

LA MAROTA A BONECA

OU COMO TRANSFORMAR UM
PEDAÇO DE PAPELÃO NUM BONECO

Paco Paricio

Los Titiriteros de Binéfar

CRÉDITOS

Textos e ilustrações: Paco Paricio

Edição: La Casa de los Títeres de
Abizanda

Revisão: Ana Bescós

Impressão:

LA MAROTA A BONECA

(ou o boneco de mão "emprestada")

Paco Paricio
Los Titiriteros de Binéfar

Neste terceiro livrinho publicado pela La Casa de los Títeres de Abizanda, explico como se manipula um boneco, um fantoche tão simples que consiste apenas num pedaço de papelão. Numa das primeiras páginas do livrinho, mostro como é o boneco clássico, mais completo, na qual as mãos do marionetista estão cobertas por um vestido e umas luvas, mas... Por que é que optei por esta marota (personagem) em que a "carne" do animador fica à vista? Creio que tenha sido por duas razões: a primeira é a sua simplicidade avassaladora e a segunda tem a ver com o fato de a "carne viva" tornar o artista presente, lembrando ao espectador que a história está a ser construída e, por isso, propicia o "distanciamento brechiano", a ilusão que rejeito para não fomentar um conforto e entretenimento, pois procuro uma participação atenta e alerta por parte dos espectadores.

Paco Paricio

ÍNDICE A MAROTA

(A BONECA)

O cetro do menestrel

Duas partes

Com a mão

A forma

De perfil

Volumes

Peças móveis

Marota completa

ANIMAR A MAROTA (A

Boneca)

Apresentação progressiva

Silabização

O olhar

A respiração

Para a frente, para trás

A pergunta

A mão no rosto 1

A mão no rosto 2

Mudança de mão

Saídas laterais

Movimentos

VOZES, MUDANÇAS E

CRUZAMENTOS

Trinta graus

Quem fala move-se

A mão próxima do interlocutor

Cruzamentos

A dança

Duas personagens

Duas marotas (2 Bonecas)

Duas vozes

O marionetista fala com a

marota

Jogo duplo

5 INVERSÕES DISTINTAS

As costas

Mudança de expressão

A paisagem

Uma surpresa

Outra personagem: dualidade

A peça que cai...

AGARRA A CARA

O ogro

Nariz e cabelo

Coco expressivo

Dedos como dentes

Bico de galo

Os chifres do fauno

A serpente

Os interlocutores

Pinóquio

O palhaço que mostra a
língua

ACESSÓRIOS E

ADEREÇOS

Grilo ou morcego?

Adereços

Novas imagens

Marota com duas mãos

Rato, borboleta ou sol

O tecido do retábulo

O coro, o eco...

Poesia

Mesa de serviço

Um segredo

A SIMPLES MANOBRA DA MÃO “EMPRESTADA”

DE ONDE VEM A PALAVRA

Nós, marionetistas, costumamos chamar de “marota” ou “boneco de mão emprestada” aquele boneco cuja cabeça é segurada com uma mão pelo animador, enquanto ele “empresta” a outra para que ela se torne a mão do boneco.

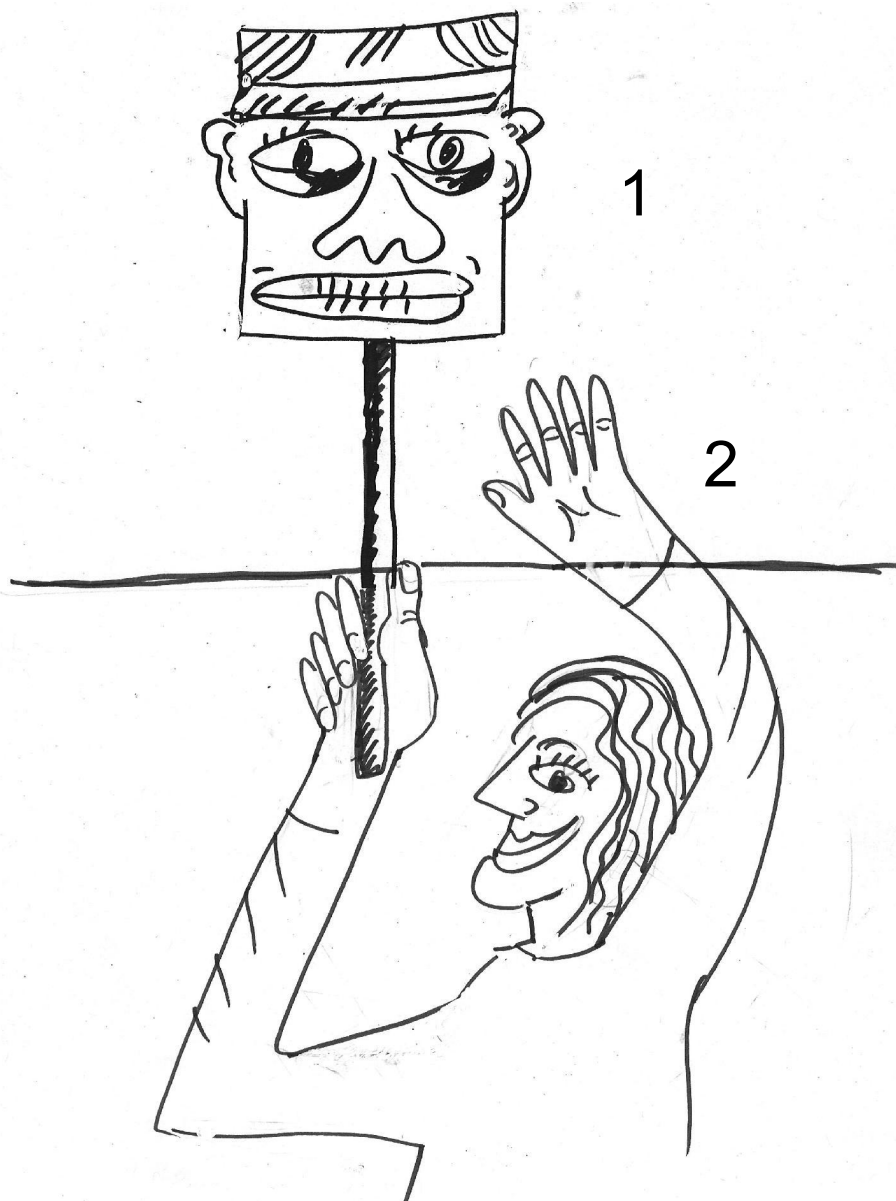
ORIGEM

A palavra “marota” deriva da palavra francesa “marotte”, que designa o cetro do bobo da corte, que geralmente ostenta a cabeça de Polichinela, uma figura arquetípica da “Comédia da Arte” que passou para o teatro de marionetes e até mesmo deu nome a ele, já que “polichinelas” é sinônimo de bonecos.



DUAS PARTES

Como pode ser visto no desenho, essa marota tão simples é composta pelo rosto (elemento plástico 1) e pela mão do marionetista (2), que gesticula e se transforma na mão do personagem. Chamo de “mão emprestada” a mão do marionetista que fica ao lado da cabeça do boneco e se move como se pertencesse a ele.



COM A MÃO

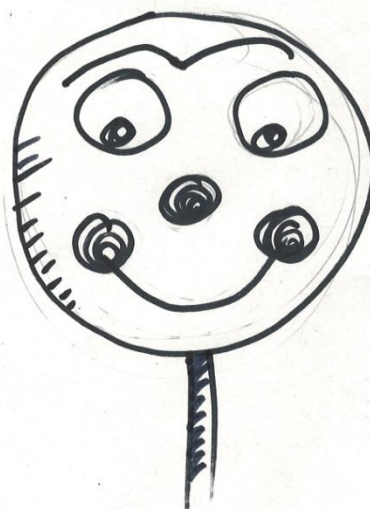
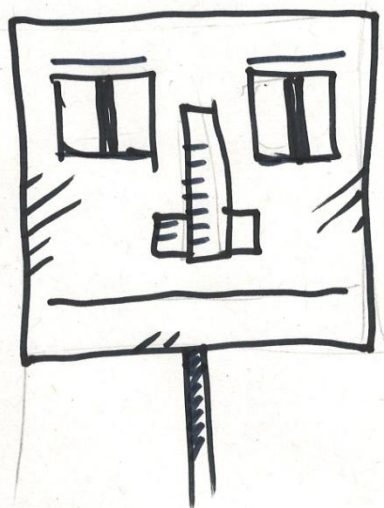
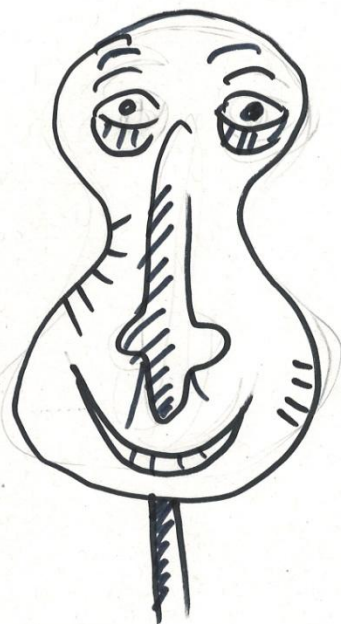
Também é possível manipular a marota segurando a cabeça diretamente com a mão, sem precisar usar um bastão; dessa forma, o braço do animador se torna o “pescoço” da marota.

Na seção “Segure o rosto”, você encontrará diversas maneiras de segurar o rosto da marota com a mão.



