

8.03.05 - Artes / Teatro

IMAGENS GRÁFICAS: ANIMAÇÕES E GAMES NA FORMAÇÃO DO ATOR

GRAPHIC IMAGES: ANIMATIONS AND GAMES IN THE FORMATION OF THE ACTOR

Diego B. Bezerra^{1*}, Fernando L. Ximenes²

1. Mestre em Artes pela Pós-Graduação em Artes do Instituto Federal do Ceará.
2. Professor da Pós-Graduação em Artes do Instituto Federal do Ceará

Resumo

O artigo pretende descrever as etapas de construção de um processo de composição de jogos cênicos por meio do uso de imagens gráficas das personagens de animações e games, na busca de adaptá-las para criar metodologias para a cena teatral. Para isso, haverá uma explicação sobre o uso dos conceitos da imagem e sua comunicabilidade, criados por Vilém Flusser e de como transformá-los para oferecer o embasamento da construção dos exercícios teatrais. Será levada em conta a aplicação da metodologia criada em eventos como oficinas de formação de atores e o processo de pesquisa realizado junto ao Grupo de Comicidade, Riso e Experimentos (CRISE), em parceria com o Programa de Pós-Graduação em Artes do IFCE (PPG-ARTES).

Palavras-chave: jogos teatrais; oficina; CRISE.

Introdução

O artigo está estruturado em um processo que percorre várias etapas, buscando uma transição do elemento artístico visual das imagens gráficas de animações e games para um físico corpóreo dos atores por meio de jogos teatrais, elaborados com base nas composições gestuais padrões das personagens gráficas presentes nestas mídias. Para tal fim, ocorre a elaboração de um esquema teórico criado por este pesquisador, com base nos estudos sobre a imagem e sua influência social, desenvolvidos por Vilém Flusser (2008), de modo a oferecer a condição para esse procedimento de adaptação e comunicação pelas seguintes etapas: criação, consumo, alimentação, geração de novas imagens, gula e tradução intersemiótica.

Um caminho criado como uma forma de expandir as possibilidades quanto à interpretação e representação teatral, envolvendo principalmente jovens, ávidos consumidores desses tipos de imagens gráficas¹. Segundo os estudos de Matteo Bonfitto (2006), sempre houve estudiosos teatrais que buscaram se comunicar com o seu tempo por meio do teatro, possivelmente pelo fato de ser uma arte cênica e ter no ser humano o principal instrumento de comunicação artística.

Fica claro que o teatro não é uma arte estática e fincada somente nos métodos dos grandes nomes do estudo teatral, pois esses não são capazes de abranger todas as necessidades da formação do ator, principalmente quando estamos diante de um ambiente em que os aparatos tecnológicos causam transformações sociais no comportamento e na comunicação quase que constantemente.

Promover uma interação com o campo da conectividade atual, muito difundida por meio do uso de imagens gráficas. Criar um caminho capaz de gerar uma ligação, em parte, do teatro com o público infante-juvenil, fazendo uso desse contato entre as artes cênicas e visuais. Esses são alguns objetivos que estimularam a construção desta pesquisa.

¹ O termo a ser usado neste trabalho se refere a imagens concebidas para serem percebidas rapidamente, onde o seu significado fica evidente por um curto espaço de tempo. No caso dessa pesquisa, imagens de animações e games.

Metodologia

Foram destrinchadas as etapas de atuação das imagens na consciência do indivíduo, desenvolvidas por Vilém Flusser (2008). Depois houve a seleção das imagens gráficas que seriam utilizadas na construção dos jogos teatrais. Para isso foi decidido o uso de duas mídias: personagens de animações e games.

Para as animações foram utilizados dois tipos de estilos dessa arte por serem muito populares: as imagens de animações cartunescas² estadunidenses das décadas de 20 a 50 e animações em estilo *animê*³.

Como primeiro passo, ao analisar os principais elementos que compõem os *cartoons* o mais importante deste tipo de imagem gráfica a ser usado na oficina foi à chamada *toon force* ou física *cartoon*. Trata-se de uma espécie de manipulação da realidade desenvolvida por personagens cartunescos. Dentre as suas principais características está o fato de ignorar as leis da física padrão, podendo até mesmo manipular o universo conforme a conveniência, geralmente usada pelo protagonista para se livrar de problemas ou vencer inimigos.

