que o príncipe procura e acaba derrubando algo a pedido da realeza, como uma árvore na primeira noite e um pombal na segunda noite. No entanto, na terceira noite, esse ciclo é interrompido, pois o príncipe coloca piche nos degraus do palácio para que a garota fique presa. Somente então, no terceiro dia, ela deixa o sapato para trás.

Na terceira noite, no entanto, essa estrutura é rompida. O príncipe utiliza piche nos degraus do palácio para impedir a fuga da jovem, marcando uma alteração no ciclo narrativo. É apenas nesse último encontro que Cinderela deixa para trás o icônico sapato, elemento central que conduz ao desfecho da história.

A cada noite que passa, a figura do príncipe demonstra um estado crescente de obsessão pela princesa. Essa intensificação me permite explorar, de forma cômica, a contradição entre a personalidade do príncipe e o fato de Cinderela ainda assim buscar nele o seu amor, evidenciando as incoerências típicas dos contos de fada em relação ao que tradicionalmente esperamos de uma relação saudável.

Nesse ponto da narrativa, uma melhor organização e pontuação dos objetos em cena poderia enriquecer a limpeza visual da apresentação. A quantidade de objetos presentes, que já contribui para certa poluição visual desde a introdução das irmãs adotivas da protagonista, torna-se especialmente perceptível durante a passagem de tempo entre os três dias de baile. Essa sobrecarga visual exige ajustes para que a narrativa flua de maneira mais clara e visualmente agradável.

O desfecho da história mantém a clássica cena do sapato, tal como descrito no conto dos Grimm. Em todas as versões que apresentei, o objeto sapato é representado por um sapato em tamanho real, que se destaca dos demais objetos da cena. Apesar de visualmente não parecer uma escolha óbvia, optei por utilizar sapatos reais encontrados em um trecho próximo ao condomínio onde moro atualmente. Esses sapatos, embora destoem da familiaridade estética da família de objetos apresentada ao longo da peça, conferem à cena um aspecto mágico e simbólico, permitindo também a criação de situações cênicas, como o ato de colocar outros objetos neles enquanto as irmãs adotivas tentam experimentá-los.

Figura 46 - Um sapato de milhões. Foto por: Cicero Marcos.

A cena sombria, em que a madrasta de Cinderela convence suas filhas a cortarem parte do pé para que o calçado de ouro lhes sirva, é representada por uma combinação entre narração com a ação de cortar uma fruta. Geralmente, utilizo tomates para essa representação, pois, além de serem fáceis de manipular, possuem uma coloração avermelhada e um interior líquido que intensifica o impacto visual da cena, conferindo-lhe um aspecto mais dramático. Esse efeito é particularmente acentuado quando pedaços do tomate se desprendem e caem sobre os objetos e a mesa, criando uma atmosfera visceral.

Durante uma apresentação realizada em 2023, um aluno comentou algo como: "Imagina se o Célio comesse o tomate, como ia ser bizarro". Desde então, tornou-se quase uma tradição os alunos pedirem para comer os tomates utilizados na cena, o que frequentemente causa alvoroço, levando até a solicitações inusitadas, como pedir sal às funcionárias da cozinha escolar. Apesar de ainda não ter experimentado consumir os tomates na cena, em uma ocasião específica utilizei maçãs, devido à indisponibilidade de tomates adequados (encontrei apenas tomates-cereja, que eram pequenos demais para a ação).

Ao utilizar as maçãs, tive a oportunidade de testar essa sugestão. Durante a encenação, no momento em que a primeira irmã corta o pé, houve uma reação vibrante dos pré-adolescentes presentes, que correram para a frente do palco para pedir o pedaço de fruta cortado durante a cena da segunda irmã malvada. Esse experimento gerou uma

resposta entusiasmada do público, mas ainda não consigo decidir se a ação de comer a fruta foi realmente positiva ou se desviou excessivamente a atenção da narrativa central.

Portanto, mais uma vez a cena teve um exemplo de possibilidade de extrapolar os cenário dos objetos, e ter maior participação da plateia, abaixo uma foto que mostra o momento, que também apresenta o maior cenário caótico, no que se refere a número de objetos na mesa.

Figura 58- Formas alternativas para se colocar um sapato. Colagem com prints de apresentação filmada por Frederico Novaes

Embora não esteja diretamente relacionado aos objetos da cena, considero importante abordar os personagens pássaros, cuja representação ainda carece de uma solução satisfatória. Até o momento, não encontrei um objeto que simbolize esses personagens de forma adequada, tampouco consegui desenvolver uma possibilidade física que atendesse às necessidades dramatúrgicas da cena. Além disso, a adaptação da fala dos pássaros, presente no texto original, também tem sido um desafio.

Entre as traduções disponíveis, a que mais se aproxima do texto original (descrita no livro como uma tradução direta) apresenta os pombos dizendo: “Rôo, crôo, crôo, rôo, crôo, crôo, O sangue escorre do sapato ‘Lá vão eles, lá vão eles!’/O pé é muito grande e

largo, há sangue escorrendo; dê meia volta e leve a sua noiva verdadeira.” (GRIMM, apud. ÁVILA, 2021, p.176).

A forma como essa tradução perde a sonoridade rítmica da rima original, me fez buscar uma estrutura rimada, com um tom mais cômico: “Rôo, crôo, crôo, Róo cróo, cróo! Príncipe bocó! Olhe para baixo, o sapato está ensanguentado.” [172]

Figura 59 - Fala dos pombos em alemão e inglês - Fonte: Print de tela da série Explicando, disponível em Netflix.