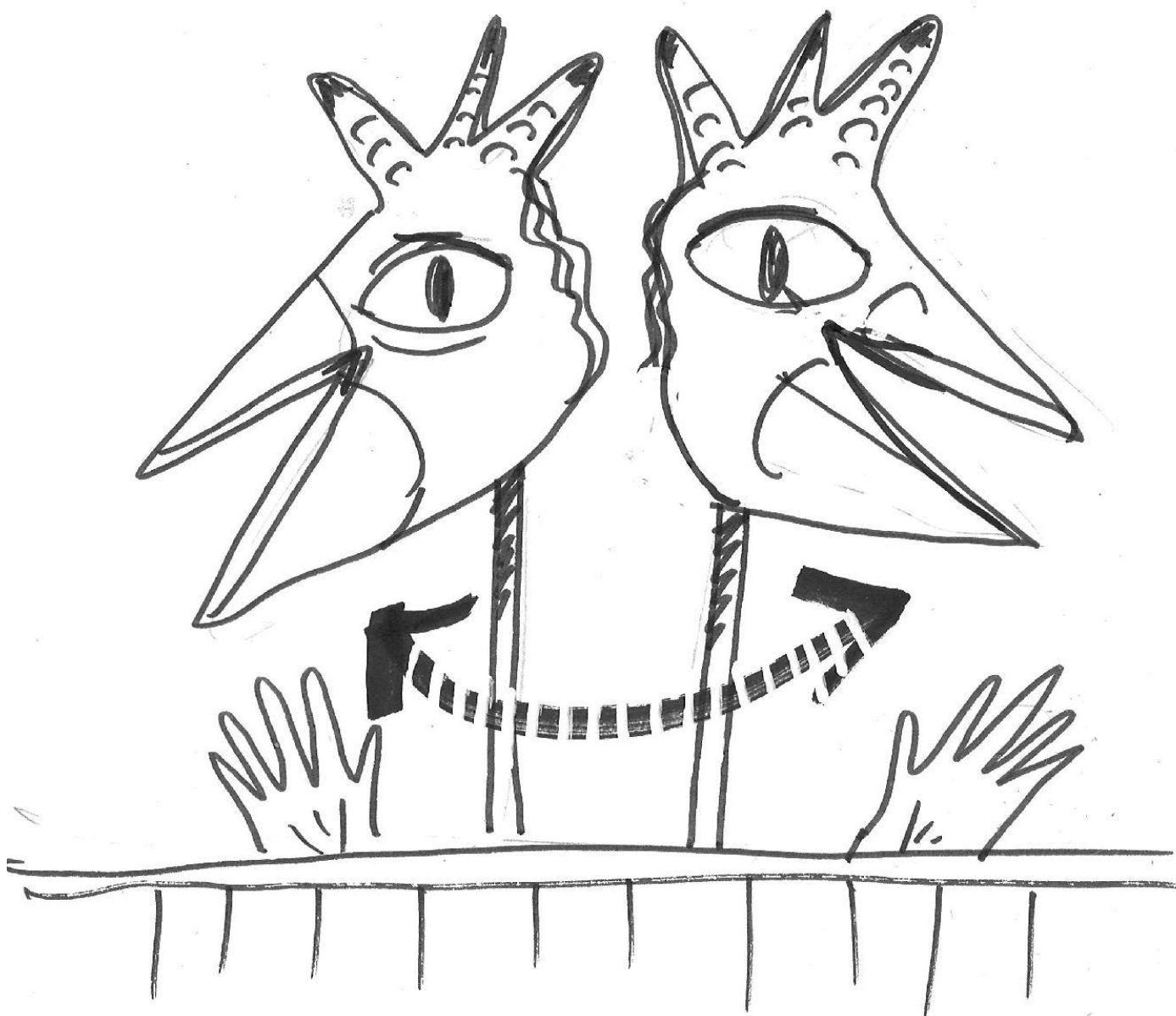
A FORMA

Nas páginas anteriores, desenhei a marota em formato retangular, mas ela pode muito bem ter outras formas que, logicamente, terão um significado plástico diferente. Veja estas marotas com formas de: “oito”, coração, quadrado e círculo.



DE PERFIL

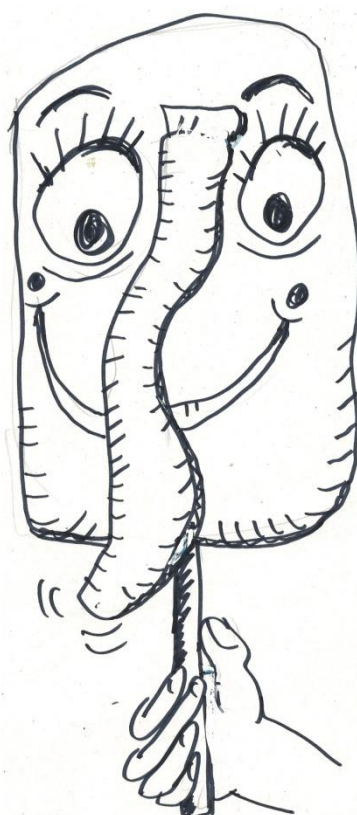
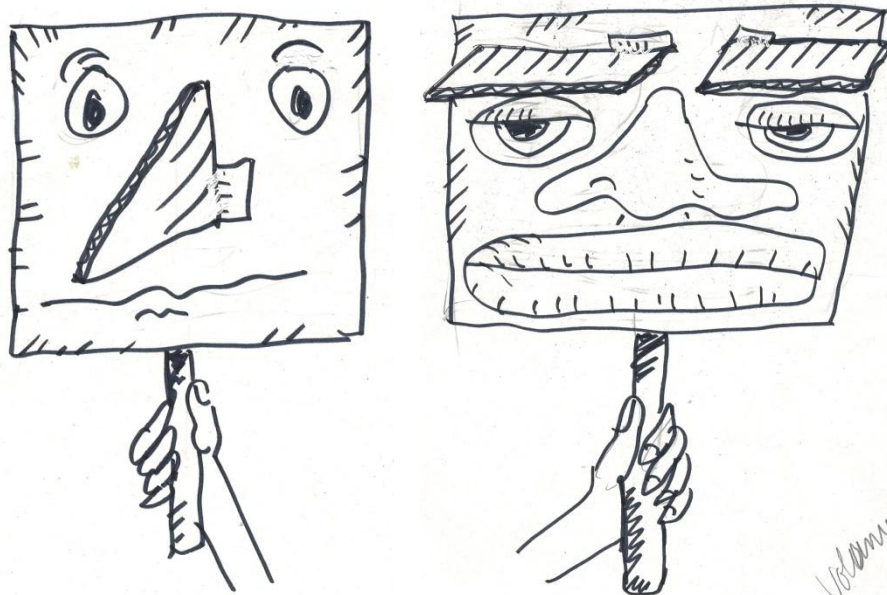
Dependendo dos personagens, pode ser útil fazer um esboço de perfil, conforme indicado no desenho. Nesse caso, é preciso levar em conta a direção que damos ao boneco. Quase sempre é aconselhável, no esboço de perfil, desenhar o rosto dos dois lados, para que ele possa olhar para um lado e para o outro, conforme o desenrolar das ações ou diálogos.



VOLUMES

Muitas vezes, é recomendável adicionar detalhes à máscara plana para dar volume; estas ilustrações mostram bonecos aos quais foram adicionados: nariz (1), sobrancelhas grossas (2), nariz em forma de tromba (3).

Esses detalhes adicionados tornam-se um elemento significativo e diferenciador da personagem.



PEÇAS MÓVEIS

Eis uma marota à qual, por meio de elásticos, foram adicionadas peças móveis:

As pupilas

Os lábios



MAROTA COMPLETA

(Não vamos falar sobre ela, mas...)

Antes de continuar, quero mostrar uma marota com vestido e luva.

Trata-se de uma cabeça volumosa, um grande tecido que esconde os braços e até mesmo o corpo do marionetista e uma luva na qual o marionetista coloca a mão (neste caso, uma garra com unhas longas) que completa a imagem da personagem.

Trata-se de um boneco completo, usado por muitos grupos profissionais de teatro de marionetes; no entanto, nas páginas a seguir, vou me referir à marota em que as mãos e até mesmo os braços do marionetista ficam à mostra, pois a considero muito útil por sua versatilidade e pela possibilidade de servir ao mesmo tempo como marionete e máscara de ator.

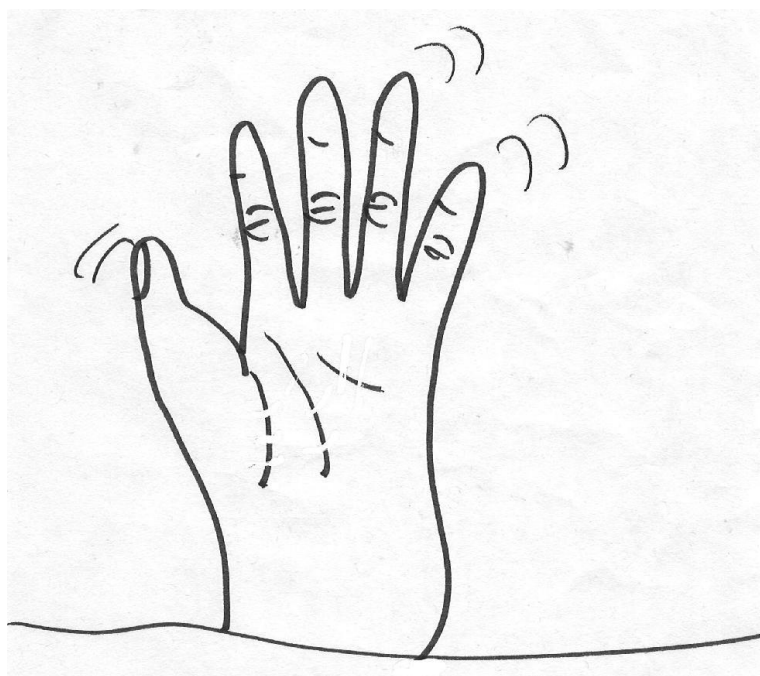


COMO FAZER A MAROTA SIMPLES

APRESENTAÇÃO PROGRESSIVA

Ao criar cenas, é recomendável fazer uma apresentação progressiva do personagem, de modo que apareça primeiro a mão (1) e, em seguida, lentamente ou de forma abrupta, conforme for o caso, o rosto do personagem (2), ou vice-versa.

Considero essa apresentação do personagem — o primeiro a aparecer em cena — muito importante; costumo pedir aos atores que dediquem a ela pelo menos seis segundos.



