

O ADULTO E O INFANTIL EM “ÊTA, SEU BONEQUEIRO!”

Gamba Jr., N.G.

LaDeH - Laboratório de Design de Histórias do Departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Os gêneros culturais são atravessados por uma dualidade típica da pós-modernidade: apesar dos esforços recorrentes de elaborar suas categorias como linguagem – o que se opõe a uma natureza absoluta e os coloca como uma construção cultural – algumas instituições manipulam esses gêneros em função de suas demandas e, por vezes, os reproduzem de maneira essencialista.

Assim, ao mesmo tempo em que o questionamento e a experimentação das fronteiras entre os gêneros culturais são conquistas do século XX, esse mesmo século cria mecanismos de estratificação inaugurais e rígidos como um efeito rebote ao risco do esmaecimento das mesmas fronteiras. Investigando essa condição, é criada a presente pesquisa que provoca essa reflexão a partir de um recorte particular, as noções de adulto e infantil do mercado teatral brasileiro.

Infância, narrativa, teatro, artes, multimídia.

INTRODUÇÃO

Em uma pesquisa sobre infância, a pergunta ‘Que infância?’ mais do que uma questão possível, é uma etapa metodologicamente inexorável. O projeto de pesquisa aplicada que trago aqui tem como tema central os desdobramentos dessa plasticidade na visão de infância.

Êta, Seu Bonequeiro! – um pedaço perdido da história do Brasil (ESB), é uma criação da companhia *Nós Nos Nós – Tragédias e Comédias Aéreas* em parceria com o *LaDeH* (Laboratório de Design de Histórias da PUC-Rio) e o *N.A.D.A* (Núcleo de Animação do departamento de Artes da PUC-Rio).

A companhia *Nós Nos Nós* é um grupo carioca de teatro que desde 1999 cria espetáculos teatrais que mesclam acrobacia aérea e recursos multimídia para a criação de dramaturgia própria voltada para essa pluralidade de recursos cênicos. Em seu nome traz a assinatura *Tragédias e Comédias Aéreas* que evoca esse aspecto de seu trabalho na discussão sobre os gêneros historicamente construídos no mercado cultural, questionando as fronteiras entre o trágico e o cômico; o circense e o teatral; o presencial e o virtual; o textual e o imagético e agora – nesse projeto em particular – as representações de infantil e adulto. Assim como eu, são integrantes e fundadores da companhia Cláudio Bittencourt, Vânia Penteado e Juliana Féres.

O *N.A.D.A.* é um núcleo de produção técnica e acadêmica que tem como foco a investigação de recursos audiovisuais (em especial de animação) e que em *ESB* realizou toda a produção multimídia, que, como demonstrado adiante, tem um papel fundamental nesse espetáculo. A coordenação do *N.A.D.A.* é da Profa. Cláudia Bolshaw, especialista em design audiovisual.

O *LaDeH*, que coordeno, é um laboratório de pesquisa que investiga a produção narrativa sob a ótica projetual e artística e que tem um enfoque multimídia e interdisciplinar. O

campo do design serve de enquadramento para essa linha de pesquisa sobre a produção narrativa que tem com eixo principal sua dimensão híbrida. Híbridismo de linguagens (textual, imagética, corporal); suportes (*WEB*, impressos, *CD-ROM*, vídeo, teatro); fluxos (linear, ramificado, seqüencial, planar) e estímulos sensoriais (imagem, som, tato, movimento). O que inclui o estudo das artes performativas como o Teatro em relação direta com a experiência midiaticizada.

Essa parceria, além de esclarecer alguns créditos de *ESB*, serve para introduzir essas três áreas de interesse envolvidas em sua realização: teatro, audiovisual e narrativa, que organizam um recorte temático no universo mais amplo das representações da infância, apresentado inicialmente.

ÊTA, SEU BONEQUEIRO! UM PEDAÇO PERDIDO DA HISTÓRIA DO BRASIL

ESB é um espetáculo contemplado com o Prêmio Miryam Muniz da FUNARTE por uma proposta inédita de experimentação teatral: a produção simultânea de dois espetáculos homônimos que utilizam os mesmos recursos cênicos (iluminação, cenário, figurino, elenco e ficha técnica) para contar a mesma história (trama e personagens) em duas versões distintas, uma adulta e uma infantil, modificando apenas alguns aspectos do roteiro para esse enfoque diferenciado.

O ponto de partida do espetáculo é a experiência da companhia em duas produções anteriores, uma adulta (*Incertos*) e outra infantil (*Escola de Anjos*).

Em *Incertos*, a utilização de acrobacia aérea aproximava o espetáculo do circo e do entretenimento. Assim, a liberação de faixa etária foi possível, apesar do hermetismo do texto. As crianças que acompanharam adultos nas sessões revelaram-se extremamente receptivas ao espetáculo – embora possuísse uma linguagem complexa e um vocabulário adulto.

No infantil, *Escola de Anjos*, um elogio recorrente de crítica e público era o prazer de assistir um espetáculo infantil que agradava também aos pais. Ocorreram situações inusitadas de alguns adultos que, depois de trazerem crianças, voltavam com amigos e sem crianças para assistir.

Essas experiências me motivaram como autor e pesquisador, pois encontrei aí um sintoma de uma contradição tipicamente pós-moderna: os limites filosóficos dos gêneros ou de quaisquer categorias taxonômicas e, ao mesmo tempo, a impossibilidade da cultura de se abster da crença neles. Como parece propor em *Natureza e Espírito*ⁱⁱ, Gregory Bateson. O autor, ao discutir os gêneros real/ficcional disseminados pela cultura, reserva um tópico de seu estudo para uma reflexão onde resume uma concepção bastante aceita em diversos ramos da filosofia de que toda experiência é subjetiva, já que “A experiência do exterior tem sempre como mediadores determinados órgãos dos sentidos e os carreiros neuronais.”ⁱⁱⁱ

Mas, logo adiante, o mesmo Bateson surpreende e relativiza essa questão deslocando-a do campo da Filosofia e trazendo-a mais próxima dos Estudos Culturais com a consideração não menos consensual de que “No entanto, a nossa civilização está profundamente baseada nessa ilusão.”^{iv}

O que Bateson expõe então é o dilema dessa época, que já possui um arsenal teórico para pensar sua cultura à luz da relativização filosófica das categorias, mas, simultaneamente, mantém uma necessidade de tê-las como uma 'ilusão' necessária.

Dessa forma, a classificação etária do mercado teatral brasileiro se revelou um ótimo tema, não só para a pesquisa cênica da companhia, mas também como um terreno profícuo para investigação acadêmica do *LaDeH* sobre o viés específico que introduz esse artigo, as construções contemporâneas da noção de infância.

Elaborada a proposta inicial de realizar esse projeto, parti então para experimentação através da criação de um texto adulto e, depois, da adaptação do mesmo para o público infantil. Concluído o primeiro esboço das duas versões, ambas sofreram várias modificações pelo simples diálogo entre as duas linguagens. Trechos adaptados para o infantil propunham novos enfoques que foram acrescentados no adulto e essa alteração gerou recursos que levou outros elementos do adulto para o infantil em uma troca permanente entre os dois textos. Por conta disso, o projeto começa a se diferenciar de uma simples adaptação de uma narrativa adulta para o público infantil.

Baseado em minha pesquisa teórica e prática sobre teatro, narrativa e infância, resgatei autores e conceitos como referência para decisões estéticas ou diegéticas. Enfrentado a primeira etapa de roteirização, *ESB* estava pronto para concorrer ao prêmio com uma sinopse vinculada a um momento particular da história do Brasil, os duzentos anos da chegada da corte de D.João VI, comemorados em 2008.