O trecho acima, é retirado do episódio 1 da terceira temporada da série *Explicando*[173], que apresenta a versão na língua original e sua tradução para o inglês. Ambas as versões destacam o caráter rimado do texto original, evidenciando a musicalidade intrínseca às falas dos pombos. Ao adotar essa rima e brincar com a sonoridade dos pombos, frequentemente associada à expressão "Pruu", amplamente encontrada na internet, surge uma possibilidade de interação divertida durante a encenação. Esse recurso é também explorado na própria dublagem da série, onde a expressão "tem caroço nesse angu" é usada como alerta pelos pombos, adicionando um toque cômico ao momento.

O encerramento do espetáculo reforça o tom sombrio da narrativa dos irmãos Grimm, com uma última cena de violência: os pombos visitam as irmãs de Cinderela mais uma vez e furam seus olhos, como forma de punição por suas atitudes. Desde que o figurino de empregada foi integrado à contação, o desfecho também inclui o retorno da

[172] Transcrição da gravação, na tradução
[173] Com estreia em meio de 2018, explicando é uma serie transmitida no streaming Netflix que apresenta debates sobre diversos temas como: Monogamia, música e contos de fada. De modo mais preciso o trecho da foto aparece aos 11:30 do referido episódio.

música do terceiro dia de baile. Durante minha saída de cena, retiro-me dançando ao som da música, permitindo que o público reaja espontaneamente ao final inesperado, especialmente para aqueles que desconhecem essa versão do conto.

Figura 60 - O fim das irmãs. Print de gravação feita por Frederico Novaes.

Ainda considero que a poluição visual seja o maior desafio desta contação, algo que poderia ser aprimorado por meio da troca de objetos ou de um planejamento mais estratégico no sistema de entrada e saída dos personagens, de forma a torná-lo mais claro e coeso. Esteticamente, penso que há potencial para uma aproximação com o cenário imagético presente no filme Para sempre Cinderela[174], especialmente considerando a troca da última versão da Cinderela por um colecionavel que apresente asas, semelhante ao vestido de baile utilizado pela protagonista no filme.

Em contrapartida, essa abordagem onírica evocada pelo filme pode não se harmonizar completamente com a estética estabelecida pelo novo figurino da contação. Nesse sentido, seria necessário ou uma possibilidade, explorar ainda mais a estética de "serva" , substituindo os objetos que representam a protagonista. Outra possibilidade seria adotar uma paleta de cores preto e branco, remetendo ao vestido de empregada, o que proporcionaria maior unidade visual e ajudaria a destacar as transições narrativas ao longo da contação.

[174] Lançado em 31 de julho de 1998 e distribuído pelo 20th Century Studios, Para Sempre Cinderela trás Drew Barrumore como a protagonista Danielle e apresenta uma mistura de elementos das versões de Perrault e Grimm do conto.

Tenho consciência que os momentos em que os objetos são colocados em foco precisam ser melhor trabalhados para que realmente se destaquem. Uma possível solução seria investir no recurso de zoom do Teatro de Objetos, como a utilização de plataformas que realcem os objetos, similar ao que foi observado em *Louça Cinderella*, ou ainda a criação de um espaço que me mantenha mais oculto em relação a esses elementos cênicos.

Ao avaliar minha escolha de objetos para esta contação, percebo uma predominância do discurso afetivo, o que requer revisão em diversos momentos. Essa predominância pode, em certos casos, prejudicar a narrativa. Tenho clareza de que, por mais que as irmãs malvadas façam sentido para mim no nível pessoal, substituir ou repensar o Funko que as representa talvez seja uma decisão mais adequada para beneficiar a história.

Conectando essa análise à origem da criação desta cena e à minha pesquisa no trabalho de conclusão de curso, acredito que Cinderela representa um exemplo de cena em Teatro de Objetos construído a partir da dramaturgia por narrativas. Isso se evidencia pela busca de fidelidade a uma versão específica do conto original. No entanto, em sua encenação, a relevância dessa fidelidade acaba diluída diante das gags e piadas que tenho explorado e desejado ampliar, ressaltando a interação dinâmica e cômica com o público.

5.3 Chapeuzinho Vermelho – A escolha dos objetos

A proximidade da Copa do Mundo de 2022 inspirou uma nova possibilidade de estabelecer relações entre texto e objetos. O desafio surgiu quando fui convidado a criar uma história "assustadoramente infantil"[175] para a festa do pijama dos alunos do Infantil e do Sexto Ano do Colégio Monteiro Lobato[176]. Essa proposta me levou a buscar uma versão de Chapeuzinho Vermelho que pudesse brincar com algo que desperta medo nas crianças, mas que também estivesse alinhado com o que fazia parte de seu universo naquele momento: a coleção de figurinhas da Copa do Mundo.

Para isso, criei uma história original, diferente dos contos de fadas analisados anteriormente. Nessa história, explorei uma Chapeuzinho Vermelho com a qual os alunos pudessem se identificar. Dando mais destaque à relação dela com a família. O Lobo foi

[175] Termo utilizado pela diretora do colégio Monteiro Lobato
[176] Colégio localizado no bairro Custódio Pereira na cidade de Uberlândia, Monteiro Lobato é um colégio com 25 anos de história fundado pela diretora Corbane, comecei a trabalhar na instituição em 2022.

retratado como um personagem mais "assustador", embora não tão malvado no final, e a vovó foi representada de forma facilmente reconhecível pelos alunos.

Na nova contação, optei por explorar uma familiarização total, utilizando apenas Funko Pops para a narrativa. Para criar uma maior conexão entre a mãe da Chapeuzinho Vermelho e a protagonista, decidi escolher dois colecionáveis que fossem visualmente semelhantes. Inicialmente, considerei utilizar uma versão da Feiticeira Escarlate[177]. Porém, a figura que possuo retrata a personagem flutuando e segurando um livro, o que poderia tirar o contexto de inocência e simplicidade necessário para a Chapeuzinho, além de estar muito próxima da ideia de algo sobrenatural.