1

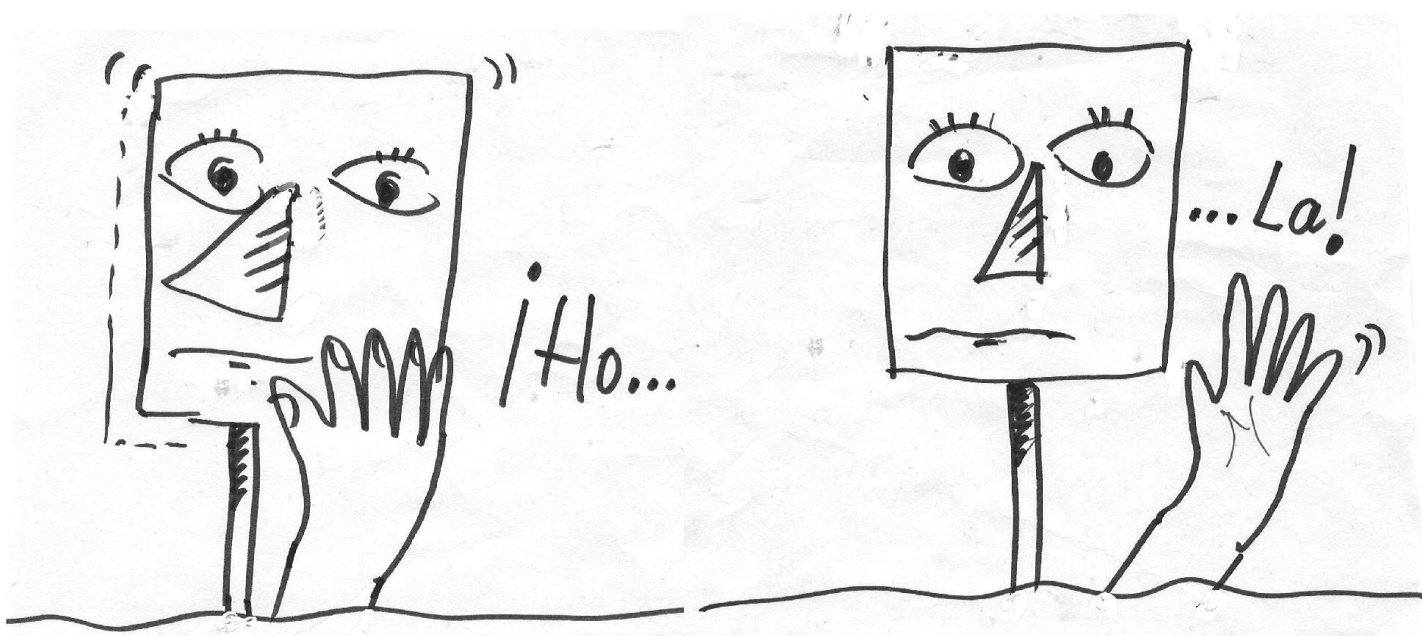


2

“SILABEIO”

Ao falar, cada sílaba da marota deve ser acompanhada pelo movimento correspondente no boneco, suave ou enérgico, conforme o caso; é o que chamo de “silabeio”.

A ilustração procura mostrar como, quando o boneco diz a palavra “olá”, ele move, em cada uma das sílabas, ora a cabeça, ora a mão, ora ambas.



O OLHAR

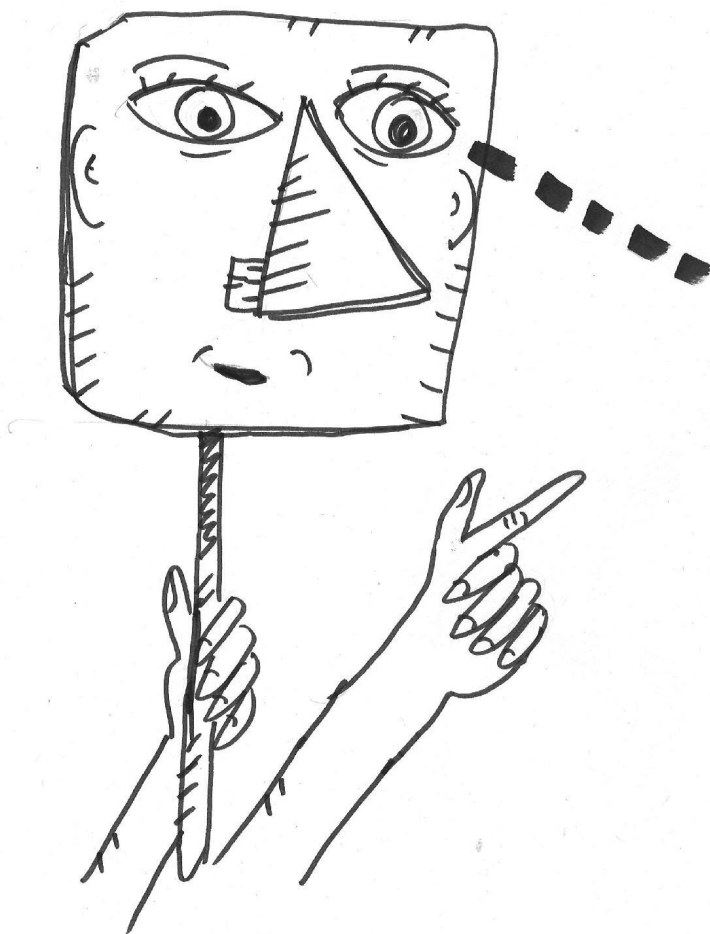
A direção do olhar do boneco tem especial importância; vejamos estas três situações:

Estabelecer conexão com o público (uma boa maneira de se apresentar é percorrer o público com o olhar).

Olhar para seus interlocutores ao dialogar com eles.

Chamar a atenção para objetos ou outros elementos.

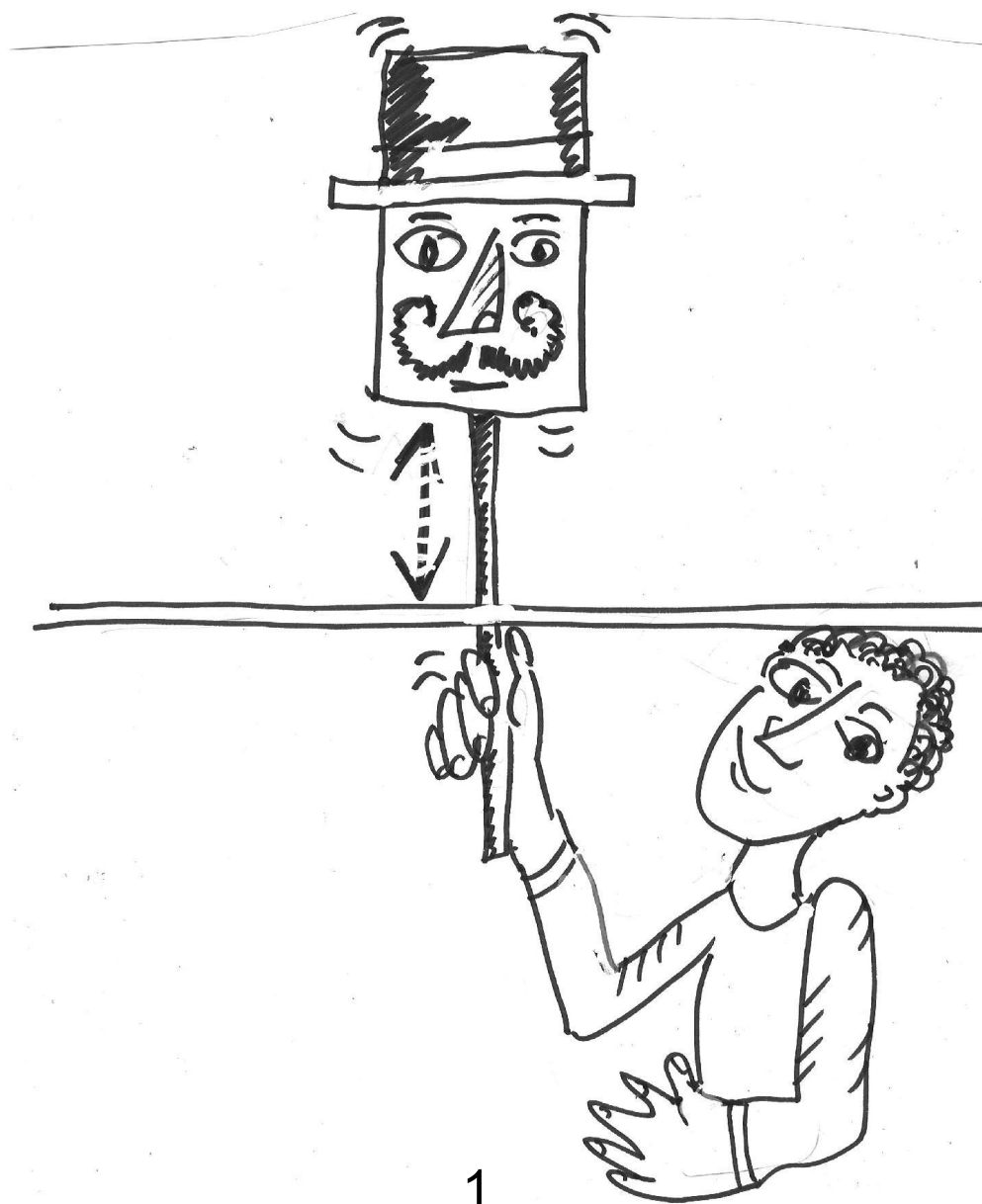
Costuma ser útil pintar apenas os olhos da marota com verniz brilhante, o que cria certos reflexos que aumentam a vivacidade.



A RESPIRAÇÃO

É recomendável que os bonecos “respirem” com movimentos leves para cima e para baixo.

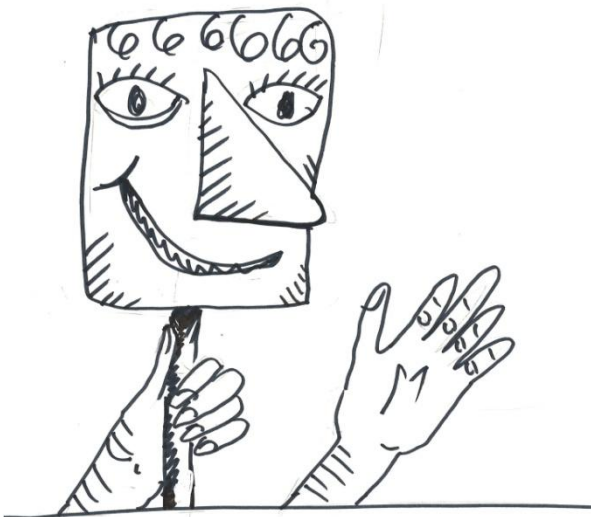
(A “mão emprestada” (1) do marionetista, como ocorre na situação ilustrada, nem sempre precisa aparecer em cena...)



