

# **OS INFANTES: a concepção de uma cenografia minimalista baseada na experiência do universo infantil.**

Aimée Serafim Ferreira, Dandara Mariana, Luca Ayres, Nadia Mangini e Paula Martinez

Trabalho realizado para a disciplina Espaço Cênico – Profª Heloisa Lyra Bulcão – 2014.1

“Toda criança é artista. O problema é como permanecer artista depois de crescer”

- Pablo Picasso

## **Introdução**

A peça “Infantes”, encenada do teatro Ipanema, tem como tema o encontro do mundo adulto com o mundo infantil, com o foco na infância por todos os seus lados. Tentamos resgatar a memória da infância, enquanto adultos, redescobrimo o próprio corpo.

Em cena há apenas caixas pretas que são utilizadas de diferentes maneiras. Ao decorrer da peça, não há mudanças significativas de luz, pois não temos a disponibilidade de técnicos e material do teatro, apenas algumas variações. Em um momento da peça, o palco fica todo escuro e uma luz sai de dentro de uma cabana feita de lençol. Esta é das poucas interferências marcantes da luz no figurino e no cenário.

Os figurinos são realistas e neutros, com poucas cores significativas, tudo é mais puxado para o preto, cinza e branco. São roupas bastante leves para que possam dar mobilidade de corpo na cena.

O palco é italiano e a proposta é colocar o público em cima do palco, sentado em almofadas coloridas e haverá 10 cadeiras para os idosos. A escolha desse palco não foi necessariamente um caso muito pensado, até porque todas as outras montagens irão se apresentar no mesmo teatro. A relação dos atores com a plateia é muito importante. Então, para aproximá-la a este mundo proposto, resolvemos colocá-la no palco para que entrem na brincadeira, como proposta de experimentação do espetáculo. Não existem planos nem alturas de cena nem mudanças de cenário, apenas os atores usarem o cenário sempre como parte da cena, de acordo

com a proposta do cenário ser sempre interativo. A cenografia é abstrata, porém minimalista pois usamos caixas pretas de papelão de vários tamanhos e dentro delas saem infinitas coisas que remetem à infância de cada um dos personagens. Uma das referências que usamos foi o trabalho do estilista japonês Rei Kawakubo, que propôs um movimento, no final do século XX, chamado “pauperismo”, que era um estilo mais simples usando sempre a “não-cor” e, o que mais nos chamou atenção, o avesso. Ele queria entender o que tinha por trás das roupas, o corte, as costuras; para ele o que estava do lado de dentro era muito mais interessante (<http://www.pinterest.com/search/pins/?q=kawakubo>). Isso traz um sentido ao espetáculo e contribui para uma absorção e compreensão do público, pois as caixas representam esse mundo adulto aonde escondemos e reprimimos todos os nossos impulsos iniciais, aqueles que aprendemos quando éramos crianças, que apesar de escondidos estão ali em algum lugar do nosso ser e, se nos abirmos, descobriremos um mundo completamente novo.

## **O espaço cênico**

A criação do cenário se deu, principalmente, a partir das propostas vindas através dos estudos e das experimentações.