Após refletir melhor, observei meus dois colecionáveis da personagem Bela[178], e me recordei que já havia até feito um capuz vermelho para um deles, usado em outra reinvenção apresentada no meu canal Célio Artes- Zerovírgula1[179]. O outro colecionável já vem com um capuz rosa e um traje de inverno. Com isso, decidi que a versão com o capuz vermelho seria a protagonista e a versão com o traje de inverno representaria a mãe.

Figura 471 - Chapeuzinho vermelho e sua mãe. Fonte: Acervo próprio.

Aproveitei a ideia de reaproveitar colecionáveis e como lobo, o funko Sesshomaru *demon dog*[180]. Essa figura possui uma aparência ameaçadora, com marcas pelo corpo, e,

---

[177] Personagem dos quadrinhos da Marvel criada em 1964 por Stan Lee e Jack Kirb.

[178] Personagem da Animação A bela e a fera, lançada pela Disney de 1991, inspirada no conto originalmente escrito por Jeanne-Marie LePrince de Beaumont e lançado na França em 1740.

[179] A versão em questão é uma adaptação do que seria o prequel do meu texto teatral O Lobo. Nesta versão em vídeo feito pela Lei Aldir Blanc, apresento um pouco do passado da Chapeuzinho, que naquele contexto se revela uma vilã. O vídeo está disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=44_5-1xuAGE&ab_channel=C%C3%A9lioartes-Zerovirgula1. Aceso 12 de outubro de 2022.

[180] Sesshomaru é o irmão malvado de Inuyasha, protagonista de mangá homônimo publicada na revista Weekly Shōnen Sunday entre 13 de novembro de 1996 e 18 de junho de 2008, totalizando 56 volumes a escolha pelo itálico nesse caso é devido ao termo Demon dog ser o nome atribuído a figura e a forma assumida pelo personagem na animação de origem.

como foi observado pelas crianças nas apresentações, "um começo de calvície" — um detalhe que gerou risadas e comentários. Escolhi usar um lobo de pelos brancos como uma forma de fugir da imagem clássica do Lobo Mau, frequentemente retratado com pelagem preta e aparência sombria.

Além disso, no anime Ynuyasha[181], Sesshomaru é o irmão malvado do protagonista, o que torna a escolha coerente para fãs do anime. Na obra original, o personagem tem um papel de anti-herói, o que reforça a associação inicial como vilão na contação.

Figura 482 - O lobo mau. Fonte: Acervo próprio.

Por ser o único colecionável com a figura de uma idosa, utilizei mais uma vez a figure da Rainha Elizabeth II, mas nessa contação vejo ainda mais conexão. Afinal, a velha usa roupa rosa como o chapéu da mãe de chapeuzinho e possui pena vermelha, como a própria neta. Além disso, a rainha é facilmente reconhecível e para muitos soa cômica pelos memes que já fizeram sobre ela.

Figura 63 - Vovozinha. Fonte: Acervo pessoal.

[181] Já explicado em nota anterior.

A personagem do sacador, foi alterada em relação a esteve vídeo (intitulada Chapeuzinho Vermelho – O lado oculto do capuz) , no qual havia usado um colecionável do personagem Ciborgue[182], que possuía um machado e uma expressão malvada, parecendo adequado ao contexto criado naquela narrativa. Contudo, para essa história, optei por um personagem mais relevante no final de 2022, que pudesse ser facilmente reconhecido por públicos de diferentes idades, especialmente se a contação fosse levada a outros espaços.

A escolha foi mais uma vez Kratos (o mesmo utilizado na contação do Gato de Botas, analisada anteriormente). Por ser um personagem conhecido por sua habilidade em combate nos jogos da franquia God of War, Kratos se adequava melhor à cena de confronto com o Lobo, trazendo mais intensidade e dinamismo à narrativa.

Figura 49 - O caçador. Fonte: Acervo pessoal.

Por fim, para a grande reviravolta melodramática da contação de história adicionei um cachorrinho da raça Corgi[183], que acompanha a Rainha Elizabeth e que facilmente se encaixaria na história, para representar o lobo quando criança, na cena de flashback.

Acredito que as escolhas para esse contação entram quase numa esfera de Remake do vídeo relacionado e grande parte das escolhas são exatamente pelos mesmos motivos, apresentando também o compromisso de não diferenciar nenhum objeto nesta contação.

[182] Personagem da DC comics, atualmente mais associado a liga da justiça, mas tanto no passado quanto na versão do colecionável, é da franquia Teen Titans.
[183] A raça Welsh Corgi é nativa do pais de Gales e rainha Elizabeth II teve diversos cães dessa raça.

Figura 65 - Lobo na sua infância. Fonte: Avervo pessoal

5.3.1 Chapeuzinho Vermelho – E o álbum da copa

Nesta análise, utilizarei como base o vídeo da gravação da estreia aberta ao público dessa história, realizada durante o Cabaré Animado de outubro de 2022, como parte da programação do IV Cena animada[184]. Adicionarei também comentários gerais sobre outras apresentações realizadas, destacando as mudanças e elementos específicos introduzidos, uma vez que esta é a contação que menos apresentei entre as discutidas aqui.

Diferentemente das outras contações, nesta história apresento um narrador distanciado que relata os acontecimentos em terceira pessoa: o próprio Lobo Mau. Essa escolha é inspirada no personagem que criei para o espetáculo *O Lobo*[185]. Assim, trago alguns elementos de figurino desse espetáculo, como uma cabeça de lobo, luvas com unhas, calças (com uma cauda acoplada) e, ocasionalmente, as pantufas com pés de lobo.