MOVIMENTOS

Para dar vida à “marota”, é necessário dotá-la de todo um repertório de gestos (repertório gestual), que podem e devem ser feitos tanto com a cabeça quanto com a “mão emprestada”.

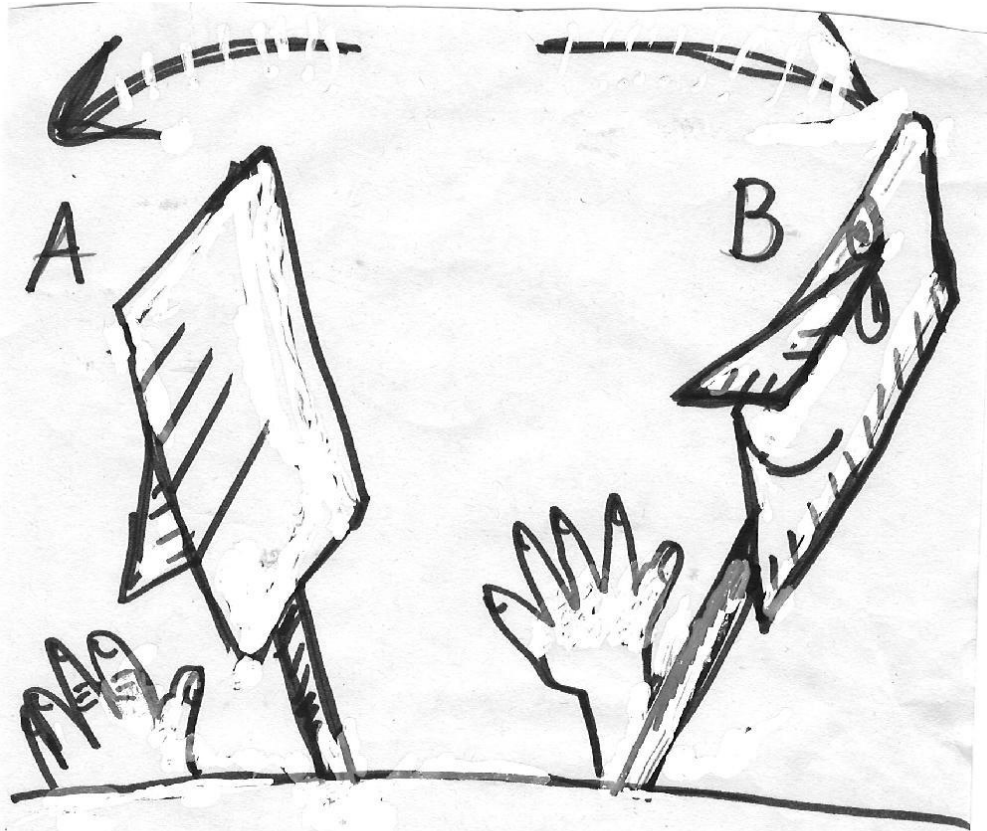
Os movimentos com a cabeça, em geral, são mais contidos, enquanto os movimentos com a mão são mais amplos.



PARA FRENTE, PARA TRÁS

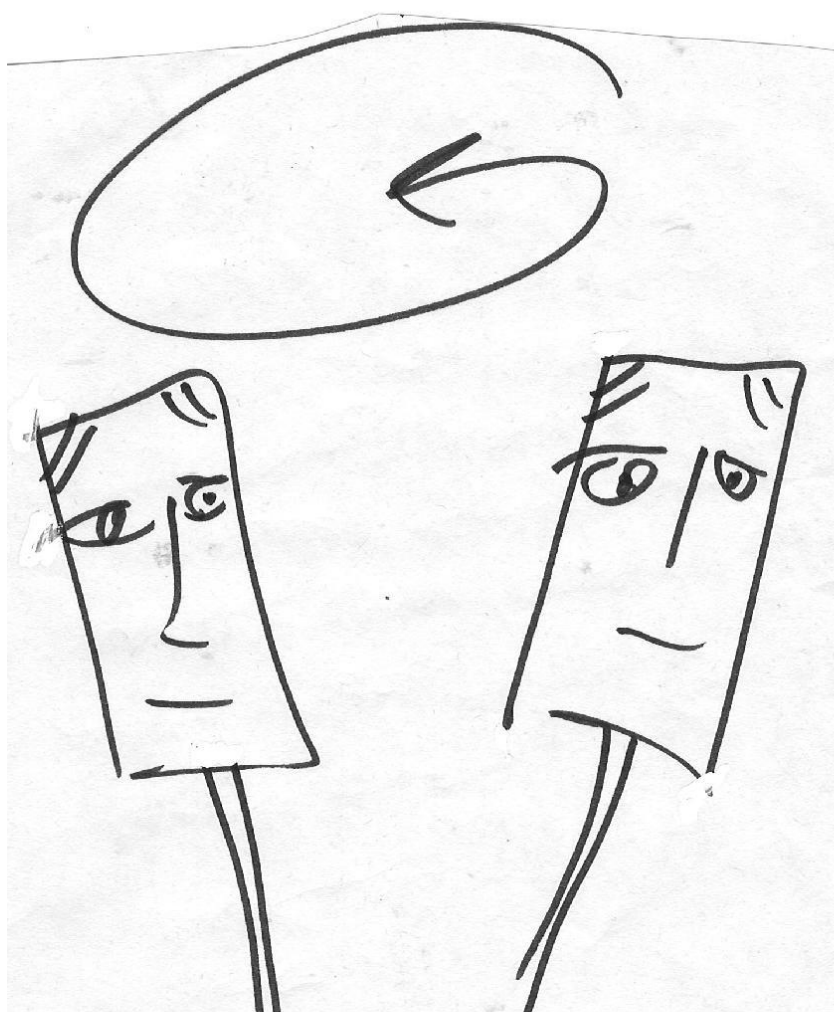
Dois movimentos básicos no que diz respeito ao uso dessa mecha de cabelo:

- 1- Quando a mecha é levada para a frente, indica interesse, ênfase e busca a interação com o público.
- 2- Ao jogá-la para trás, indica desinteresse, despreocupação e dissimulação.



O CÍRCULO

Ao fazer uma pergunta, seja ao público, seja a um interlocutor, desenha-se um círculo com a mão que segura a cabeça da marota; o mesmo ocorre quando o personagem dá ênfase especial ao que está dizendo.



A MÃO NO ROSTO 1

Para expressar certos sentimentos, é útil que a marota leve “a mão emprestada” ao rosto. Vou dar dois exemplos:

A zombaria

A vergonha, o medo ou a decepção



1



2

A MÃO NO ROSTO 2

Mais exemplos do “repertório gestual” criado entre a mão e o rosto:

Coçar a têmpora, como se estivesse pensando

Pedir silêncio.

São gestos que têm seu paralelo em ações cotidianas. Por outro lado, há frases que correspondem a gestos da mão no rosto:

“Você está maluco” (2)

“Vão te cortar o pescoço”

“Você tem cara de pau”

“Cuidado, estou de olho em você”.

EXERCÍCIO

Nas improvisações, costumo propor a busca por informações que tenham seu gesto correspondente com a mão ou a cabeça:

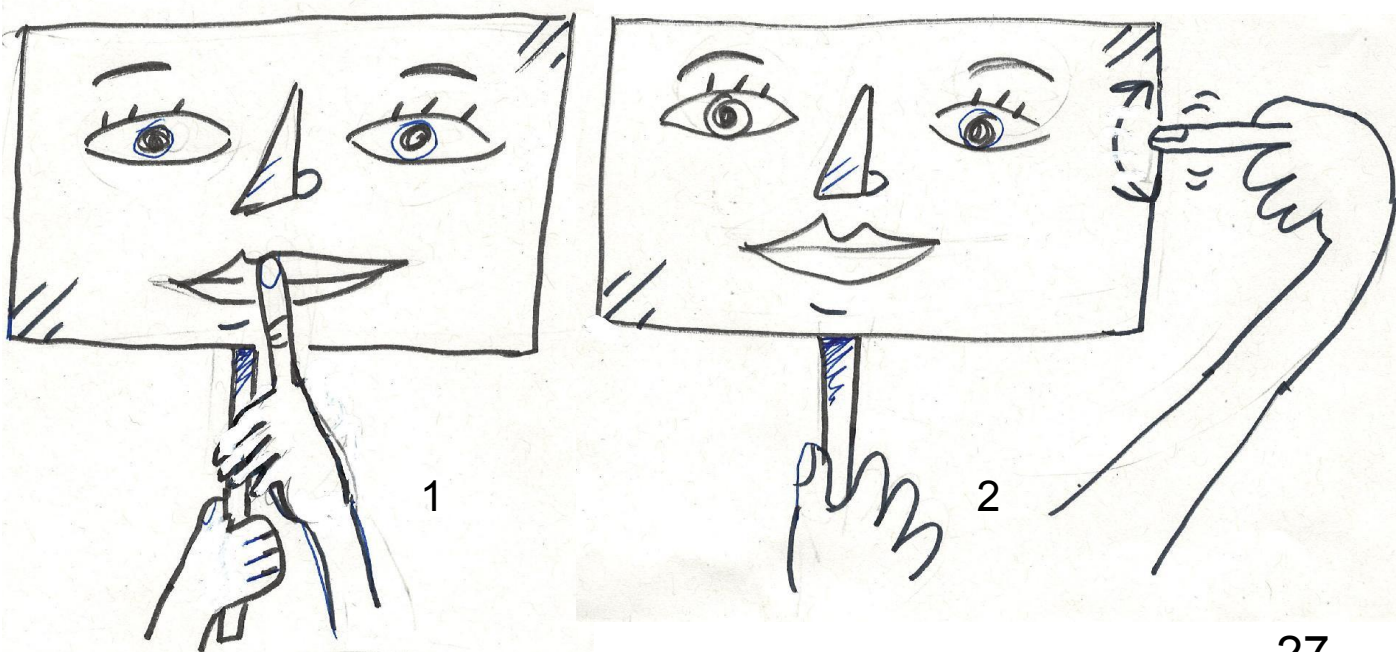
Sim

Não

Mais ou menos

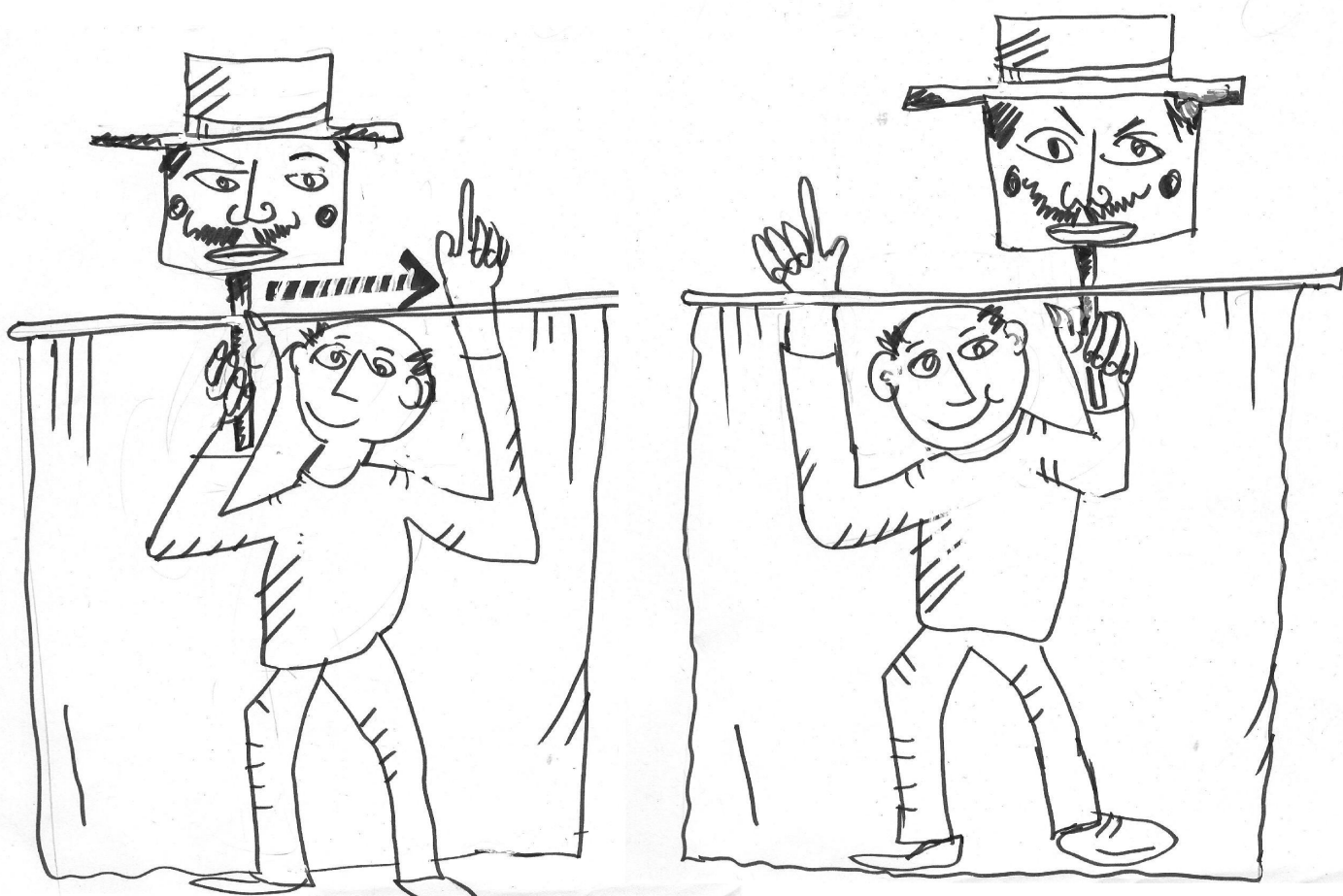
Pense nisso.

Troque uma coisa por outra.



MUDANÇA DE MÃO

Às vezes, é conveniente trocar a mão que segura a cabeça pela mão que gesticula, seja porque se muda de interlocutor, seja porque o personagem se interessa pelo que está acontecendo do outro lado.



SAÍDAS LATERAIS

Com essas marotas, torna-se um recurso expressivo (desde que o cenário permita) realizar saídas laterais que causam surpresa e conferem dinamismo à encenação.



MOVIMENTOS:

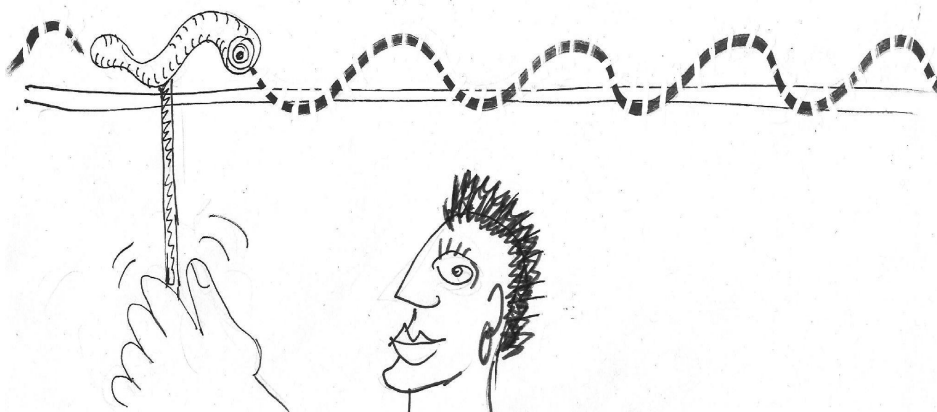
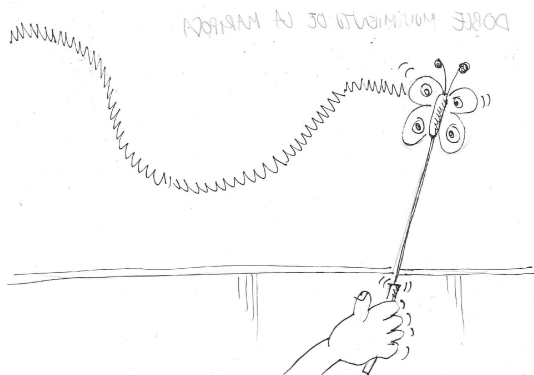
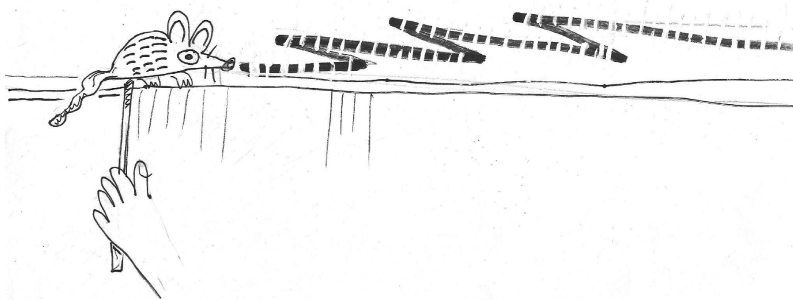
RATO, BORBOLETA, LAGARTA

Aqui estão três movimentos distintos.

O rato, que muda bruscamente de direção com movimentos entrecortados.

A borboleta, que voa e, ao mesmo tempo, bate as asas.

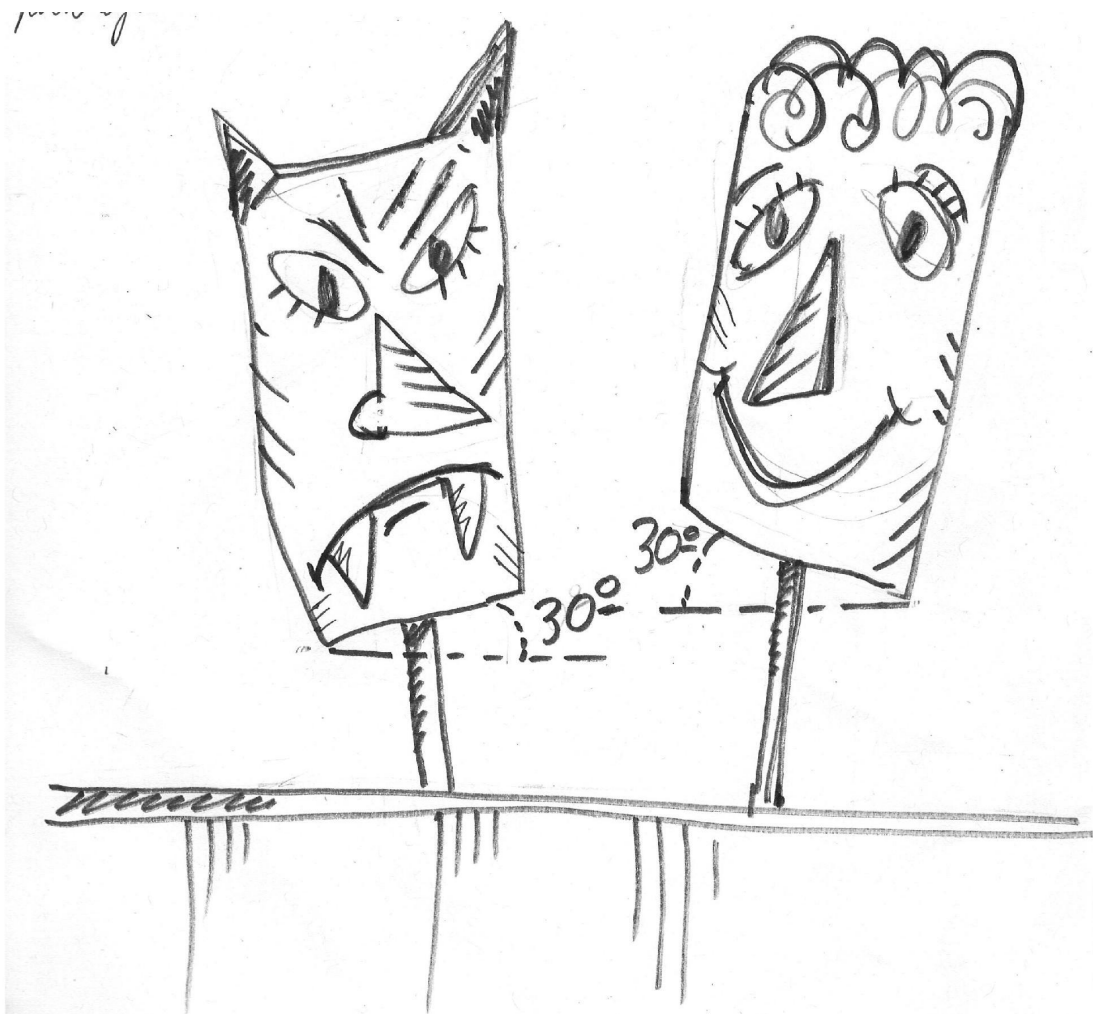
A Lagarta, com movimentos sinuosos.