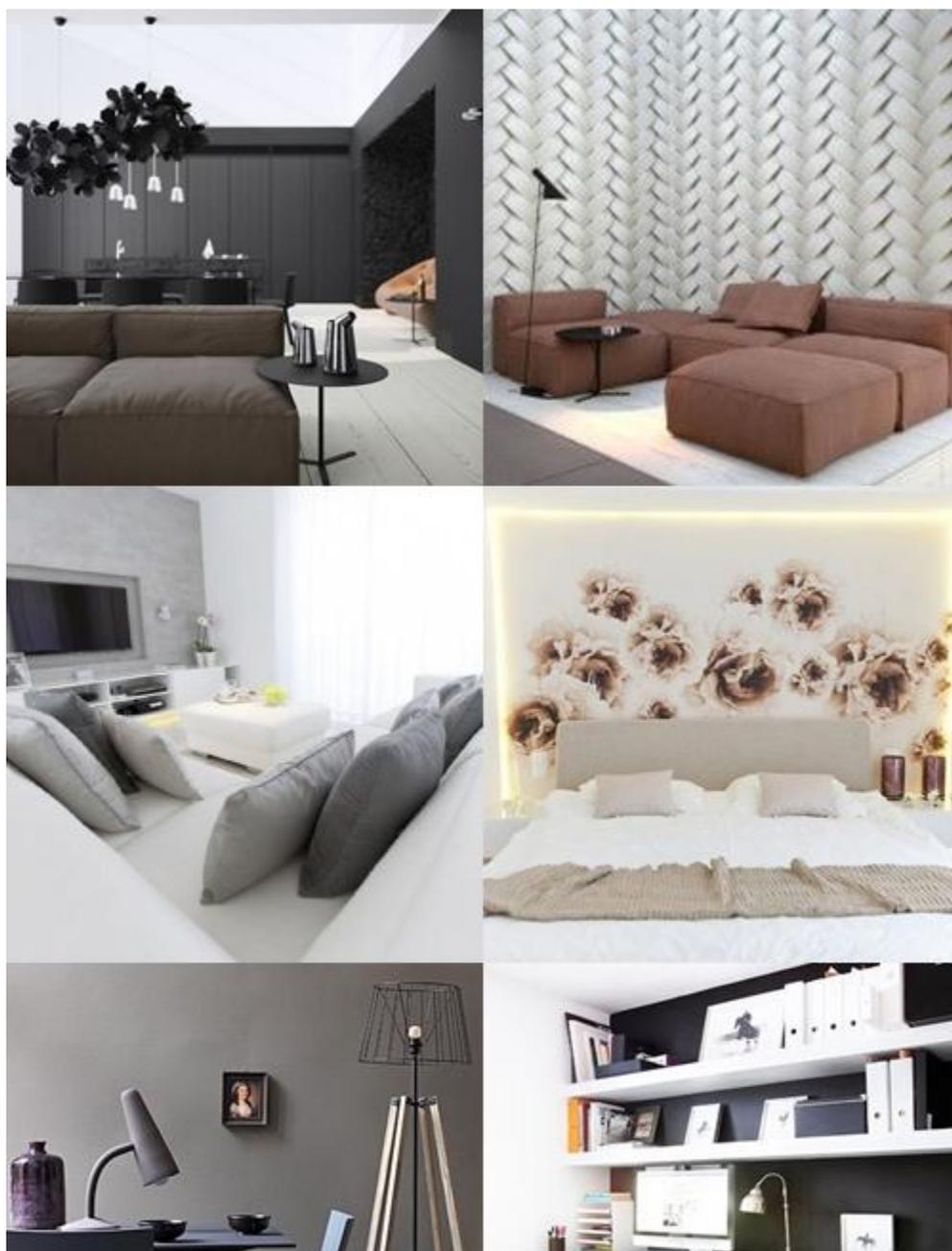
O processo começou com leituras de textos como: *Infância, experiência e inacabamento*: A afirmação do sujeito infantil e a possibilidade de transver o mundo, de Elydio dos Santos Neto (2014), *Reflexões sobre o brincar infantil*, de Vivian Carvalho de Araújo (2014), as poesias de Manoel de Barros – que levaram a discussões sobre todos os aspectos da infância e em como ela é tratada pelos adultos de forma leviana e em como as dores e frustrações de uma criança são diminuídos. Depois de muito debater, seguimos para a experiência de contar histórias de própria infância, como: primeira lembrança, medos, traumas, cheiros e cores... A partir daí, começamos a leitura do livro chamado “Nu, de botas” (PRATA, 2013), que são histórias do autor quando criança, contados por o mesmo quando adulto. Esse livro foi a principal fonte de inspiração. Outro livro de pesquisa foi “A casa das estrelas” (NARANJO, 2013), que é um livro escrito por um professor da Colômbia, que deu 500 palavras para alunos de 3 a 12 anos darem seus significados. A ideia inicial era usar essas palavras de varias maneiras: andando pelo espaço e falando, ter algumas palavras escritas nas paredes e durante a peça colocar seus significados e no final do espetáculo estarem todas com seus respectivos significados... Mas opção final foi usar num jogo de cabra-cega - quando o espectador está entrando, todos os atores estão vendados e rodando, até que começam a procurar pelos espectadores. Quando um espectador é encontrado

pelo ator, o ator deve dizer uma palavra, em seguida, outro ator dirá o significado.

Pensando nessa ideia de “todos os aspectos da infância”, surgiram propostas: contar as histórias ao mesmo tempo em que acontece a dança da cadeira e o catar feijão. Desta maneira, surgiu o primeiro esboço de cenário: 4 cadeiras posicionadas de forma que se visse um quadrado.

Desde o início, a ideia era tratar o tema infância sem ser infantil. Lidar com o tema com a maior seriedade possível. Pensando sobre isso, pesquisamos fotos do universo adulto e fotos do universo infantil. Encontramos no universo adulto poucas texturas, muitas linhas retas, cores sóbrias como preto, branco e cinza. No universo infantil há muitas cores vivas, muitas texturas, linhas arredondadas...

## Universo Adulto



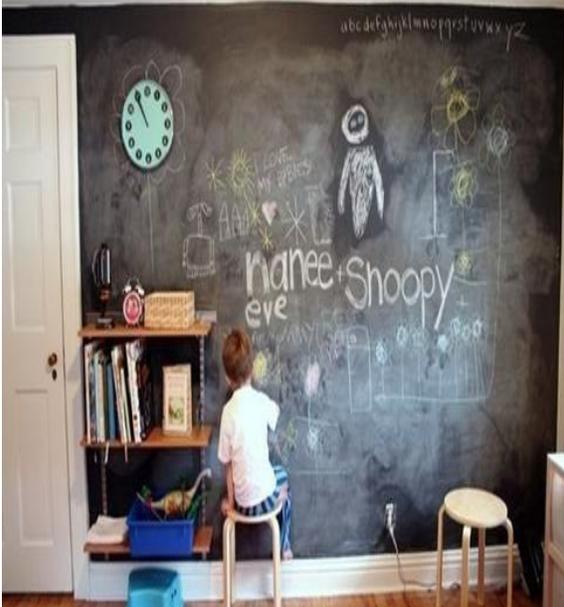






## Universo Infantil





Adulto x Infantil



Fonte das imagens: [www.pinterest.com.br](http://www.pinterest.com.br)