Já quando abordada as imagens gráficas de *animês*, foi usada na construção prática deste trabalho os clichês usados constantemente em muitas séries animadas nesse estilo, dando ênfase àquelas que foram exibidas em canais de televisão brasileiros ou ficaram conhecidas na nossa cultura.

O uso das imagens de games é pelo fato de utilizar para o teatro uma das formas de arte mais difundidas da atualidade. Trata-se não apenas de uma forma de entretenimento, mas uma expressão da arte tecnológica contemporânea, fruto dos avanços científicos que estão a cada dia nos envolvendo em nosso cotidiano e mais presentes em nossos mínimos aspectos sociais.

Os jogos teatrais baseados em games foram elaborados seguindo um critério de quatro características básicas: metas, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária. As etapas mostradas foram criadas por MacGonigal (2012), uma pesquisadora da área de games e suas influências sociais, durante a sua construção do pensamento sobre os elementos que constituem a natureza dos jogos.

Por fim, foram realizados testes práticos dos jogos com o auxílio do Grupo de Comicidade, Riso e Experimentos (CRISE), além da descrição dos momentos de aplicação desses exercícios por meio de duas oficinas realizadas no Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Ceará (IFCE) – Campus Fortaleza e Rede Cuca – Cuca Jangurussu, ambos na cidade de Fortaleza/CE em 2019.

Quanto ao processo de análise após a conclusão das oficinas, foi dada ênfase à observação do comportamento dos participantes antes e depois, averiguando as revelações e construções obtidas por eles nesse trajeto por meio de registros audiovisuais.

Resultados e Discussão

No teatro, é muito empregada a necessidade de saber utilizar técnicas para determinados propósitos, além do uso da energia para atingir um objetivo estabelecido. Com este processo não foi diferente. Porém, não há como isso ter um significado transformador se não for capaz de interagir com outros indivíduos. Em uma pesquisa como esta, onde a construção de um caminho de descoberta e experimentação é a base fundadora, há uma necessidade de envolvimento de outras pessoas para compreender esses trajetos a serem trilhados e, assim, evitar descuidos e enganos, tendo para isso a cooperação e participação de outros indivíduos na análise, crítica e, por vezes, reformulação dos jogos teatrais criados.

² Também chamadas de *cartoon*, *cartune* ou *cartum* é um desenho humorístico, animado ou não, de caráter crítico, que retrata, muito sinteticamente, algo que envolve o dia a dia de uma sociedade. Geralmente destinado a sátira, caricatura ou humor.

³ No Oriente, em especial no Japão, refere-se a animação ou desenho animado. No Ocidente, trata-se de um estilo de animação, com características visuais e narrativas próprias, tendo sua origem nas animações japonesas.

Com o CRISE, foi encontrado um ambiente fértil para semear as idéias desse projeto, pois, além de trabalhar alguns aspectos cômicos nas cenas baseadas nas imagens gráficas, uma vez que a comicidade é o foco desse grupo, poderia explorar novos aspectos físicos e de construção da narrativa, encontrando inicialmente um ambiente receptivo e acolhedor à minha proposta.

Além do já mencionado objetivo de trabalhar uma forma alternativa de representação e interpretação, o conteúdo dos jogos teatrais também tinha como abordagem o desenvolvimento da imaginação e observação utilizando a imagem gráfica como referencial. Uma interação desenvolvida por uma série de jogos individuais e coletivos, sempre havendo um momento de reflexão por meio de uma conversa informal sobre o trabalho realizado.

Quanto ao processo de análise após a conclusão das oficinas, foi dada ênfase à observação do comportamento dos participantes antes e depois, averiguando as revelações e construções obtidas por eles nesse trajeto. Aparentemente pequenas num primeiro momento, mas bastante fundamentais para a concepção em sua totalidade.

Durante a oficina, também foi possível observar a evolução dessa jornada em seu pensamento e prática, onde uma pequena ideia pode criar um caminho com vários trajetos. Por meio da análise das potencialidades de aparentemente simples objetos, como as imagens de animações e games, foi possível encontrar conexões com outras tantas linhas de pensamento que aparentavam ser distantes, mas que no fim ficaram tão claros os seus vínculos e capacidades para gerar novas criações.