VOZES,
MUDANÇAS,
CRUZAMENTOS.

“TRINTA GRAUS”

A presença mais comum da marota no palco ocorre quando ela está de frente para o público, mas, durante uma conversa com outro personagem, ela deve se virar levemente (os 30° indicados no desenho) para que o público perceba que ela está ouvindo ou falando; uma marota plana (sem volume), se virada em 90° , torna-se quase uma linha pouco visível para o público.



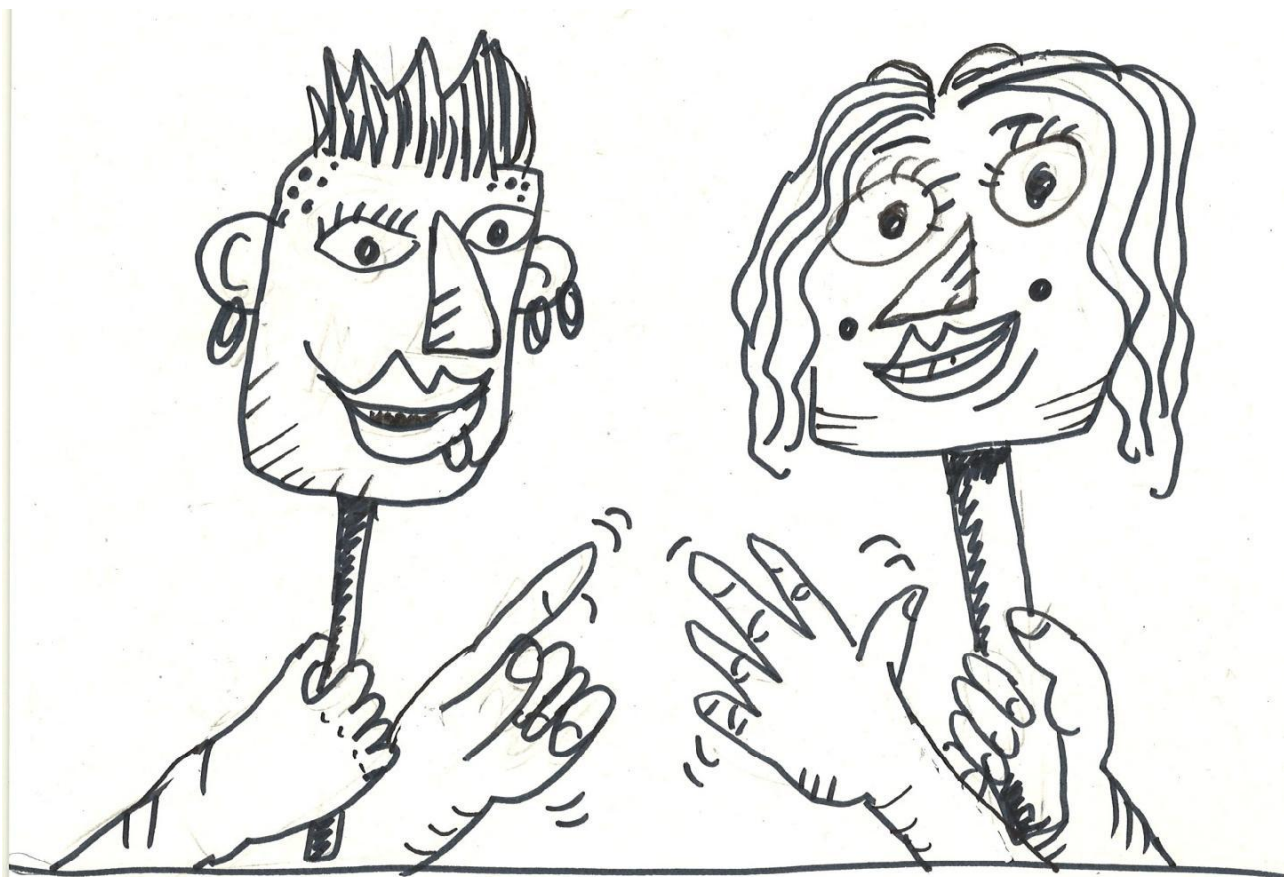
QUEM FALA SE MOVE

Se tivermos dois atores em cena dialogando, saberemos quem é o personagem que está falando porque ele move a cabeça e a mão. O personagem que ouve permanece imóvel, olhando para seu interlocutor, e é recomendável que esteja ligeiramente inclinado em direção a quem fala; além disso, como na ilustração, ele pode ter a “mão emprestada” oculta no retábulo.



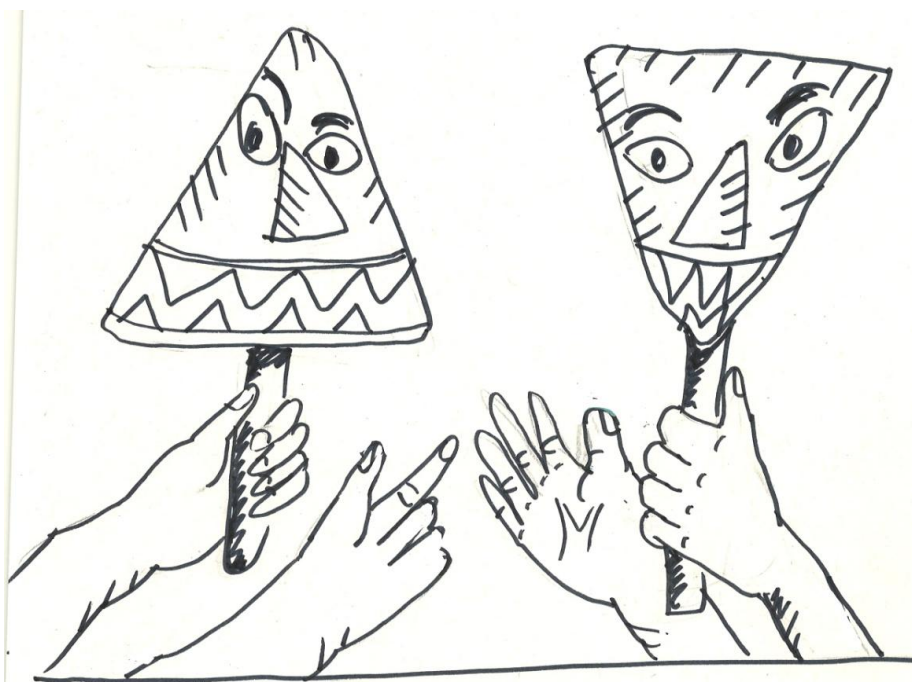
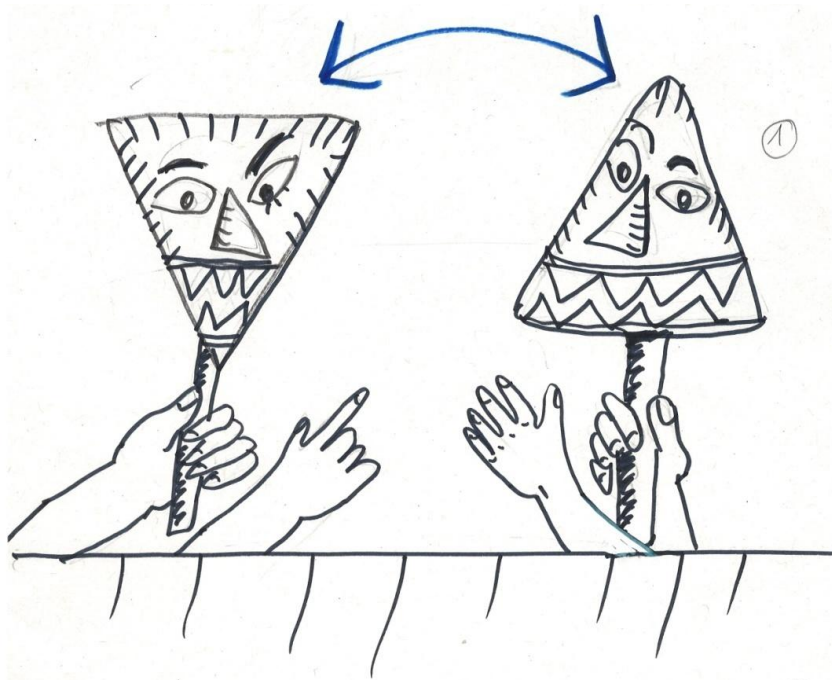
A MÃO MAIS PRÓXIMA DO INTERLOCUTOR

Quando há dois personagens conversando em cena, a mão que não está apoiando a cabeça — e que, portanto, gesticula — deve ser aquela que está mais próxima do interlocutor.



CRUZAMENTOS

Quando dois personagens mantêm um diálogo, é recomendável que, de vez em quando, eles se cruzem e troquem de posição; isso ajudará a dar dinamismo à cena. É preciso levar em conta que, durante o cruzamento, é necessário trocar a mão que sustenta a cabeça (veja a ficha anterior).



A DANÇA

Quando dois atores estão dialogando no palco, cada um com seu boneco, para que a conversa tenha riqueza e verossimilhança, devem realizar movimentos de aproximação e interação um com o outro, aproximando-se e afastando-se no que chamo de “dança”.



DUAS PERSONAGENS

Como pode ser visto na ilustração técnica da marota, ela também permite que um único marionetista anime, ao mesmo tempo, duas personagens diferentes; isso o obrigará a criar duas vozes, dois tons, cada personagem com sua voz, seu ritmo e sua cadência.