SINOPSE

Após a chegada do Rei D. João VI ao Brasil em 1808 chegam também, a missão francesa, a missão austro-húngara e acontecem mudanças culturais radicais no país. Com o Rei e a corte chegam inúmeros artistas e ele próprio funda o Teatro João Caetano. Porém, nem todos estavam felizes com essas novidades, em especial uma classe de artistas, os bonequeiros, que vêm na chegada da corte e dos artistas o declínio, temporário, de suas atividades. O Teatro de Bonecos ou Teatro de Bonifrates – antes a opção mais acessível da colônia – perde sua força para o teatro vivo de atores e posteriormente para o próprio teatro de bonecos estrangeiro, como o *Guignol*.

Partindo dessa verdade histórica, uma fábula é criada contando as aventuras de um grupo de bonecos que enfrentam essa crise. Jogados fora em uma caixa, eles são o refúgio de um bonequeiro estressado que tenta se adaptar a uma nova era. Mas, cada vez mais irritado, ele erra na mão e os defeitos de suas criaturas falam muito de sua desesperança.

A narrativa se passa nessa caixa onde os bonecos são jogados fora.

A referência temporal tem como ponto de partida 1808, mas os personagens ressaltam que por sua natureza de bonecos é impossível contar o tempo na caixa. Constrói-se, então, a sensação de que eles atravessam diversos períodos históricos do Brasil e o desfecho deixa claro que chegaram até os dias de hoje.

Os sete bonecos jogados fora por não terem mais uso são:

Fofinika Fetiweiss (Foffy): Bailarina de caixinha de música que foi feita com muita matéria-prima, por isso ficou muito pesada e acaba por quebrar os suportes frágeis dessas caixinhas. Seu nome de sonoridade austríaca remete às primeiras companhias de ballet que dançaram no Brasil no século XIX. Ainda sem uma influência do ballet russo do século XX, a missão austro-húngara é que introduziu o ballet clássico no Brasil colônia. A personagem traz a influência da arte neoclássica nesse período e suas implicações na representação do belo e da idealização da forma.

Pierre: marionete de cordas. Por não ter mais espaço para se apresentar, o bonequeiro faz uma apresentação ao ar-livre, mas uma grande ventania estraga sua *performance* e a marionete tem as suas cordas embaraçadas definitivamente. O estrago é grande, já que Pierre foi confeccionado com todo material vindo da França. Na verdade, sobras da missão francesa que veio ao Brasil. Tentando se adaptar ao estilo napoleônico introduzido pela missão artística, o bonequeiro utiliza cordas e tecidos franceses e até cenários feitos de croquis abandonados por Debret. O personagem, além de embaraçado, não fala português, apenas *grammelots* que lembram a língua francesa, remetendo a uma experiência típica do Brasil dessa época, a influência do idioma francês. Influência que gerava apropriações inusitadas, como cantigas de rodas que têm textos sem sentidos, justamente por serem leituras intuitivas das sonoridades das cantigas francesas ouvidas pelas crianças brasileiras. Ou os neologismos e galicismos criados pelo contato com essa cultura.

Bolívar : boneco de ventríloquo para o qual foi dado o nome do herói revolucionário, Simon Bolívar. Feito com roupas de guerrilheiro ele é voluntarioso e não aceita dizer o que o ventríloquo quer. Incapaz de repetir a fala de seu mestre, foi jogado fora junto com os demais e representa a pulsão revolucionária que nesse período funda as bases da independência dos países sul americanos e traz para arte a discussão sobre sua implicação política.

Heitor e Cícero : dois fantoches de mão da fábula *Os Três Porquinhos*. Separados do terceiro irmão (raptado por um cachorro do rei) não têm mais função, já que a história tradicional é com três porquinhos. Trazem o universo das fábulas e sua formatação cultural para crianças e assim introduzem o tema do gênero infantil nas artes. Tocam também no tema da releitura, aspecto que na segunda metade do século XX vai permitir revisitar os mitos tradicionais de forma mais livre e lúdica, criando narrativas como *O Lobo Bom* ou a *Chapeuzinho Amarelo*, mas que no século XIX ainda não são uma prática corrente, o que aprisiona ambos nessa inutilidade.

Bali : boneco de teatro de sombras balinês, é uma consequência da experimentação do bonequeiro com técnicas orientais, influência estética típica da segunda metade do século XIX. Mas, foi pintado por engano com tinta fluorescente, assim, quando as luzes se apagam, ao invés de produzir sombras, ele acende, não servindo ao seu propósito. A luminosidade serve de pretexto para discutir o místico na arte, onde a 'iluminação' sai do registro de representação da razão científica e gera uma metáfora para a transcendência. Ideologias como o positivismo ou marxismo e suas visões sobre a religiosidade são colocadas em confronto com a presença do personagem na caixa simulando algumas discussões desse período.

Branca maluca : boneca de pano do tipo 'Nega Maluca' que caiu em um balde de água sanitária, ficando totalmente branca. Quem ia querer uma 'Nega Maluca' branca? Última personagem a entrar na caixa, ela fala dos movimentos abolicionistas no fim do século XIX e a gradual conscientização em relação à cultura negra no século XX – vistos sempre pela ótica idiossincrática de nossa vocação para a miscigenação.

Essa trama serve de pano de fundo para uma discussão sobre inclusão social, o papel da arte e, acima de tudo, sobre a força do tempo. Esse conflito que se estabelece na chegada da corte ao Brasil fala muito de nossa identidade permanentemente atravessada por uma miscigenação histórica, criando, um talento particular para os desafios pós-modernos de definição de gêneros. Aspecto para o qual forjei o termo 'Pós-modernidade colonial tupiniquim', desenvolvida em artigo homônimo (Gamba Jr., 2007)

Esse argumento nasce, portanto, da busca de um tema que se unisse ao desejo de discutir a angústia pós-moderna com as categorias e os balizamentos taxonômicos. Logo, essa vocação para a mistura, o sincretismo e a 'antropofagia' tem um marco muito particular nesse momento histórico e serve de metalinguagem do cerne teórico do projeto.

REALIZAÇÃO ACROBÁTICA

A partir da definição do roteiro, todas as etapas de produção (captação de recursos, direção de arte, produção multimídia, trilha sonora, pesquisa coreográfica, interpretação dos atores, assessoria de imprensa, material de divulgação e alocação de espaço) foram atravessadas pela proposta de discutir as representações contemporâneas para o teatro adulto e infantil. Mas, antes de nos determos de maneira mais aprofundada nessas discussões, é fundamental para a compreensão estética do trabalho a descrição da pesquisa acrobática e multimídia do espetáculo.

Com a tradição de criar narrativas imbricadas com o suporte acrobático, o que faço usualmente em meus roteiros dedicados à companhia é a criação de imagens acrobáticas que traduzam cenas ou emoções que alimentarão a produção da dramaturgia. Faço um primeiro argumento que propõe caminhos para a pesquisa de linguagem e paralelo a essa pesquisa vou desenvolvendo o roteiro. Depois de desenvolvido um roteiro base, volto a ele e tento achar outras imagens acrobáticas afins com o texto e acrescento então novas rubricas, mesclando durante todo o processo, o texto, a técnica acrobática e as imagens propiciadas por ela.

É claro que ao começar os ensaios propriamente ditos o texto ganha ainda mais elementos visuais e coreográficos, mas a mistura básica entre texto e acrobacia já gerou um roteiro integrado.