O jogo teatral sistematizado por meio das imagens gráficas acabou sendo um aprendizado por meio da experiência. Os trabalhos realizados foram consolidados pela ação no aqui e agora, onde o aprendizado desse pesquisador e dos jogadores ocorreu pela entrega à vivência de jogar e aprender jogando, experimentando. Uma relação estabelecida entre os indivíduos e os seus objetos de estudo, no intuito de construir uma ação física, envolvendo o ambiente que os cerca e os demais participantes à sua volta.

Ao final das execuções dos jogos propostos, tentávamos representar cenas teatrais curtas, com o intuito de utilizar aquilo que fora aprendido ao longo da oficina. Tal ação não fora idealizada com o intuito de apenas avaliar o aprendizado dos participantes, mas também para começarmos a entender como esses elementos cênicos funcionavam na cena teatral, descobrindo novos ritmos de representação e interpretação, possibilidades narrativas e como tudo aquilo poderia proporcionar um estímulo diferenciado ao ator, especialmente ao público infante-juvenil.

Após todo esse processo fizemos uma reunião para avaliar todo o trabalho executado. Vejamos alguns resultados.

Certos participantes disseram terem sentido grandes diferenças no processo em relação aquilo que conheciam em termo de formação teatral. As principais mudanças alegadas foram na construção das personagens e no trabalho de improvisação, dando mais liberdade criativa para eles.

Muitos afirmaram terem sentido que tudo parecia uma grande brincadeira, sendo possível utilizar esses jogos não apenas no teatro, mas em outras artes que exigem interpretação, como o cinema. Alegaram que a metodologia adotada era de fácil compreensão, falaram sobre os estímulos proporcionados pelas imagens gráficas, que eram reconhecidas pela maioria dos integrantes, ajudando no trabalho de adaptação deste objeto para o corpo do ator por meio do uso das suas *memórias afetivas*⁴.

Houve certo participante que propôs uma troca direta entre os artistas das linguagens cênicas e visuais, onde este trabalho não só poderia ajudar na formação de atores, como também seria capaz de oferecer outras visões criativas para os profissionais que trabalham com estas imagens gráficas. Ele afirmou que isso seria possível por meio da observação dos corpos dos atores que utilizam estas imagens na execução de ações teatrais. Além disso, poderia acontecer de os artistas visuais experimentarem a experiência da oficina, observando como o ser humano insere sua personalidade e seu olhar sobre a imagem de animações e games por intermédio do seu físico.

⁴ Segundo os participantes, tratam-se de memórias de quando viram as imagens gráficas usadas na oficina durante a infância, por meio da televisão, internet e games..

Conclusões

Ao final, a sensação geral foi de uma atividade bastante proveitosa e enriquecedora, capaz de oferecer outro olhar sobre o processo de interpretação e representação de personagens, além de uma interação multilinguagem.

Não há o intuito de afirmar que o trabalho criado por esta linha de pensamento seja a ideia de formação do ator para o século XXI, afirmação que seria de uma natureza soberba e arrogante. Além disso, um desrespeito a outros pesquisadores que buscam oferecer novos rumos para as artes cênicas e uma desconsideração aos trabalhos já consagrados na história do teatro, mesmo que alguns tenham sido produzidos há várias décadas ou séculos, pois ainda possuem uma forte influência no pensamento e construção da cena e na formação de atores.

Portanto, a pesquisa teatral é um emaranhado de caminhos que leva para várias direções, onde você nunca chegará a uma resposta soberana. Conforme há o acesso às informações sobre esse tipo de conhecimento, é comum haver sua interpretação, que varia dependendo do indivíduo que tenha contato com essas informações, como atores, diretores, pesquisadores e demais interessados.

Permitir que a interatividade faça parte da criação do ator, deixar que circule até atingir o pensamento e o físico do indivíduo, abrindo o caminho para atingir territórios ainda pouco explorados. Brincar com as possibilidades oferecidas, quebrar a rigidez das regras e criar uma organicidade divertida, como as crianças que criam seus mundos e fantasias e atuam neles com toda a naturalidade e expressividade que lhes é única e natural.

Toda imagem tem como função transmitir uma mensagem, que implica a criação de um pensamento e interpretação, sendo capaz de estimular o corpo a realizar alguma ação, mas que em termos cênicos ainda parece ser pouco explorada, mesmo estando na era das imagens. Elas moldam a nossa realidade, influenciam o nosso pensamento e constroem nossa criatividade.

Referências bibliográficas

BONFITTO, M. **O ator compositor**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

McGONIGAL, J. **A realidade do jogo**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.