A ideia é brincar com o conceito de multiverso, amplamente conhecido nos quadrinhos e na cultura pop. Nessa proposta, uma versão do lobo mau assume o papel de narrador para contar a história de outra versão do mesmo personagem.

A primeira personagem apresentada é Chapeuzinho Vermelho. Introduzo a personagem com certo distanciamento, utilizando um comentário inicial sobre seu vício em TikTok[186]. Em seguida, apresento sua mãe, estabelecendo uma conexão humorística

---

[184] Festival de Teatro de Animação que foi realizado entre 08 e 13 de novembro de 2022 na cidade de Uberlândia

[185] Espetáculo autoral feito com o grupo Zerovirgula1 que apresenta uma versão de julgamento do Lobo mau, disponível em https://youtu.be/aKNfCQoHNyA, acesso em 11 de janeiro de 2023.

[186] Aplicativo de rede social lançado em setembro de 2016 e que principalmente como o início da pandemia, se tornou popular.

entre ambas ao destacar que a mãe usa um capuz rosa para evitar ser confundida com a filha. A ação da narrativa tem início quando a mãe de Chapeuzinho lhe confia a tarefa de ir à casa da avó (no vídeo em anexo, acabei não fazendo essa parte).

No contexto da história, a mãe justifica a necessidade da visita afirmando que a avó, por ser idosa, está com preguiça de buscar os itens de que precisa. Assim, Chapeuzinho deve levar doces e remédios para ela. Durante o diálogo, a mãe recomenda que a garota vá de Uber para evitar qualquer perigo, acrescentando: "Você vai de uber[187] para não correr perigo, e vai ter que ser no dinheiro por que o cartão está bloqueado". Essa fala geralmente leva Chapeuzinho a responder com a expressão "Confia" uma referência a um meme popularizado em 2021[188], envolvendo uma imagem do ator Will Smith[189]. Apesar da recomendação, a garota decide ir a pé, preferindo gastar o dinheiro destinado ao transporte na compra de figurinhas da Copa.

Figura 66 - O encontro da chapeuzinho e lobo. Fonte: Acervo do Cena animada – Foto por Vinicius.

A história mantém o caráter moralizante visto nas narrativas de Perrault e dos irmãos Grimm, mas é enriquecida com referências atuais. Um exemplo disso é o Lobo viajando de ônibus para chegar antes da garota, que vai a pé. Em cenas como essa, o recurso de manipulação é usado para deslocar um objeto enquanto outro é preparado para a próxima cena, tornando mais suaves as transições.

---

[187] Uber é uma empresa de transporte por aplicativo fundada em 2009.

[188] O meme surgiu quando o ator postou uma foto com roupa social, para divulgar um perfume e mesmo um ano após, a foto ainda é bastante usada e o termo "confia", acabou se tornando uma gíria entre os jovens em idade escolar.

[189] Ator e produtor cinematográfico, Willard Christopher Smith Jr. Teve o inicio da sua carreira como rapper com o nome artístico "Fresh Prince" e mais tarde, com a serie The Fresh Prince of Bel-air (um maluco no pedaço na versão brasileira) se tornou ator.

Na cena do encontro entre o Lobo e a avó, o conto apresenta uma mudança significativa: o Lobo não engole ninguém. Ele faz cócegas, o que gerou sustos na primeira apresentação, pois me levantei e insinuei que faria cócegas nas crianças presentes. Esse recurso foi repetido na cena do ataque do Lobo a Chapeuzinho, que ocorre após ele guardar a avó no armário e vestir suas roupas. A interação direta com o público e a surpresa causada pela quebra da expectativa tradicional do conto trouxeram mais dinâmica a história e um tipo de dinâmica diferente das outras histórias, já que nelas não havia algo semelhante a ideia de sustos.

Percebo que a cena do encontro entre Chapeuzinho e o Lobo pode ser melhor trabalhada, especialmente pela ausência de um objeto que represente a avó disfarçada. Até agora, a solução mais eficiente tem sido cobrir o brinquedo do Lobo com minhas próprias luvas, criando uma adaptação improvisada. O humor nessa cena surge das referências contemporâneas, como quando o Lobo, ao tentar imitar a avó, menciona sites de compras, e culmina com Chapeuzinho não apenas perguntando sobre os dentes da "vovó", mas também reclamando do suposto mau hálito.

O clímax da contação começa nesse momento, com a entrada do caçador. Ele é apresentado em uma cena de ação, ao entrar quebrando a janela da casa, dizendo que a risada alta está atrapalhando o pessoal do condomínio. Em seguida, interajo diretamente com a plateia, perguntando se eles querem ver a briga entre o caçador e o lobo, o que pode interferir em como a luta vai ser retratada.

Mas geralmente, utilizo brincadeiras inspiradas em minha infância e referências a animes para simular a luta entre os dois personagens, cada um em uma das minhas mãos. Em quase todas as apresentações, alguma criança sugere algum tipo de poder, que costuma ser referência a um anime ou filme. Durante a apresentação no Cabaré Animado, por exemplo, pediram um kamehameha[190]. Ao atender esses pedidos, costumo me virar para o público e dizer "Faço!" antes de simular o golpe.

[190] Poder da franquia Dragon Ball, criada por Akira Toriyama que se tornou um dos mais populares animes no Brasil. Na história o ataque é o primeiro poder de energia apresentado, tendo esse nome por ter sido criado pelo Mestre Kame e ensinado a diversos guerreiros.