COM DOIS PERSONAGENS

Um exercício para criar duas vozes distintas e encenar um diálogo entre:

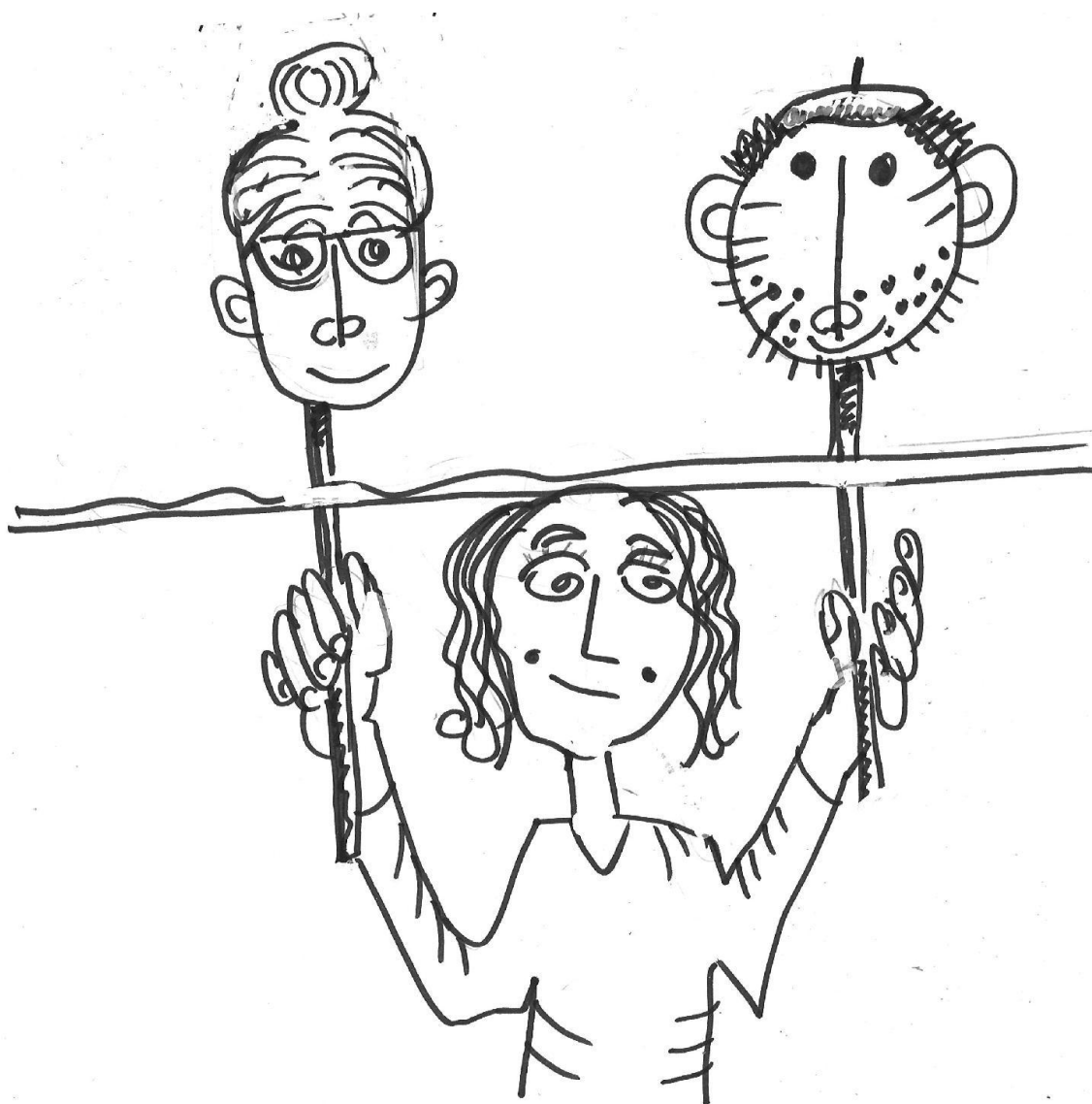
A duquesa e o camponês

A Morte e a velha

A menina e o juiz

O policial e a mãe do jovem ladrão.

O soldado ferido e o general.



DUAS VOZES / DOIS SISTEMAS

Para criar duas vozes distintas, existem vários sistemas.

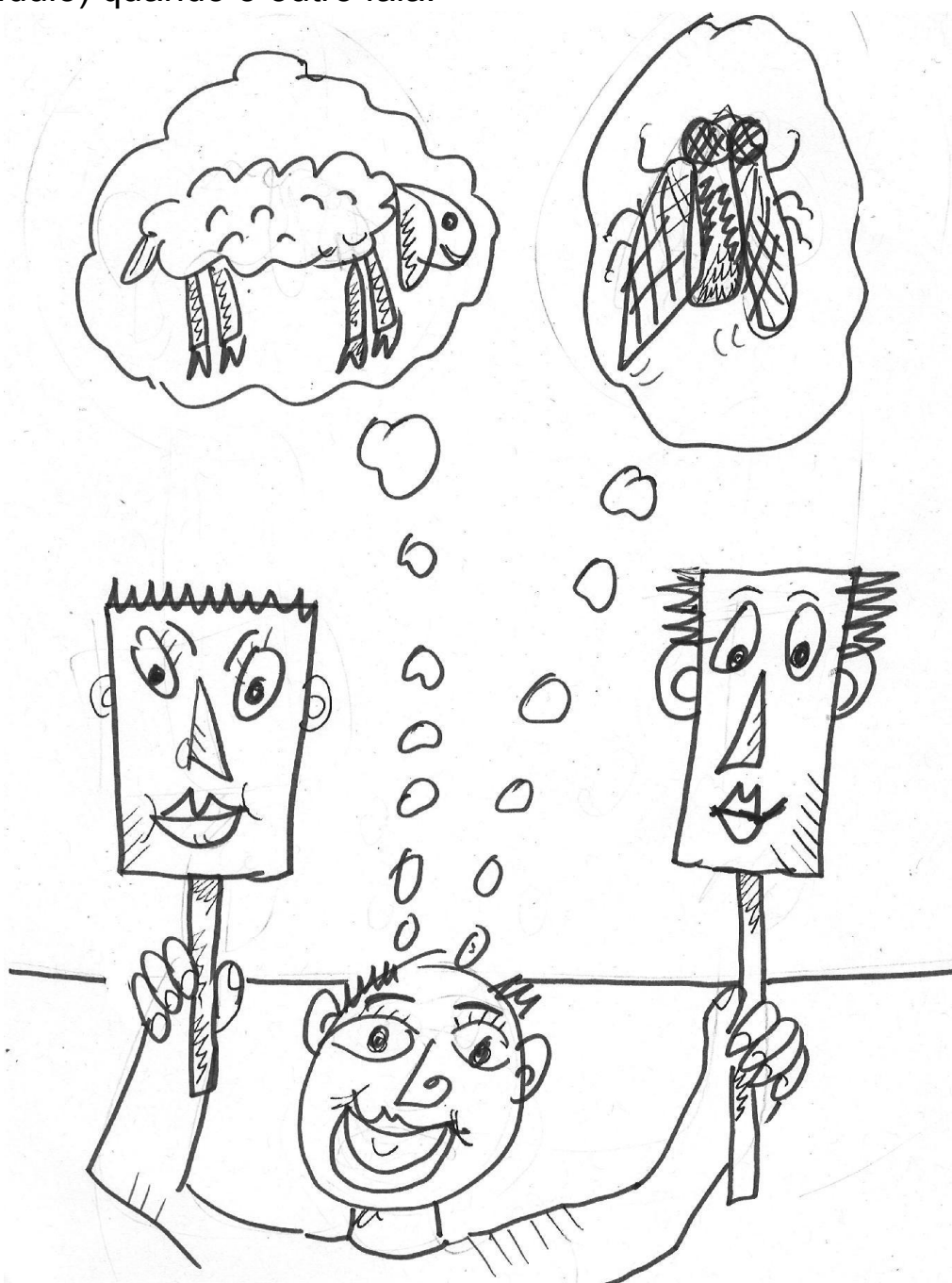
“O FÍSICO” (nariz versus dentes)

Localizo a voz de um personagem no nariz, ou seja, busco ressonâncias nasais quando um fala e...

Dental: busco ressonâncias dentais (e estalos de dentes) quando o outro fala.

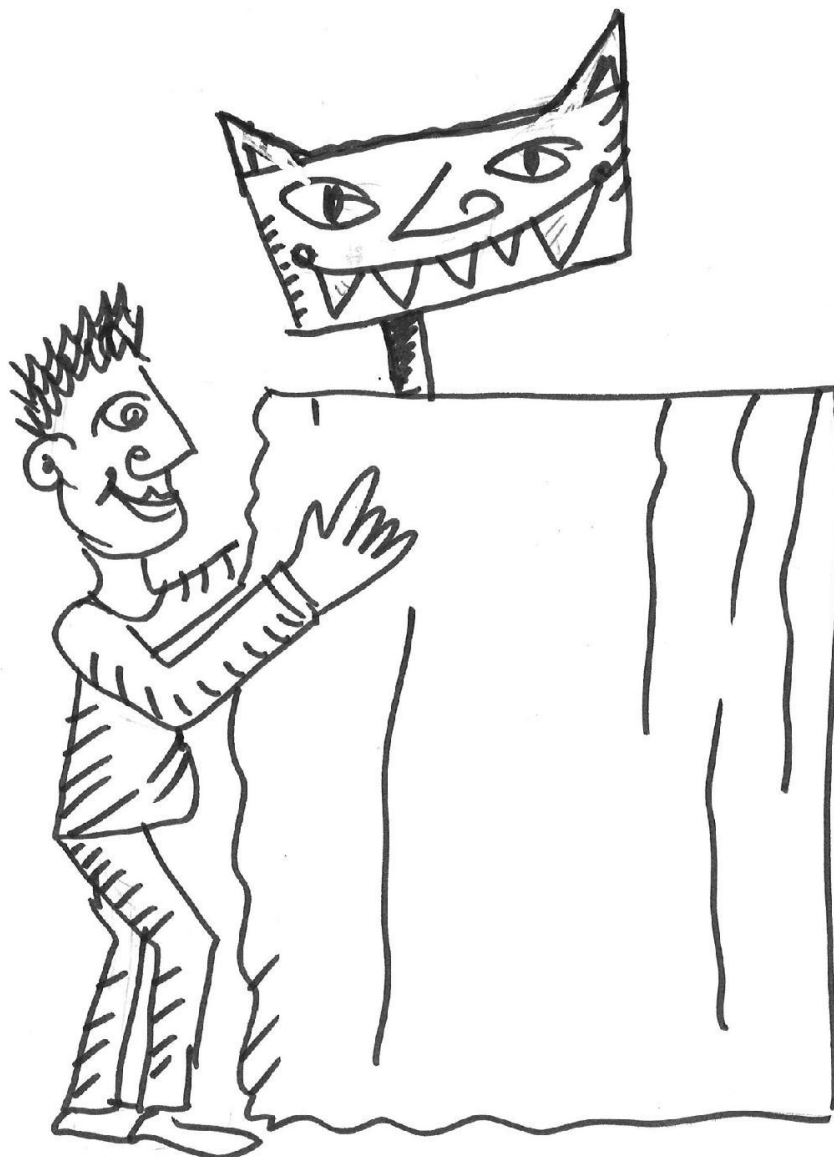
“O MENTAL” (ovelha versus cigarra)

Imagino uma ovelha balindo quando um fala e a cigarra cantando (estrídulo) quando o outro fala.