Em *ESB*, a subversão das técnicas usuais dos aparelhos circenses – uma experiência recorrente de nossa produção acrobática – foi o mote principal da pesquisa. Movimentos inusitados são gerados a partir desse processo e, em certa instância, fogem a um registro usual e podem por vezes parecer 'defeitos'. É essa noção de 'defeito' que está por trás do argumento inicial e que acompanhou toda a elaboração da narrativa.

As diferentes técnicas de manipulação de bonecos que são contempladas na trama e seus respectivos defeitos são representadas no palco por atores que utilizam os recursos acrobáticos para construir seus personagens.

O boneco de cordas é um desdobramento de dois aparelhos, o rapel e o tecido, associados de forma inusitada para gerar sua suspensão permanente e as tiras que seguram membros e troncos do boneco. Além do grande número de tecidos para fixá-lo, esses tecidos tinham que estar embaraçados e os gestos do personagem traduzir essa dificuldade, o que gerou uma série de movimentos originais para o novo aparelho.

O boneco de sombras também associa duas técnicas distintas e originariamente incompatíveis, a perna-de-pau e o tecido. A perna-de-pau e dois mastros na mão simulam os suportes que sustentam esses bonecos e as varetas de manipulação, respectivamente. O tecido que deveria servir de anteparo para gerar a sombra é transformado em um recurso para a elevação de onde surge uma coreografia na qual o ator com pernas-de-pau desenvolve truques no tecido – que tem originariamente uma demanda dos pés livres para a maior parte das movimentações.

Os fantoches de mão têm seus corpos de tecido representados por enormes camisolões que escondem as pernas e os pés dos atores. O aspecto de seus corpos pendentes e vazios (sem as mãos que os manipulariam) é conseguido com a utilização de trapézios. Os atores desenvolvem uma série de movimentos no trapézio apesar da total inadequação do figurino a essa técnica. Assim, novos truques e recursos são criados com o objetivo de simular a natureza física desses bonecos.

A bailarina de caixinha de música tem o figurino recheado de enchimentos que gera uma nova proposta para os diversos aparelhos que ela tem que interagir (trapézio, corda, tecido). No início do espetáculo, é a imagem de sua colocação em uma caixinha de música que representa sua esperança em voltar a ser usada. A leveza de sua descida e o impacto de seu peso são possíveis com a utilização de estafa e corda maquinada da coxia.

A boneca de pano tem uma movimentação típica da apresentação folclórica de artistas do nordeste do Brasil que simulam bonecas ‘negas malucas’ nas quais as quedas alternadas com uma movimentação corporal tipicamente desajeitada ajuda a criar o repertório da personagem. Ela retira desse recurso corporal toda a movimentação no chão, mas propõe também uma nova linguagem quando nos aparelhos acrobáticos.

O boneco de ventríloquo é o único personagem que não utiliza recursos acrobáticos. Jogado no canto da caixa, a sua imobilidade simula as pernas imóveis desse tipo de boneco e tem toda a movimentação calcada no giro da cabeça, na rigidez do tronco e dos braços e do típico abrir e fechar da boca. Mas, mesmo aí, é a oposição da movimentação acrobática dos demais que ressalta sua imobilidade. O ator canta os números musicais do espetáculo, reforçando sua relação particular com a voz e a palavra.

Para todo esse repertório a coreógrafa Vânia Penteado organizou uma pesquisa calcada na própria movimentação típica dos bonecos dessas técnicas. Como resultado final

dessa pesquisa, o que temos é a possibilidade da representação de um universo fantástico e ao mesmo tempo um uso criativo da acrobacia de forma totalmente integrada à dramaturgia.

PROJEÇÃO MULTIMÍDIA

Outro elemento fundamental para a compreensão do espetáculo é o uso da projeção multimídia. Em *ESB* a projeção teve usos diferenciados. No início do espetáculo ela ilustrava a locução em *off* com imagens projetadas na cortina. Durante todo espetáculo, efeitos cênicos são gerados projetando imagens e animações sobre o cenário, como a poeira levantada pela ventania que embaraçou *Pierre* e que transporta a cena para um tempo fora da caixa, onde o fato narrado ganha uma coreografia. Ou quando os reflexos da luminosidade das cores de Bali tingem a caixa com grafismos coloridos.

Mas é o recurso utilizado no final do espetáculo que traz o maior diferencial do projeto e a possibilidade da compreensão de seu desfecho.

Durante a história os personagens discutem sobre a sua condição de sucatas, mas aventam uma idéia de salvação fora da caixa. Essa idéia de salvação é frágil, levando em consideração o contexto cultural em que foram inutilizados. Assim, só o tempo poderia de fato salvá-los daquela situação, a simples fuga espacial não resolveria o limite cultural de sua época. O tempo como salvação é cogitado pelo sonho de uma cultura onde suas diferenças fossem aceitas (sociedades mais inclusivas). A possibilidade da morte do próprio bonequeiro, depois de muito tempo sem cair nada na caixa, anuncia a chegada de um novo tempo, com novas idéias sobre suas identidades.

Quando suas inquietações chegam a essa hipótese – de um tempo diferente –, desce uma tela sobre o palco e são projetadas imagens pré-gravadas de um antiquarista vendendo os bonecos para uma mulher. A caixa é agora vista por fora e o diálogo demonstra que eles chegaram até os dias de hoje e agora são antiguidades. Como antiguidades, seus defeitos não importam mais, o que importam é que são objetos da época do rei! Nasce uma metalinguagem da relatividade temporal das classificações. Durante essa projeção, alterna-se uma iluminação no palco mostrando o interior da caixa, onde eles, imóveis, simulam agora sua condição inanimada.

A compra da caixa de bonecos pela senhora é concluída e podemos ver então imagens dela transportando a caixa para o teatro. Durante sua movimentação a iluminação volta algumas vezes a mostrar o palco e os bonecos simulam uma instabilidade dentro da caixa. A narração do antiquarista acompanha a cena e quando ela chega ao seu destino uma pergunta prepara o desfecho: “Mas eu fico aqui me perguntando, quem, nos dias de hoje, ia se interessar por essa história?”. É aí que é utilizado o recurso original do espetáculo.

Na chegada do público ao teatro, um *cameraman* grava diferentes momentos (compra do ingresso, espera no hall, entrada na sala e espera sentado.). Durante o espetáculo essas imagens são editadas pela equipe do *N.A.D.A* em um *laptop* na cabine de operação obedecendo a um pré-roteiro de imagens e tempo. Assim, quando no final do espetáculo a pergunta é feita na projeção de imagens pré-gravadas, começa-se a projetar esse material

editado e o público pode-se ver no palco, respondendo a pergunta e deixando a narrativa aberta. Transferindo de fato para os espectadores o poder de salvar aqueles personagens.

A surpresa de se ver na tela cria uma empatia imediata e uma total implicação com o desfecho. Esse uso da projeção invariavelmente surpreende o público e redimensiona a narrativa.

O espaço cênico, portanto, é ampliado pelo uso criativo da acrobacia e da multimídia, mas ambas, nesse contexto, também se submeteram a pesquisa inicial de gerar duas linguagens complementares.

O DESAFIO DOS GÊNEROS

A tradição de ensino de artes é de dividi-la em função de diversos gêneros (suporte, público alvo, intenção etc.). No entanto, os movimentos de arte classificados como pós-modernos têm na segunda metade do século XX apontado reincidentemente para a insuficiência dessas categorias. Mas, o mercado precisa de rótulos e a inserção em nichos rigidamente definidos é útil aos sistemas de patrocínios, exibição, divulgação e consumo, sendo assim, bastante complexa a dissociação dessa postura estruturada em gêneros.