Figura 67 - A grande batalha. Fonte: Acervo pessoal. Foto por Giovanna Carla

O desfecho do combate acontece, quando o caçador se prepara para desferir o golpe final, mas é interrompido por Chapeuzinho, que protesta contra maus-tratos aos animais. Nesse instante, a avó desperta, sai do armário e, ao se deparar com todos os personagens na cena, exclama com um tom surpreso e acolhedor: "Que tanto de visita, Chapeuzinho! Bota os pão de queijo na airfryer!" [191]

Com os ânimos acalmados pela inesperada trégua, vem um desfecho melodramático de reconciliação. O lobo descobre que o caçador, na verdade, era seu antigo dono, de quem ele havia sido separado ainda filhote. Para essa revelação, uso o Funko do cachorro Corgi, que representa o vínculo emocional entre os dois personagens, como em um flshback de quando essa separação teria acontecido.

Figura 508 - Fim da luta, chapeuzinho reclamada do roteiro. Fonte: Acervo Cena animada, foto por Vinicius.

[191] Transcrição de fala.

Para reforçar o caráter moralizante e evitar que a protagonista termine a história sem uma consequência para suas ações, a mãe da menina aplica um castigo, confiscando seu celular e declarando que não compraria mais figurinhas da Copa. Por outro lado, para agradar a plateia infantil, a narrativa encerra com o caçador, em sinal de gratidão à garota, presenteando-a com um "Neymar dourado[192]". O felizes para sempre é marcado pela reconciliação entre todos os personagens e pela protagonista finalmente completando seu álbum de figurinhas graças ao caçador.

O uso dos objetos nesta contação, ainda identifico a necessidade de maior refinamento, especialmente para evitar a sobrecarga visual no palco. Um exemplo disso pode ser observado na foto acima, onde, após apresentar o cãozinho em um flashback, não o removi adequadamente do espaço cênico. Esse descuido gerou a impressão de que havia dois "lobos" simultaneamente na cena.

Sobre a escolha dos objetos para esta cena, atualmente não identifico necessidade de correções ou trocas. Considero que ela apresenta a maior coerência em termos de identidade visual e motivações para as escolhas, mesmo nas camadas que não fazem parte do discurso explícito da narrativa. Para mim, é essencial e prazeroso incorporar às cenas referências que algumas pessoas podem captar ou não, talvez porque, em um nível cinematográfico, esse tipo de detalhe também me atrai profundamente.

Nesta contação, utilizo exclusivamente a técnica de criação de cena por meio da família de objetos. A cena foi construída a partir da escolha inicial de uma mãe e filha, seguida pela introdução de sua matriarca e outros desdobramentos. Mesmo a decisão de incluir um desfecho em que o lobo e o caçador compartilham um laço familiar afetivo reflete essa abordagem, contribuindo para reforçar outro núcleo familiar dentro da narrativa.

No que se refere às formas de discurso presentes em cena, acredito que, mais uma vez, predomina o discurso subjetivo, evidenciado pela transformação dos objetos colecionáveis em elementos cênicos. Esses objetos são retirados de suas caixas e ganham novos significados na narrativa. Nesta contação, percebo ainda menos o uso de motivações funcionais, já que nenhum objeto é utilizado exclusivamente como cenário ou permanece em exposição sem interação com outros personagens.

---

[192] Figurinha do álbum de 2022 que ganhou status de rara e teve grande procura e valorização, se tornando um desejo para diversas crianças.

Analisando a escolha dos objetos, considero que esta é a primeira vez em que crio uma cena que, de acordo com a classificação do meu trabalho de conclusão de curso, poderia ser caracterizada como uma Dramaturgia por Recriação/Paródia. Isso se deve ao fato de que a maioria dos objetos foi escolhida como referência a outra versão da mesma história que já havia produzido, com uma estrutura narrativa bastante semelhante. Até o momento, Chapeuzinho Vermelho é o conto de fadas para o qual mais criei versões diferentes. Se incluir a versão com atores em O Lobo, esta é a terceira interpretação que desenvolvo.

Conclusão

Chegamos ao tópico final desta dissertação, e para concluir, acredito ser essencial retomar algumas perguntas que foram levantadas ao longo do trabalho. Na página quinze, levantei a seguinte questão: "*Você acha que, se este objeto com minha pesquisa tivesse chegado até você de outro modo, teria uma relação diferente com ele? Você acha que ele já transmite alguma mensagem apenas por ser o objeto que é?*[193]"

Com o fim desta jornada, posso afirmar que acredito que a resposta é sim. Até mesmo a maneira como me relaciono com este trabalho muda conforme as telas ou lugares onde o abro. Durante o processo de escrita, percebi, por exemplo, que existem espaços onde definitivamente não seria adequado escrever. Essa resposta pode ser aplicada a uma vasta gama de objetos com os quais nos relacionamos, pois eles, de fato, já expressam algo apenas por serem os objetos que são.

Afinal, ao ver uma panela, por exemplo, sabemos que, em princípio, aquele objeto não seria utilizado para escrever um texto. No contexto teatral, essa ideia se encaixa novamente na identificação objeto-público, que se estabelece primeiramente pelo reconhecimento do objeto, cujos significados e discursos são desdobrados pela atuação, conforme destacado por Alex de Souza:

> Ao considerar uma encenação de teatro de objetos, observa-se que o leque de elementos que constituem a cena amplia-se, desdobrando-se em camadas interligadas conforme o grau de interação. Um conjunto de chá, que por sua forma utilitária compõe a cenografia de uma casa em cena, fundado em certas interações com os atuantes pode tornar-se, na leitura simbólica do público, uma cidade inteira. Cada xícara não deixa de ser aquilo que é, como reconhecido pelo público, mas adensa em

[193] Deixei o termo em destaque, mas não cabem citação pois não se trata de um material publicado, tendo sido retirado deste próprio

> camadas de leitura subjetiva, tornando-se um elemento mais complexo, tecido em conjunto. (SOUZA, 2019, p.87)

Da mesma forma, acredito que isso me auxilia a compreender melhor os questionamentos sobre minhas escolhas de objetos. Ainda que eu apresente o objeto e afirme que ele representa Cinderela, a plateia sabe que ele não é literalmente a personagem e precisa de um tempo para abstrair o sentido original do objeto até integrá-lo à narrativa. Por isso, considero que a contação da princesa empreguete tem se mostrado mais acessível ao público em geral. Ao utilizar uma figura já reconhecível como Cinderela, mesmo correndo o risco de, metaforicamente, realizar um trabalho menos profundo, facilito a compreensão da história que desejo narrar.