A partir das imagens levantadas, veio uma vontade de experimentar o neutro. Pensando em um espaço simples, com pouco cenário e relacionando com as cores sóbrias e linhas retas, foi proposto que cada um trouxesse, para a experimentação, um objeto de casa. Caixas pretas pequenas apareceram em cena e compuseram perfeitamente o que antes estava apenas no plano das ideias. As caixas foram posicionadas pelo espaço, construindo “corredores” por onde os atores caminham neutros, ao mesmo tempo em que uma música (com um ritmo divertido, porém, repetitivo) toca.

A partir das experimentações, as caixas pretas deixaram de ser apenas caixas pretas. As caixas e qualquer outro objeto que estiver em cena tem significados diferentes de acordo com o modo com que o ator o emprega. A ideia de ressignificação do objeto trás o minimalismo ao jogo e leva os atores e o público para a brincadeira de criança – quando uma vassoura vira uma moto, uma escova de cabelos se torna um microfone...

Com a ressignificação dos objetos, se viu desnecessário o uso de cadeiras. Ao invés de quatro cadeiras, um cubo preto. Um cubo que pode ser transformar em milhões de coisas e que se mistura entre as outras caixas.

A proposta de catar feijão veio da imagem do castigo. Enquanto uma dupla de meninas brinca da dança das cadeiras, uma terceira menina cata os feijões. Essa terceira, pode pedir licença à qualquer momento. Fazendo isso, a música para. Quem perde a cadeira, cata o feijão, enquanto a terceira que o fazia, observa.

O feijão é um instrumento rico em cena. Ele ganha vida própria, como se fosse um novo integrante. A ideia é mantê-lo até o final.

Pensando em imagens da infância, era unânime a imagem da cabana feita com lençol e cadeiras. Novamente, lembrando da ressignificação dos objetos, essa cabana é feita pelos

próprios atores enquanto cabana (duas atrizes ficam de pé com os braços semiabertos, uma de frente para a outra, formando a cabana). Nesse momento houve interesse em investigar o jogo com as sombras (as luzes estão apagadas, uma lanterna se acende de dentro da cabana e uma silhueta é revelada). Em seguida, esse mesmo lençol, que antes era uma cabana, se torna uma corda, no qual os atores pulam e cantam “um homem bateu em minha porta e eu abri”. E, por fim, esse lençol se transforma em uma espécie de cauda para uma das atrizes que, a partir daí, vira uma apresentadora/torturadora de um programa de perguntas sem respostas. A apresentadora faz perguntas para a plateia, do gênero: “se eu apagar a lixeira do meu computador, pra onde ela vai?” Nesse momento, o ator está sentado com as mãos atadas de frente para um ursinho de pelúcia sentado exatamente como ele. As outras duas atrizes estão ao lado do ursinho. Quando a apresentadora faz a pergunta e não obtém resposta, ela comanda que as duas meninas maltratem o ursinho. Tudo que acontece com o ursinho, reverbera no ator em frente à ele.

O trabalho tem uma proposta bem intimista. Todos os objetos são ressignificados, trabalhando muito com as brincadeiras da infância. O objetivo é sempre ter nas cenas algum tipo de brincadeira, mas nem sempre ser divertida.

### **Referências:**

ARAÚJO, Vivian Carvalho de. *Reflexões sobre o brincar infantil*. Disponível em: <<http://www.cmjf.com.br/revista/materiais/1215525080.pdf>>. Acesso em: mai. 2014.

LARROSA, Jorge. O enigma da infância ou o que vai do impossível ao verdadeiro. In: *Pedagogia profana*. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. p. 183-198.

NARANJO, Javier. *A casa das estrelas*. Rio de Janeiro: Editora Foz, 2013.

NETO, Elydio dos Santos; SILVIA, Maria Regina Paulo da. *Infância, experiência e inacabamento: a afirmação do sujeito infante e a possibilidade de transver o mundo*. Disponível em: <<http://29reuniao.anped.org.br/trabalhos/trabalho/GT17-2408--Int.pdf>>. Acesso em: mai. 2014.

PINTEREST. Disponível em: <<http://www.pinterest.com.br>>. Acesso em: mai. 2014.

PRATA, Antônio. *Nu, de botas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

SANTOS, Aretusa; LAURO, Bianca Recker. *Infância, criança e diversidade: proposta e análise*. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/virtu/files/2010/04/artigo-2a23.pdf>>. Acesso em: mai. 2014.