Consciente do seu atravessamento pela cultura e pelo mercado, *ESB* propõe, ao invés de uma ruptura radical, um diálogo com os gêneros que estimule à reflexão sobre sua dimensão cultural e, portanto, plástica, passível de exercício crítico e transgressões. Sem a perspectiva ingênua de nos absolver dos gêneros e sem reafirmar uma posição reacionária da rigidez dos mesmos, a ludicidade e a reflexão crítica são posturas mais contemporâneas de enfrentamento da questão.

Esses gêneros que servem ao mercado de distribuição também são vinculados a uma outra função complexa que é a manutenção de uma estrutura classista que rege as relações profissionais contemporâneas e nos leva a um outro paradoxo pós-moderno. As práticas profissionais também são permanentemente atravessadas pela falência das superestruturas, onde novas organizações profissionais emergem e são incompatíveis com a filosofia antiga de sindicatos, associações, conselhos, ou mesmo cooperativismos informais.

No entanto, a tradição de proteção de mercado com regulamentações profissionais mantém um movimento constante e reacionário de manutenção dessas classificações. É importante saber se você é de teatro, cinema ou literatura, é imprescindível que você seja reconhecido como alternativo, *pop* ou erudito, é recomendado que saibam te identificar como um autor para público adulto ou infantil, como autor ou diretor, ou como artista ou crítico. No entanto, quando você responde a essas perguntas para o seu assessor de imprensa, para as salas de exibição, para os sistemas de patrocínio ou para os editais de premiação, você se dá conta que a grande parte da produção cultural a partir da segunda metade do século XX, e, talvez, inclusive a sua, não se encaixe mais nessas classificações.

Autores que interpretam, cineastas que ilustram, roteiristas que dirigem, eruditos que produzem releituras pop, obras que não são teatro nem cinema, nem artes-plásticas e

programas de TV para todas as faixas etárias montam uma anacronia dessas categorias que ratificam a tão propalada condição pós-moderna.

Trazendo para o recorte particular desse projeto, a classificação em função da faixa etária, é, como indicado anteriormente, um locus interessante de identificação desse contexto.

No Brasil a definição de faixas e horários na programação televisiva atualmente não é impeditivo de um acesso livre, o mercado cinematográfico propõe filmes de aventura e animação onde apenas a dublagem e a legenda diferenciam uma indicação de público, já que salas, horários, sessões e o próprio conteúdo são muitas vezes indiscriminados nos filmes denominados 'filme família'. A *WEB*, por sua vez, aumenta a autonomia de consulta e a subversão de uma classificação etária. E, frequentemente, é reinstaurada a discussão sobre o conceito de infância, o esfumaçamento das fronteiras consolidadas historicamente e os novos paradigmas de organização dessa definição.

Apesar de também sofrer os conflitos explicitados anteriormente entre a práxis e resistências culturais a essa práxis, o mercado audiovisual já possui esse panorama mais favorável e inovador de experimentação de novas categorias para a noção de infância – independente de positivas ou não. Possui um mercado com recursos mais contemporâneos de exibição que plasmam com mais facilidade essa plasticidade cultural.

Porém, no mercado teatral brasileiro, a definição de horários, sessões e conteúdos ainda é muito rígida. O adulto é usualmente tratado como responsável, mas não como público no teatro infantil e o impeditivo da faixa etária para a maioria dos espetáculos adultos criam um abismo entre os dois públicos. A inexistência de espetáculos convergentes e a convenção mais severa quanto aos gêneros geram diversas restrições de apoios, patrocínios e prêmios que reforçam a distinção cristalizada entre o gênero adulto e infantil.

O teatro e sua segmentação se diferenciam, dessa forma, claramente do contexto audiovisual, onde diversas situações propiciam subversões dos gêneros e um exercício mais aberto de experimentação desse aspecto.

Uma experiência já sedimentada pelo mercado de animação como, por exemplo, narrativas do tipo de *Shrek*^V são ainda impensáveis para o mercado teatral brasileiro. Um filme como esse atinge a um grande espectro de faixa etária porque lida com definições mais contemporâneas para esses públicos. Independente do interesse comercial envolvido nesse tipo de realização, o que importa para esse estudo é a capacidade dessas narrativas de subverter os ditames rígidos do mercado cultural. Podemos ir a sessões somente com adultos, outras com o público prioritariamente de crianças e ainda sessões mistas, mas, em todas, a mesma história é contada sem adaptações.

Essa observação das diferenças entre o mercado teatral e o audiovisual gera outras questões para a pesquisa: atravessados por essa condição pós-moderna de crise em relação aos gêneros classificatórios, que especificidades da infância são desrespeitadas na cultura audiovisual e que categorias são obsoletas na prática teatral? O que essas diferenças falam de um contexto mais amplo de crise com as categorias e suas implicações éticas, políticas e de mercado?

Para conduzir essas questões em uma pesquisa aplicada, pode parecer estranho que se opte justamente por montar uma dupla versão para um texto. No entanto, a primeira idéia do projeto era experimentar uma narrativa convergente, mas essa rigidez do mercado teatral impossibilitaria a sua veiculação. Veremos, mais adiante, que mesmo esse projeto, que contempla os limites e potencialidades desse mercado, sofreu muito pelo ineditismo de sua proposta, seria então improdutivo uma experiência mais radical como essa idéia de um ‘teatro família’ no atual panorama brasileiro.

Porém, como conduzir, na realização das diversas etapas de *ESB*, essa discussão de maneira clara e eficaz. É aí que entra o referencial teórico da pesquisa que acompanha todo o projeto. A escolha de Lyotard como referencial foi fundamental para a metodologia de pesquisa, por ter em sua obra instaurada uma reflexão sobre os gêneros na produção de cultural.

REFERENCIAL TEÓRICO

“O jogo de experimentação sobre a linguagem (a poética) terá seu lugar em uma universidade? Pode-se contar histórias no conselho de ministros? Reivindicar numa caserna? (...) sim, se os limites da antiga instituição forem ultrapassados.

Acreditamos que é neste espírito que convém abordar as instituições contemporâneas do saber.”^{vi}

Com essa citação de Lyotard em *A Condição Pós-moderna* (Lyotard, 2002) introduzo o diálogo de sua produção teórica com essa pesquisa. Enquanto levantamos aqui a crise dos gêneros, Lyotard a descreve de maneira mais abrangente. Ao contrário de visões mais apocalípticas desse período histórico, como a obra de Baudrillard, por exemplo, Lyotard não enxerga inviabilidades, mas apenas riscos na resistência dessa época de enfrentar sua natureza incomensurável.

Ao invés de enxergar nessa condição pós-moderna *per si* a impossibilidade de critérios, Lyotard discute a viabilidade do surgimento de novos critérios e, principalmente, novas formas de lidar com eles – tendo como alicerce a natureza enunciativa de qualquer critério, ou seja, perceber o critério como linguagem e não como algo acima dela.

O autor fala, portanto, da dimensão filosófica evocada aqui por Bateson e vai remeter a Wittgenstein com a noção de jogos de linguagem. Postura filosófica que coloca o homem diante de sua natureza discursiva. Seja como instrumental apartado e ineficiente para representar o mundo, seja ele mesmo (discurso) como próprio produtor de um mundo. Essas novas elaborações da realidade, que poderiam sugerir uma relativização caótica, são, na obra de Lyotard, organizadas em torno do conceito de ‘jogos de linguagem’ de Wittgenstein.