Simultaneamente, a introdução nonsense, com a fantasia atual, já indica ao público que algo diferente e inesperado está prestes a acontecer. Essa abordagem, portanto, equilibra o desafio de propor novas interpretações dos objetos com a necessidade de manter uma conexão imediata e acessível com a plateia.

Essa citação também é um bom gancho para retomar a segunda pergunta que surgiu originalmente na página dezenove: *"O que é um objeto para a sociedade? E para o teatro? Será que múltiplas formas de interpretar essa palavra tornam o objeto para a sociedade diferente de um objeto para o teatro?"* [194]

Embora seja uma questão complexa, é possível observar que, na sociedade, o objeto é frequentemente associado a um bem que confere um grau de adaptação a atividades cotidianas devido à sua função prática ou simbólica. Esses últimos são especialmente evidentes quando se tornam aquilo que Baudrillard chama de *objetos de coleção*.

No contexto teatral, contudo, o objeto assume significados múltiplos, podendo ser até mesmo criado especificamente para a ação cênica, simulando objetos do cotidiano. Pavis, ao tratar da tipologia do objeto concreto, destaca essa particularidade, enfatizando como ele é construído com foco nas necessidades práticas, estéticas e simbólicas do espetáculo, em vez de atender às exigências da vida real. Esse ponto é reforçado por Souza ao afirmar que o objeto cênico: "possui atributos reconhecíveis de um equivalente não-cênico, mas prioriza as necessidades práticas, estéticas e simbólicas do espetáculo e não necessariamente da vida real"(SOUZA,2019, p.29).

---

[194] Mais uma vez é algo citado por mim mesmo, mas neste trabalho.

Portanto, é possível afirmar que o objeto pode adquirir significados diferentes no teatro em relação ao que representa na sociedade, dependendo da forma como é colocado em cena. No entanto, essa transformação não é obrigatória, podendo o objeto manter parte de sua essência original. Paulo Martins exemplifica essa dualidade constantemente em *Louça Cinderella*. Mesmo quando as xícaras, chávenas e outros elementos são inseridos no contexto teatral, diferenciando-se de seu uso cotidiano, eles permanecem reconhecíveis como objetos de uso comum. Ao utilizar o discurso funcional em favor da ação dramática, Paulo reforça que esses objetos não perdem completamente sua identidade original, ainda que estejam ressignificados dentro da narrativa teatral.

Por fim, as perguntas principais: *Como a linguagem do Teatro de Objetos relaciona a escolha dos materiais de cena (os objetos) com o processo de criação dramatúrgica? Quais são as relações entre o texto falado e o objeto?*[195]

A trajetória que me conduziu desde o início do mestrado até este momento final revela uma transformação no meu olhar sobre o Teatro de Objetos e, consequentemente, sobre os próprios objetos. Vejo que minha identidade criativa se alinha mais com a forma como o gênero foi inicialmente apresentado no Brasil, onde, por algum tempo, foi associado predominantemente à criação de histórias para o público infantil. Isso contrasta com sua origem europeia, onde o Teatro de Objetos era abordado com temáticas mais adultas, distantes do universo infantil. No entanto, ao buscar narrativas próximas de suas versões originais, a escolha dos objetos que utilizo, aliada ao humor como eixo central das contações, acaba me aproximando naturalmente do público infantojuvenil.

O que Dohme denomina como narração interativa dialoga diretamente com o Teatro de Objetos e está presente nos narradores oniscientes que desenvolvi para as três contações analisadas neste trabalho, assim como no estilo de narração visto em Louça Cinderella. Na narração interativa, como o próprio nome sugere, o narrador utiliza os objetos de forma a interagir com a plateia, seja para despertar curiosidade, compartilhar segredos da história, criar cumplicidade em relação a determinados acontecimentos, ou até mesmo para ações específicas, como oferecer chá, como faz Paulo Martins em seu espetáculo.

Esse recurso também aparece nas minhas contações, como em Chapeuzinho Vermelho, onde pergunto coisas diretamente à plateia, ou em O Gato de Botas, onde já comecei a explorar esse tipo de interação. Em Cinderela, essa dinâmica se torna ainda

[195] Originalmente feita na pagina 14.

mais evidente, quando faço perguntas diretamente ao público durante a cena. Em todas essas situações, os objetos e a maneira como são manipulados desempenham um papel crucial no desenvolvimento dessas interações, reforçando o vínculo entre a narrativa e a plateia.

Ao abordar os possíveis discursos que os objetos podem carregar, parto da premissa de que eles, por si só, já possuem potenciais discursivos. Em alguns casos, os objetos chegam a apresentar uma capacidade textual intrínseca; por exemplo, ao incluir em cena uma embalagem que contém um texto impresso, esse texto torna-se parte integrante da materialidade da cena. A forma como esse texto é utilizado na narrativa pode gerar diferentes relações e interpretações.

Se, por exemplo, uma embalagem de adoçante é colocada em cena, ela não apenas traz consigo sua função prática ou simbólica, mas também carrega as mensagens inscritas em sua superfície, como frases publicitárias ou informações nutricionais. Esses elementos podem ser utilizados para ampliar o discurso narrativo, subverter expectativas ou criar conexões com o público, dependendo do contexto e da intenção dramatúrgica.