“Nasce uma sociedade que se baseia menos numa antropologia newtoniana (como o estruturalismo e a teoria dos sistemas) e mais numa pragmática das partículas da linguagem.”^{vii}

Os jogos de linguagem são explicitados como constituintes de todo saber e com isso se deslegitima a positividade cega que se apoiava em algo universal, ainda que fosse seu metarrelato filosófico. Se as sucessivas oposições entre as correntes científicas da era moderna anunciavam gradativamente uma falência do sentido de realidade objetiva, a condição pós-moderna é o diálogo lúcido com o que seria a crise das crises: a impossibilidade dessa representação objetiva no campo das artes e da ciência.

É uma impossibilidade de reter a realidade estática e objetiva como categoria acima do sujeito ou da linguagem. Ao propor uma nova forma possível de pensar a realidade é que se torna fundamental a noção de 'jogo'.

Por esta expressão – jogos de linguagem – Wittgenstein entende que as categorias de enunciados podem ser determinadas por regras que especifiquem suas propriedades e o uso que delas se pode fazer, exatamente como num jogo de xadrez:

- Suas regras não possuem legitimação nelas mesmas, mas constituem objeto de contrato explícito entre os jogadores (o que não quer dizer que o jogo foi inventado por eles).

- Na ausência de regras, não existe jogo.

- Falar é combater, no sentido de jogar (isso não significa necessariamente que se joga para ganhar; pode-se realizar um lance pelo prazer de inventá-lo – as artes) (Lyotard, 2002)

Em uma crise da legitimação dos metarrelatos, os jogos de linguagem e a concernência em relação ao saber criado por enunciados são formas de legitimar um saber pós-moderno. Além disso, essa a natureza de 'jogo' da linguagem cria o vínculo que protege esse tempo de uma fragmentação.

“O si mesmo é pouco, mas não está isolado ; é tomado numa textura de relações mais complexa e mais móvel do que nunca. Está sempre (...) colocado sobre os 'nós' dos circuitos de comunicação, por ínfimos que sejam.”^{viii}

Paralelo à reflexão filosófica sobre a parcialidade de nossa visão da realidade, Lyotard realiza outra torção de pensamento também encontrada em Bateson. Seu otimismo diante das possibilidades de uma nova ciência, de uma nova arte e de uma nova cultura não exclui a concernência em relação ao risco de deslegitimação de qualquer critério na produção de conhecimento. É aí que ele traz um elemento novo, o mercado e sua capacidade de apropriação de valores nas sociedades capitalistas.

Em um contexto de crise dos relatos, o grande risco é que a legitimação do conhecimento seja dada pelo mercado e seus referenciais econômicos. Assim, a performatividade no lugar da ética, a produtividade no lugar do humanismo e a competitividade no lugar da opção podem produzir fenômenos de desapropriação dessa construção do real pela subjetividade.

“Em vez de serem difundidos em virtude do seu valor 'formativo' ou de sua importância política (administrativa, diplomática, militar), pode-se imaginar que os conhecimentos sejam postos em circulação segundo as mesmas regras da moeda, e que a clivagem pertinente a seu respeito deixa de ser saber/ignorância para se tornar como no caso da moeda, 'conhecimentos de pagamento/ conhecimentos de investimento.', ou seja : conhecimentos trocados no quadro da manutenção da vida cotidiana (reconstituição da força de trabalho,

'sobrevivência') versus crédito de conhecimentos com vistas a otimizar as *performances* de um programa.^{ix}

Lyotard toca então na ferida aberta da utilização de gêneros e que nos interessa aqui. A complexidade de difundir a natureza fenomenológica da linguagem e ao mesmo tempo a impossibilidade da reconstrução de uma realidade objetiva como pensada pelo positivismo, coloca o pensamento pós-moderno a mercê da performatividade e dos códigos de produção capitalista. Assim, entendemos que códigos rígidos – como a noção de infância no teatro, ou a própria noção de teatro – são balizamentos muito mais atrelados a regras de mercado do que expressões fiéis de uma época.

É aí que a concernência crítica com todos os gêneros deve gerar um distanciamento possível para pensá-los como linguagem e não como uma verdade absoluta. Especialmente quando falamos de infância, onde a medida quantitativa de faixa etária aumenta ainda mais o risco de nos iludirmos com balizamentos puros.

GÊNERO INFÂNCIA

A noção contextual de infância em Áries (Áries, 1978) tem um marco nas modificações sociais no século XVIII e na institucionalização da escola.

A própria literatura Infantil emerge nesse contexto maior que além da valorização da razão positivista, diz respeito a uma série de modificações sociais que moldariam suas primeiras manifestações. A ascensão da burguesia politicamente ao poder desencadeia alterações no âmbito artístico que se caracterizaram por: decadência dos gêneros clássicos (tragédia e epopéia), ascensão do drama, melodrama e o romance – mais voltados para o cotidiano burguês deixando de lado discursos idealistas marcados por mitologia e personagens aristocráticos – e a industrialização – que gera a produção em série e os primeiros indícios de uma literatura de massa.

Neste contexto, observa-se também modificações nas estruturas sociais como a ascensão da família burguesa, a diferenciação da infância enquanto faixa etária e estrato social, o conseqüente isolamento da criança do mundo adulto, os primeiros tratados de pedagogia e finalmente a institucionalização da escola.

Este processo social funda os alicerces da cultura dedicada ao público Infantil:

- Função didática (ainda que para ministrar preceitos morais – como as fábulas – ou para o exercício e conhecimento do idioma);
- Isolamento do mundo infantil – visto como irracional – do mundo adulto;
- Simplificação de linguagem para adequação às limitações do público leitor.

Os estudos de Nelly Novaes Coelho (Coelho, 1991) mostram que, paralelo a essa ascensão burguesa, um outro processo se consolida. A cultura infantil que tem suas raízes em uma forma literária particular caracterizada por um discurso simbólico, que funda o conto fantástico, se torna nesse período praticamente sinônimo do mesmo. O caráter mágico desta forma literária que permite o 'desprendimento da convenção do real' vira sinônimo de cultura infantil.

O discurso simbólico chega ao ocidente através das invasões árabes na Europa que trazem em sua bagagem contos como *As Mil e Uma Noites* e que influenciariam, mais tarde, as primeiras experiências ocidentais com a literatura fantástica – as Novelas de Cavalaria.

A partir de sua introdução no ocidente, esta forma de contar histórias iniciaria uma trajetória particular que explica muitas das relações contemporâneas com a Literatura Infantil. A cultura popular da Idade Média serve de veículo ideal para esta expressão e ao final deste período o que se observa é uma forma já consolidada de narrativa que atinge não só a literatura e a transmissão oral, como também as festas e tradições folclóricas. Por volta do século XIII, as novelas de cavalaria já constituem um gênero literário estabelecido e de grande consumo, mas o Renascimento e o resgate da cultura clássica e, junto dela, o fascínio pela razão, modificam definitivamente o papel social da mesma.

Essa modalidade de expressão adquire uma conotação de arte menor, sofrendo o seu primeiro rechaço quando caracterizada como arte popular e sendo preterida pelas elites intelectuais do Renascimento – sua segunda marginalização será sua caracterização como Literatura Infantil. Neste período, dois grandes autores mantêm viva a produção de um discurso simbólico e ainda vinculado às elites intelectuais – Boccage, e antes deste, Rabelais.

“Aos Leitores:

Caros Leitores , que este livro vedes,
Libertai-vos de toda prevenção;
E não vos melindreis, ó vos que o ledes,
Que nenhum mal contém, nem perversão.
É verdade que pouca perfeição,
Salvo no riso, aqui podeis obter;
Outra coisa não posso oferecer,
Ao ver as aflições que vos consomem;
Antes risos que prantos descrever,
Sendo certo que rir é próprio do homem.
Vivei Alegres.”

Esta mensagem no início de *Gargantua* - na primeira edição de 1532 - serve a Rabelais para preparar o leitor de seu tempo para o absurdo, o humor, a escatologia e a liberdade da história que se seguia. Este frontispício de *Gargantua* é um sintoma da necessidade de se explicar diante de uma cultura onde não existia mais espaço para uma velha forma literária (Bakhtin,1996).

A valorização da razão não para por aí, e foi no século XVIII que a literatura fantástica assume o formato que a influenciaria até os dias de hoje: a Literatura Infantil. Se no século XVI o desinteresse das elites intelectuais por esta forma literária restringiu-a ao consumo popular, no século das luzes, ela seria ‘condenada’ ao consumo infantil – não obstante, o século XX nos reservasse os rompimentos sucessivos com esta razão positivista, viabilizados pelos movimentos de arte moderna.

Assim, a Literatura Infantil emerge em um primeiro momento como marginalização de uma forma de expressão literária considerada menor e inadequada ao homem de racionalidade estreita ou positivista, que só poderia servir à, também marginalizada, infância – surgiam os contos de fadas.

Essa consolidação da condição escolar e de um gênero literário, seriam determinantes na noção de infância. No entanto, a história do teatro, traz marcos mais antigos, como o teatro jesuítico no século XVI com uma experiência de adaptação de trechos bíblicos a encenação para crianças, inclusive no Brasil. Já a cultura audiovisual no século XX emerge em um panorama de revalidação desses gêneros. Talvez, por isso, suas diferentes repercussões na contemporaneidade.

Outro impacto importante e reacional a essa construção histórica são os movimentos da pedagogia, artes e psicologia que a partir da década de 1960 se colocam contra vários pressupostos instaurados até então:

- a exclusiva função didática da arte dedicada à infância;
- o caráter mágico como uma deficiência de maturidade para lidar com o real;
- e as representações da infância desconsideradas como enunciados legítimos, mas apenas uma etapa de desenvolvimento.

Essas modificações culturais encontram então a condição pós-moderna de Lyotard, e uma sobreposição de visões se organiza em torno de um contexto que tenta gerir sua própria liberdade. É dessa plasticidade pós-moderna a vocação para ser capaz de ao mesmo tempo em que resgata leituras anteriores, questionar seus próprios postulados. As manifestações libertárias da década de 1960, por exemplo, são revistas poucas décadas depois em função do radicalismo de algumas militâncias nesse campo.

Para a organização desse trabalho, durante o ano de 2007, reuni críticas teatrais, cinematográficas e literárias dedicadas a produtos voltados ao público infantil no Brasil. E fica explícito como essas tensões emergem nas reflexões sobre esse mercado. É possível observar discursos que criticam uma obra por conta de seu 'caráter didático', como se essa perspectiva fosse uma categoria suficiente para uma crítica negativa. Se constituindo como reflexo da negação de uma visão reducionista de infância (típica das revoluções a partir de 1960), mas ao mesmo tempo, por uma reproduzir essa crítica de forma radical e não aprofundada, cria um novo reducionismo, onde o 'didático' é uma função discriminada *a priori*. Trago apenas um exemplo de enunciados que demonstram um contexto confuso ao lidar com essa dimensão pós-moderna da infância. Mas, nesse ano, também foi significativo para essa discussão um outro fenômeno na cultura brasileira: o fim da publicação de crítica teatral para crianças nos cadernos de cultura dos jornais.

Já é interessante observar que a crítica teatral brasileira, de uma maneira geral, se distingue da crítica cinematográfica por conta de uma prática mais monoparadigmática. Enquanto muitos cadernos de cultura organizam tabelas para resenhas onde as vozes de diversos críticos sobre um mesmo filme são expostas simultaneamente, ajudando a construção de uma leitura crítica mais polifônica; para o teatro, os mesmos cadernos, cristalizam uma

única visão no discurso de um único crítico (reservando – no passado – um outro profissional apenas para o teatro infantil). Crítico esse que geralmente é reconhecido como um personagem pelo público e que tem sua visão identificada como ‘voz’ uníssona daquele veículo. Somava-se a essa postura mais engessada da crítica teatral brasileira uma proporção desigual de publicações sobre teatro adulto e infantil, onde o segundo ainda tinha um cenário mais restritivo de debate. E agora o fim da crítica infantil nos cadernos impressos fragiliza ainda mais os debates sobre essa produção.

Gradualmente, o teatro infantil brasileiro vem sofrendo outros golpes como término, em 2000, da principal premiação e projeto de patrocínio no Rio de Janeiro e São Paulo, o Prêmio Coca-Cola de Teatro Infantil. Em 2001 a prefeitura do Rio de Janeiro investe na criação do prêmio de teatro infantil Maria Clara Machado, mas que dura apenas dois anos.

Em 2007, sem apoios significativos do capital privado, sem investimentos públicos para as seleções e sem um veículo de grande circulação para a publicação crítica, o teatro infantil no Rio de Janeiro se ressentia de uma reflexão mais ampla que coloque em foco seus limites e potencialidades.

Surge no final desse ano o prêmio Zilka Salaberry realizado por uma organização montada por um ex-crítico teatral que congrega no mesmo espaço institucional a curadoria de patrocínio privado de um dos remanescentes apoiadores financeiros de teatro infantil, a supracitada premiação de teatro, suas resenhas críticas antes publicadas em jornais e o prêmio Ana Maria Machado para dramaturgia infantil. Assim, por escassez de veículos e espaços de discussão, curadoria de patrocínio, publicação crítica e premiações se concentram de forma perigosa em um único registro, reforçando a inclinação desse mercado para uma reflexão pouco plural e nos trazendo novamente o risco apontado por Lyotard.

Alguns esforços como o Centro de Referência do Teatro Infantil do Jockey com sua mostra internacional de linguagens para criança e as categorias para produção infantil de premiações da FUNARTE são manifestações de um fôlego mais pós-moderno para esse nicho cultural. Mas, voltando ao centro da discussão proposta por esse artigo, cada vez mais emergem dados que contribuem para essa construção de infância presente no mercado teatral brasileiro.

Além desses aspectos, a perspectiva dos espaços de exibição confirma a postura dos veículos de divulgação. A quantidade de refletores ou varas, tempo de montagem, recursos cenotécnicos e prioridades as mais diversas são tratadas explicitamente com um diferencial assumido entre o teatro adulto e infantil. É norma que a quantidade de varas e refletores seja menor para o infantil, que seu tempo de montagem seja menor, que seus recursos cenotécnicos tenham que ser reduzidos e que seu fechamento de caixa preta, por exemplo, tenha que obedecer ao fechamento do espetáculo adulto. Assim, sem perceber na criança a formação de platéia e se apoiando em sua divisão cristalizada de público, o teatro, ao contrário do contexto audiovisual, traduz em termos financeiros e técnicos sua discriminação desse gênero.

Somando-se a isso, encontra-se na própria cultura da platéia certos clichês desse mercado. É interessante observar que os mesmos pais que perguntam na entrada do teatro se ‘tem música?’, se ‘é animado?’ e se ‘é para a idade dele?’, não formulam essas questões antes de ir a uma sessão de cinema de animação. A experiência de filipetar para meus espetáculos também me ajudou nessa observação. Na escolha de um espetáculo teatral infantil os pais reforçam esses critérios como se esse canal de expressão dependesse mais do que outros desses elementos. Em especial sempre me interessou a frequência da pergunta sobre a faixa etária. A sensação de que um conteúdo mais complexo no teatro seja mais ilegível do que no cinema de animação, por exemplo, ficava claro na recorrência dessa questão. Apesar de perceber que contribuía também para esse diferencial os recursos de divulgação de ambos – o que facilitava o pré-conhecimento da obra –, a postura desses pais era explicitamente sintomática.