Se uma embalagem de adoçante é usada em cena:

- O ator pode ignorar as informações;
- Pode tratar como se fossem tatuagens do personagem;
- O nome da marca pode ser considerado o nome do personagem;
- As informações presentes na embalagem podem ser pertinentes para a cena;
- O texto do objeto pode ser usado como recurso para blablação em cenas sem falas.
- Uma embalagem do adoçante Zero-cal[196] por exemplo, poderia ser usada como uma atendente de telemarketing que não consegue completar ligações, brincando com a palavra cal e a palavra em inglês call (chamada), mas esse jogo seria provavelmente de mais difícil de relacionar para a plateia.

Em todos esses exemplos, o objeto não é usado em sua funcionalidade original; ao contrário, ele é transformado em um ponto de partida para a criação teatral, utilizando-se de recursos textuais inerentes à sua materialidade. A forma como essa criação se

[196] Linha de adoçantes

desenvolve dependerá das referências do ator e das possíveis relações afetivas que ele mantém com o objeto.

Ainda considero que a nomenclatura "discurso afetivo" apresenta um caráter abstrato. Para futuras etapas de minha vida acadêmica, vejo como necessário buscar formas mais específicas de categorizar as diversas camadas de relações pessoais que um ator pode estabelecer com os objetos e que influenciam suas escolhas. A criação de possíveis subdivisões dentro desse conceito pode auxiliar na organização e compreensão dessas possibilidades.

Além disso, o presente estudo também me leva a refletir sobre os próprios contos de fada, ao observar o grande número de menções a objetos presentes nas histórias, seja de forma direta ou por meio de camadas simbólicas que podem ser reveladas em uma análise mais detalhada. No conto *O Rei Sapo ou O Henrique de Ferro*, por exemplo, são mencionados pelo menos nove objetos diretamente. Explorar os objetos mencionados nos contos pode ser um caminho interessante para motivar escolhas em futuras contações, especialmente se a intenção for romper com a identidade visual predominante nas obras que desenvolvi até o momento.

Portanto, acredito que, embora existam múltiplos caminhos para a escolha de um objeto no processo de Teatro de Objetos, todos eles partem de um eixo de relação que pode se aproximar do discurso e objetivo funcional dos objetos, como observado em Louça Cinderella, ou transitar por diversas camadas afetivas que o ator estabelece com eles. Para mim, esse processo geralmente busca aliar efeitos de familiaridade entre os objetos, como ocorre em grande parte das minhas contações. Contudo, em meu método pessoal, o texto frequentemente orienta a escolha dos objetos. Isso pode ocorrer para criar um vínculo simples entre o objeto e o personagem que ele representa (como no caso de Freddie Mercury em O Gato de Botas) ou para permitir uma inserção cômica a partir do objeto (como ao dizer que a vovó parecia uma rainha e utilizar o Funko da Rainha Elizabeth em Chapeuzinho Vermelho).

De maneira mais objetiva, acredito que minha quase dependência do texto falado seja reflexo das brincadeiras da infância, nas quais a voz era um recurso indispensável. Além disso, foi justamente a tradição oral que manteve histórias como os contos de fadas vivas em nossa sociedade. Dessa forma, utilizar o texto falado em minhas contações parece ser uma maneira pessoal de contribuir para a preservação desses contos, que têm envolvido a mim e a tantas outras pessoas ao longo dos anos.

Compreendo plenamente que o texto escrito é algo que o teatro, de forma geral, vem desconstruindo há algum tempo. Além disso, ao falarmos especificamente sobre o Teatro de Objetos, é evidente que ele ganha um caráter mais poético quando a palavra é suprimida, permitindo que metáforas visuais assumam o protagonismo. Essa percepção me leva a questionar até que ponto o que faço atualmente ainda está alinhado ao conceito original do Teatro de Objetos. Para encerrar esta reflexão, trago novamente uma passagem de Souza, que aborda as primeiras concepções do termo Teatro de Objetos:

> 2) Há objetos em evidência: apesar de reconhecermos a presença de objetos em cena nos mais variados tipos de teatro ao longo da história dessa arte, em um "teatro de objetos" deduz-se que estes tenham um destaque diferenciado, algo potente o suficiente para se distinguir entre outras formas de utilizar objetos em cena;
> 3) Usa-se a preposição "de": A escolha da preposição nos direciona ao entendimento do papel do objeto na cena teatral. Portanto, um "teatro com objetos" (preposição com relação de instrumento, companhia ou conteúdo), diferencia-se substancialmente de um "teatro por objetos" (relação de modo), ou de um "teatro sobre objetos" (relação de assunto), ou ainda de um "teatro em objetos" (relação de especialidade), ou mesmo de um "teatro de objetos" (preposição com relação de autoria, causa, matéria ou meio). (SOUZA, 2019 P.82)

Os itens 1 e 2 destacados pelo autor nos oferecem a base para refletir sobre o ponto levantado no terceiro tópico. Se a preposição "de" orienta o entendimento do objeto como protagonista, percebo que, ao longo do meu trabalho, tenho me afastado dessa perspectiva. Esse afastamento ocorre à medida que busco estar mais em relação com os objetos, explorando piadas e conexões diretas com o público. Entretanto, ao considerar a ideia de um teatro "com" objetos, como propõe o autor, parece que realmente utilizo os objetos como companheiros na construção de histórias e na criação de camadas de significados que cada espectador pode interpretar e estabelecer com esses parceiros/objetos que compartilham o palco comigo.