Essa estratificação menos estruturada dos meios audiovisuais, por outro lado, o coloca muitas vezes com seus critérios validados apenas por interesses mercadológicos e atropelando certos aspectos dessa infância, com uma ‘adultização’ acrítica em alguns produtos desse mercado.

Observando então reincidentemente essas tensões, *ESB* se configurou como um manifesto provocativo para se repensar o patético, o reacional e o valoroso de diversos aspectos dessa cultura infantil contemporânea.

UMA EXPERIMENTAÇÃO

Ao escrever o roteiro, diversas vezes me deparava com um trecho fundamental à narrativa no texto adulto, mas que pela complexidade precisava adaptar para ao universo infantil. No entanto, sempre procurava enfrentar esses dilemas refletindo sobre o que é um preconceito com o potencial de recepção da criança e o que é de fato uma inadequação cognitiva. Ao mesmo tempo em que discutia esses pré-conceitos, me permitia também reforçar outros, como exercício de deixar as duas versões serem atravessadas pelas suas prerrogativas culturais. Era fundamental a aceitação da construção cultural desses dois gêneros para que eu pudesse exercer não só a transgressão, mas também a manutenção de categorias que ajudariam ao público, à crítica e ao experimento a repensá-las. Assim, por vezes o exercício criativo era: ‘como diria isso na nossa visão de infância?’ Mesmo que não seja uma condição *sine qua nom* ou de minha concordância. Por outras, o gesto vinha de fato de um desejo de provocar o inverso: ‘como será no horário infantil ter esse comentário inusitado?’

Fui assim colecionando uma série de discussões onde deixava livre a manifestação de meus próprios preconceitos ou de minhas necessidades de revolução e me relacionando então com a natureza do ‘jogo’ proposto por Wittgenstein. Jogo no qual as regras não podem ser ignoradas, mas que ao mesmo tempo suscitam possibilidades de interação criativa.

Havia uma questão central e recorrente no texto adulto que era a metalinguagem que se traduzia em uma reflexão sobre o mercado de arte. A maior parte dessas considerações de fato não eram pertinentes ao universo infantil contemporâneo. Assim, relações de trabalho e

poder, corrupção de algumas instituições e a *monologia* crítica precisavam ser adaptados sem criar uma outra história. Por exemplo, onde na versão adulta eram comentados os estereótipos perpetuados pela cultura de massa, no infantil, o desejo desenfreado de consumo foi uma metáfora mais acessível.

No roteiro adulto, o conflito vivido pelo Bali (personagem que representa a espiritualidade), que acaba por fazê-lo atirar e ter paradoxalmente a atitude mais violenta da trama é uma metáfora clara do atual contexto bélico de alguns conflitos religiosos. No entanto, na versão infantil, achei necessária uma relativização da questão para que nessa etapa de vida não se assumisse um preconceito mais amplo com todas as religiões.

Revi também a discussão sobre o 'didático' já que alguns aspectos precisavam ser descritos de outra forma na versão infantil e que caracterizava sim um esforço maior de didatismo. Porém, não como deformação de uma visão de infância que só pode consumir conteúdos dessa natureza, mas pela percepção relativizada que a explicação didática não é excludente de uma expressão sensível.

Das rubricas alteradas, a mais relevante foi o número de platéia do adulto que foi retirado do infantil. Diante de tantas inovações, considerei que uma ruptura drástica da 4ª parede, como no espetáculo adulto (no qual alguém do público era levado ao palco), poderia prejudicar o fluxo narrativo. Substituí a cena por uma ação intermediária, onde a luz da platéia era acesa e esboçava-se uma provocação, mas não se ia adiante.

Já no caso do *Blackout* (BO) inicial com narração em *off*, subverti simultaneamente dois tabus do teatro infantil o uso de BO e da locução. Uma noção disseminada no teatro infantil é que o escuro assusta e que o áudio sem ação dispersa – o que é razoável. Mas, como pesquisa, supunha que ambos são interessantes justamente para um exercício de concentração e que na cultura contemporânea de lidar com salas de projeção isso já poderia ser questionado. Assim o fiz, e embora crianças mais novas por vezes mostraram-se indispostas, na maioria dos casos não tivemos problemas.

ESB também conduziu essa reflexão em todas as demais etapas de produção. Ao inscrever no edital de premiação da FUNARTE me vi impossibilitado de marcar os dois boxes de classificação (infantil ou adulto) e torci pela compreensão do júri, o que aconteceu. Com o patrocínio e o roteiro elaborado, começavam então os desdobramentos do projeto.

Se no roteiro as decisões foram centradas em minha experiência prática e teórica, a partir de então haveria uma circulação maior da discussão. Nos ensaios a parceria na direção com Daniel Dias da Silva permitiu um ótimo embate de idéias. Para o tom geral da trama, utilizamos o recurso de pensar as experiências descritas no adulto como mais recorrentes e experimentadas do que no infantil, aumentando então grau de enfado ou irritação dos personagens diante, por exemplo, da repetição de um padrão de comportamento. Mas era apenas um matiz conceitual para os ensaios e pesquisa e não uma amarra para a representação. No início, ao investigar duas formas de construção do mesmo personagem era natural que reproduzíssemos convenções de ambos os gêneros. Mas, a própria pesquisa voltada para o específico de cada gênero acabou apontando também para o que poderia ser

mesclado, resultando no que, talvez, tenha sido uma das maiores conquistas da montagem: uma linguagem de interpretação verdadeiramente híbrida com códigos tidos como adultos, mas levados para a versão infantil e registros típicos de nossa visão de infantil levados para a sessão adulta e ambas convivendo em um resultado original.

Uma dificuldade particular foi o fato dos atores terem que decorar os dois textos que, além de diferentes na forma, tinham o agravante de construir a mesma trama com situações muito próximas. A memorização mereceu então uma atenção especial.

Na direção de arte, que assino junto com Cláudio Bittencourt, optamos pela referência à estética de *clown* e da *Comédia Dell'arte*, justamente como registros culturais mais livres para criação de imagens fora dos gêneros adulto/infantil, já que cenário, figurinos, maquiagem e adereços seriam os mesmos nas duas versões. No entanto, ainda assim, precisamos tomar decisões de manutenção e ruptura de códigos o tempo todo. Como representar os dois pouquinhos para que o público adulto não se sinta ridicularizado? Como representar um boneco de sombras balinês que é tão distante do universo das crianças? Muitas vezes as respostas eram: mantendo a provocação de que o adulto se sinta ridicularizado mesmo e contando com uma predisposição a receptividade do inusitado por essa criança assoberbada de imagens e informações.

Um partido adotado foi de também misturar os dois universos com outros dois recursos, o excesso de cores fortes remete ao padrão da cultura infantil e o envelhecimento das roupas (que era útil à trama), dilui esse colorido e aproxima as imagens de um universo mais identificadamente adulto. No entanto, sempre tendo como metodologia manter a lucidez de que não lidávamos com normas absolutas, mas experimentações, jogos.

A preparação corporal realizada por Vânia Penteado privilegiou a natureza física dos bonecos o que acabou funcionando como um elo a mais entre as duas versões, não precisando de adaptações aos dois registros.

Ao iniciar a assessoria de imprensa tivemos um cuidado extra com a explicitação do projeto e a dificuldade de veicular duas montagens com o mesmo nome. No entanto, apesar de muita dedicação a esse esclarecimento, passamos os primeiros meses de temporada sem terem sido publicados de forma correta, por nenhum jornal, as sessões e seus horários. Em uma mesma semana um veículo divulgava o infantil, o outro o adulto e um terceiro colocava ambos os horários em uma única resenha infantil. Em semanas consecutivas o mesmo jornal divulgava de maneiras diferentes e apenas no final de temporada conseguimos que um jornal, pelo menos, publicasse – por um tempo muito curto – os horários de forma correta. Ganhamos indicação de uma revista de grande circulação do país como espetáculo infantil de excelência e uma resenha de recomendação da organização do Prêmio Zilka, mas ambos os comentaristas não assistiram a versão adulta e não a mencionaram em suas publicações.

O material impresso de divulgação tinha inicialmente a mesma identidade visual e uma única peça gráfica apresentava ambas as montagens. Mas, por conta da dificuldade dos veículos de divulgarem corretamente o projeto, começamos a produzir material diferenciado para ser mais explícito para o público e evitar problemas na bilheteria.

Ao negociar com alguns espaços de divulgação, apesar de estar entrando com dois horários (um adulto e um infantil) – o que acarretava em teatros privados um custo duplo – eram oferecidas as possibilidades de tempo e de recursos para montagem de um único espetáculo. O que era em nosso planejamento um diferencial técnico – um único cenário, porém mais tempo de montagem para a equipe técnica e ensaios – se inviabilizou nessas negociações.

Como era esperado, tivemos uma receptividade maior do público adulto na temporada em espaços com uma tradição maior de produções alternativas – como o Teatro do Jockey – e mais resistência do mesmo público em teatros de veiculação mais tradicional. A vinculação dos dois espetáculos de fato levou a uma questionamento do público adulto diante da sinopse ou do material de divulgação e, simultaneamente, fez com que a pergunta ‘é para idade dele?’ fosse muito mais recorrente pelos pais e responsáveis.

No entanto, apesar das dificuldades ‘pré-espetáculo’, foi surpreendente a resposta dos dois públicos às duas sessões. Foi incrível para nós do elenco vivenciar dois públicos totalmente distintos consumindo, de certa forma, a mesma história – até porque trechos longos se mantinham idênticos nas duas versões.

A cultura de sobriedade, concentração e formalidade na sessão adulta e a dispersão e espontaneidade do horário infantil se mantinham por conta do horário de exibição, mas nós podíamos vivenciar os mesmos personagens e suas histórias dialogando com ambos os ambientes. Uma mesma piada gerava risos e uma mesma fala gerava comoções muito próximas nos dois públicos e as diferenças propriamente ditas eram despercebidas no fluxo prioritário da narrativa. Tanto que, apesar da resistência prévia, o comentário mais freqüente depois de assistir era que não era possível imaginar a outra versão, tamanha a adequação do texto ao tipo de público.

A primeira impressão foi de fato formadora de uma experiência muito contundente. Quem viu primeiro o adulto não imaginava um infantil com aquela história e vice-versa, demonstrando a força da representação cultural daquele horário, daquela sessão. Tanto que os depoimentos dos espectadores que assistiram ambas as sessões eram de que sentiram que havia as diferenças, mas ao ver as duas eram incapaz de apontá-las de forma objetiva. O que indica que aliada às adaptações, a experiência cultural de assistir em uma determinada sessão ou outra (definida pelo mercado e pela cultura) era uma forte contribuição para a representação subjetiva do gênero.

Poucos depoimentos mantiveram a desconfiança prévia de que a montagem infantil era complexa demais para crianças ou de que a versão adulta era infantilizada. Mas essa incidência demonstra que essas opiniões de fato convivem e que as representações dos gêneros têm ‘pós - modernamente’ uma diversidade de substratos. A discussão foi acalorada no processo de pesquisa, nas decisões de produção, em alguns fóruns onde apresentei os trabalhos e em algumas resenhas via *WEB*, confirmando o caráter polêmico do projeto. Mas, a maior relevância de *ESB* foi fazer vir à tona que o teatro brasileiro tem realmente um mercado muito idiossincrático quanto à noção de infância e ver as pessoas se estimularem com alguma

coisa que reconheciam como inédita, mas ao mesmo tempo era tão possível. *ESB* conseguia compartilhar com o público que embarcou na pesquisa a desconfiança lúdica e crítica sobre os gêneros culturais.

Para concluir esse texto registrando a intenção originariamente experimental do trabalho e de fato a sua evocação polifônica, ao invés de extrair alguns comentários dos diversos depoimentos mais elogiosos que compactuaram com a pesquisa, trago justamente um trecho da única crítica que se opôs à qualidade e justificativa do espetáculo. No entanto, ao mesmo tempo em que explicita sua rejeição ao projeto e não legitima sua produção, finaliza sua matéria dando o depoimento mais comovente sobre *ESB*. Pois naquilo que ela sugere invalidar o projeto revela tanto uma questão premente dessa pesquisa como uma sutileza sobre minha atuação profissional que nem eu tinha me dado conta, talvez no fundo de tudo, estivesse eu, como autor, me perguntando 'que público sou eu?':

“As meta-piadas que brincam com a condição de bonecos em paralelo com a condição do ator são divertidas, especialmente quando um deles se pergunta se eles devem sair da caixa e comenta que, se saírem, não vão nem saber em que século estão. As histórias pessoais de cada boneco e suas incompetências irreversíveis também são ótimas. Mas o melhor de tudo foi ver uma platéia de adultos aplaudindo os números musicais exatamente como se fosse uma platéia de crianças. Foi bonito, não sei dizer muito porquê. Na hora, eu até gostei, dei muitas risadas. Depois, quando fui dar uma olhada no programa, no site da companhia, e pensei na peça, vi que as coisas não se encaixaram bem. Talvez eu tenha gostado de ter ido ao teatro "como se" fosse criança, pois não tinha criança nenhuma em volta pra me lembrar que o público alvo não era eu.”^x

ⁱ <http://www.nosnosnos.com.br> (o histórico da Cia., seus integrantes e ficha técnica do espetáculo encontram-se nesse endereço)

ⁱⁱ Bateson, Gregory (1987).

ⁱⁱⁱ *op.cit.* p.37.

^{iv} *Idem*, p.37

^v *Shrek*, animação da *Dreamworks*, EUA

^{vi} Lyotard, Jean-François (2002) p.32

^{vii} *op.cit.* p. XVI.

^{viii} *Idem*, p. 27.

^{ix} *Idem*, p. 83.

^x Ávila, Daniele (2007)

Ariès P. (1981) *História Social da Infância*. Rio de Janeiro, LTC.

Ávila, Daniele (2007) *Revista Bacante* <http://www.bacante.com.br/>

Bakhtin, Mikhail (1996) *A Cultura popular na Idade Média e no Renascimento*. Brasília, Editora da Universidade de Brasília.

Bateson, Gregory (1987). *Natureza e Espírito*. Lisboa, Publicações Dom Quixote.

Coelho, Nelly Novaes (1991). *Panorama Histórico da Literatura Infantil e Juvenil*. Brasil, Editora Ática.

Gamba Jr., N. G. (2007) *Manifestos da pós-modernidade colonial tupiniquim*. *Jornal Educação e imagem*. http://www.lab-eduimagem.pro.br/jornal/artigos.asp?imagem=02&NUM_JORNAL=2&NUM_SECAO=02&ID=156

Lyotard, Jean-François (2002). *A Condição Pós-Moderna*. Rio de Janeiro, José Olympio Editora.