Por fim, acredito que a resposta para minha pergunta central seja, de forma geral, impossível de ser plenamente dimensionada ou de alcançar uma conclusão que, ainda que não exata, seja suficiente para abarcar todas as razões que levam os artistas a escolher seus objetos. Confesso que, se um dia fosse possível explicar por completo o que motiva essas escolhas, talvez o Teatro de Objetos perdesse parte de sua essência. A liberdade que o define e a forma como permite a cada artista construir suas próprias nuances de relação

com os objetos são elementos fundamentais desse gênero teatral. Como bem afirma Souza: “O objeto pode ser simultaneamente palavra, matéria, personagem, símbolo e signo. Cada uma destas dimensões se desenvolve segundo as relações construídas com os atuantes e com os espectadores.” (SOUZA, 2019, p.83).

Figura 69 – Objetos, eu escolho vocês. Foto por: Thiago Augusto

Referências Bibliográficas

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de formas animadas.** São Paulo: Edusp, 1993.

_____. **Teatro de animação**. São Paulo: Ateliê Editorial, 1997.

_____. **O ator e seus duplos. Máscaras, bonecos, objetos.** São Paulo: SENAC, 2004.

BAUDRILLARD, Jean. **O Sistema dos Objetos.** São Paulo: Perspectiva, 1968.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional.** São Paulo: Martins Pontes, 1998.

_____. **Pós-produção - Como a arte reprograma o Mundo Contemporâneo.** São Paulo : Martins Pontes, 2009.

D'ÁVILA, Flávia, Rudhdeschel. **Teatro de Objetos: Um olhar singular sobre o cotidiano.** São Paulo, 2010. Dissertação (Mestrado em Artes) - Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGA), Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista (UNESP), São Paulo.

DIAS, Vanessa dos Santos. **Teatro de Objetos Documentais e Objetos pós catástrofe: a construção dramatúrgica do filme Os Invisíveis.** MÓIN-MÓIN - Revista de estudos sobre teatro de formas animadas: teatro de animação, ecologia e sustentabilidade Florianópolis, v. 2, n. 25, p. 121 - 138, dez. 2021. https://doi.org/10.5965/2595034702252021121

DOHME, Vania. Técnicas de Contar histórias – Um Guia para desenvolver as suas habilidades e obter sucesso na apresentação de uma história. Rio de Janeiro: Vozes Ltda. 2010

FILHO, Paulo Venâncio. **Marcel Ducham a beleza da indiferença**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário da língua portuguesa**. 5. ed. Curitiba: Positivo, 2010.

FREITAS, Célio, Alberto. **Chegue mais perto os personagens são pequenos! A LIBERDADE DO TEATRO DE OBJETOS E ALGUMAS FORMAS DE PENSAR SUA DRAMATURGIA.** 2017.Trabalho de conclusão de curso - Curso de Teatro, Instituto de arte, Universidade Federal de Uberlândia (UFU)

GUINSBURG, J.; FARIA, J. R.; Alves de Lima, M**. Dicionário do teatro brasileiro: temas, formas e conceitos.** São Paulo: Perspectiva: Edições SESC SP, 2009.

MEDEROS, Fábio Henrique Nunes. **Contador de histórias: um animador de palavras e coisas**. Contação de Histórias: Tradição, poéticas e interfaces. São Paulo: Edições Sesc, p.213-225.2015.

MINK, Janis. **Marcel Duchamp 1887-1968: A Arte como Contra-Arte.** Colonia-Alemanha: Taschen. Edição portuguesa: Zita Moraes, 1994.

MORETTI, Maria de Fátima de Souza. **Encanta o Objetos em Kantor.** Florianópolis, 2003. Dissertação (Mestrado em Literatura) - Pós-Graduação em Literatura, Centro de Comunicação e expressão, Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Santa Catarina.

PAVIS, Patrice. **Diccionario del teatro: dramaturgia, estética e semiología**. (1ª edición) Barcelona: Paidós, 1998.

SOUZA, Alex de. **Entre mim, você e o objeto: relações em cena no teatro de objetos.** Tese (Doutorado em teatro) - Programa de Pós-Graduação em Teatro (PPGT), Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina. Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), Santa Catarina.

VARGAS, Sandra. **O Teatro de Objetos: história, ideias e reflexões**. MÓIN-MÓIN Revista de estudos sobre teatro de formas animadas, Santa Catarina, n. 7, ano 6, p.27-43.2010. https://doi.org/10.5965/2595034701072010027

ANEXOS

ANEXO A –

LINK – Contação de história Gato de Botas

Filmagens – O gato de Botas em Biblioteca:

https://drive.google.com/file/d/15SqAmcvWFSOpeWefdcTtG1jwXr5MoA3S/view?usp=drivesdk

Gato de Botas no pátio escolar:
[https://drive.google.com/file/d/15F1XbPKl_J44u9WNXDcpZxjeKlpOlXdu/view?usp=drivesdk

ANEXO B –

LINK – Contação de história Cinderela

Filmagem – Cinderela no Pátio escolar:

https://drive.google.com/file/d/1HbRAst74TgI0dggv8Rm1b8ikrzCjwiUi/view?usp=drivesdk

Cinderela EJA(com figurino novo):

https://drive.google.com/file/d/1IR75DKytjNlMuKbB8LRqWr75fTJpraFo/view?usp=drivesdk

Cinderela + gato de botas*:*
https://drive.google.com/file/d/1INbn_Ain5whVQjzthHvvcXFuD5PDCyoy/view?usp=drivesdk

ANEXO C –

LINK – Contação de história Chapeuzinho Vermelho e o álbum da copa

Filmagem– Chapeuzinho Vermelho – Cena animada (Sabiá livros):
https://drive.google.com/file/d/1XP2V853YFq00FVd6g5EHL02MRHamr_IG/view?usp=drivesdk

ANEXO D –

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO: Chegue mais perto os personagens são pequenos.-
https://drive.google.com/file/d/1AVJqjVNKW5TGnM2wGQweXgMUIvGstAoz/view?usp=sharing