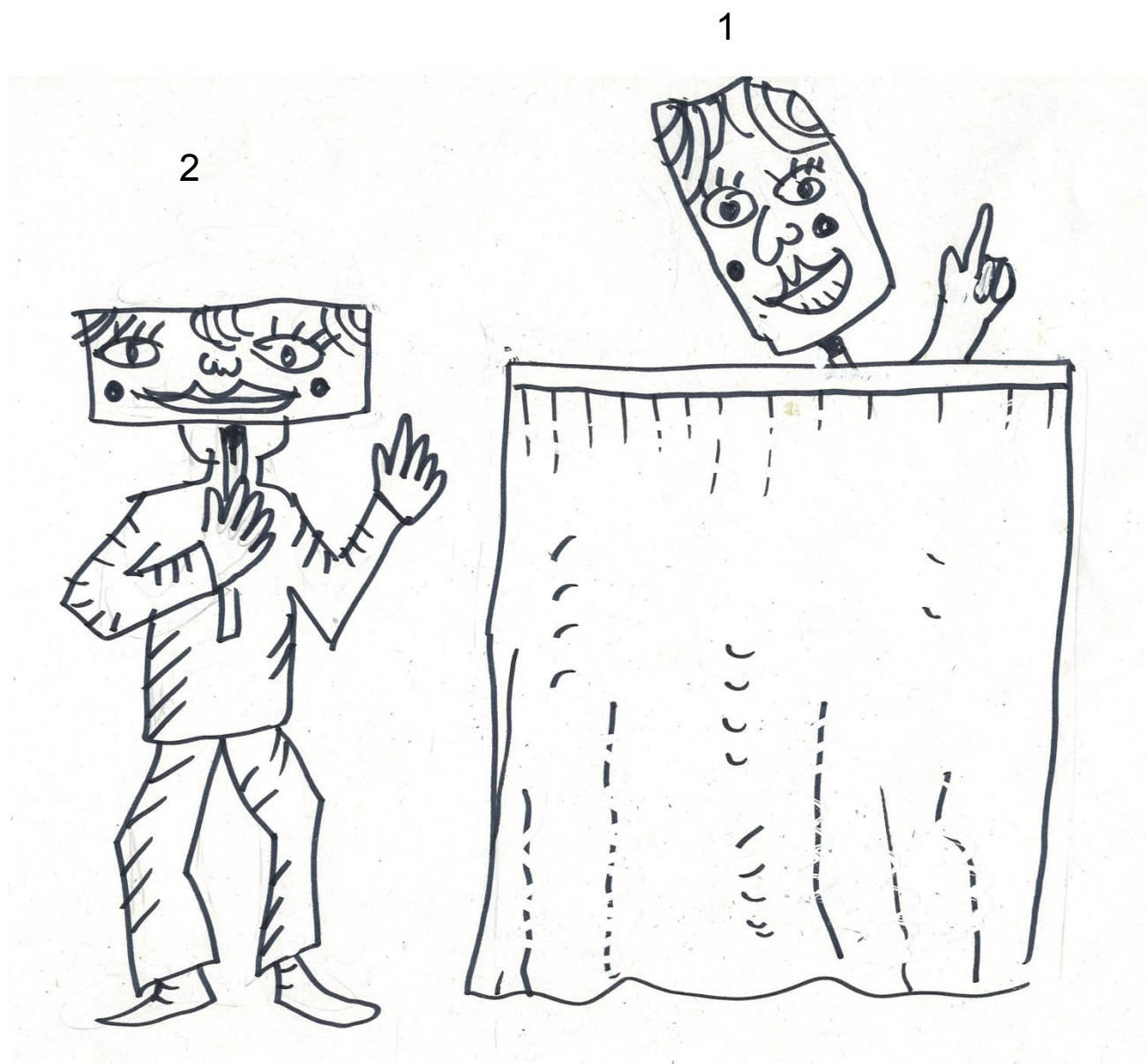
O MARIONETISTA CONVERSA COM A MAROTA

Em algumas histórias, pode ser útil que o próprio marionetista converse com o personagem que está animando; para isso, como mostra a ilustração, o marionetista aparece por um lado do palco, mantém o rosto do boneco em cena e conversa com ele.



MÁSCARA

A “marota”, presa a uma vara, também pode ser usada como máscara de ator, de modo que pode ser tanto um boneco no cenário (1) quanto um personagem criado com uma máscara (2).



CINCO INVERSÕES DIFERENTES E UMA TRANSFORMAÇÃO

AS COSTAS 1

A parte de trás do boneco pode ser utilizada de várias maneiras:
Como parte traseira propriamente dita (1).

Para alterar a expressão do próprio personagem (2) (pág.).

A paisagem (3).

Para fazer aparecer um objeto ou elemento plástico (4) (pág.).

Para criar outro personagem (5).

VIRAR-SE

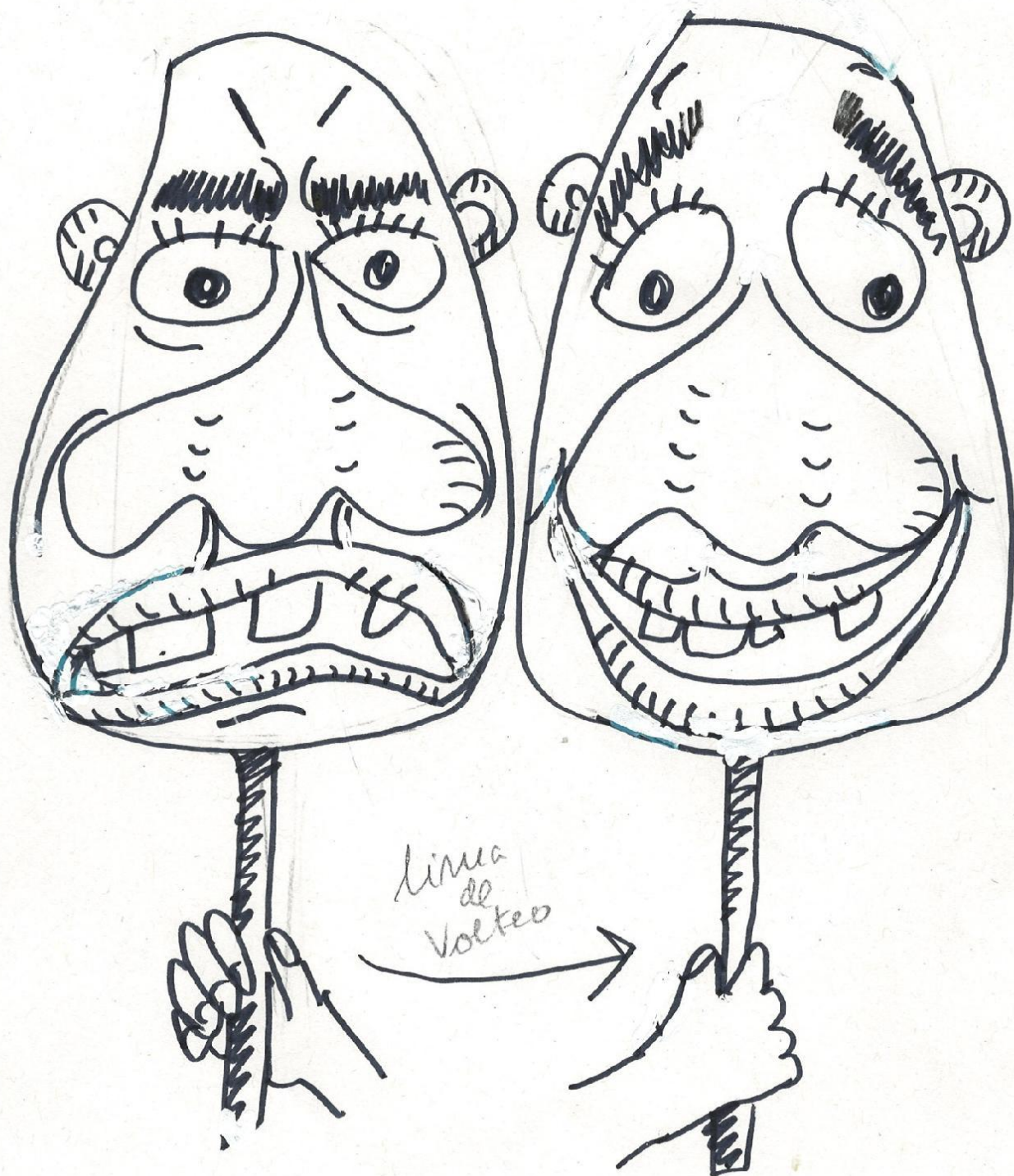
É muito comum que o ator que está manipulando um boneco tenha dificuldade em se virar e, assim, dar as costas ao público. Esse movimento é útil quando queremos que ele realize algumas ações, também para se despedir ou ir embora, olhar para trás, dançar...

A ilustração mostra uma marota cujo verso é suas próprias costas.



MUDANÇA DE EXPRESSÃO (2)

Na ficha anterior, vimos como a marota pode ser virada. O verso da marota serve para representar sua parte traseira, mas também pode ser útil para mudar a expressão do personagem. (O ogro sério da ilustração sorri quando virado.)



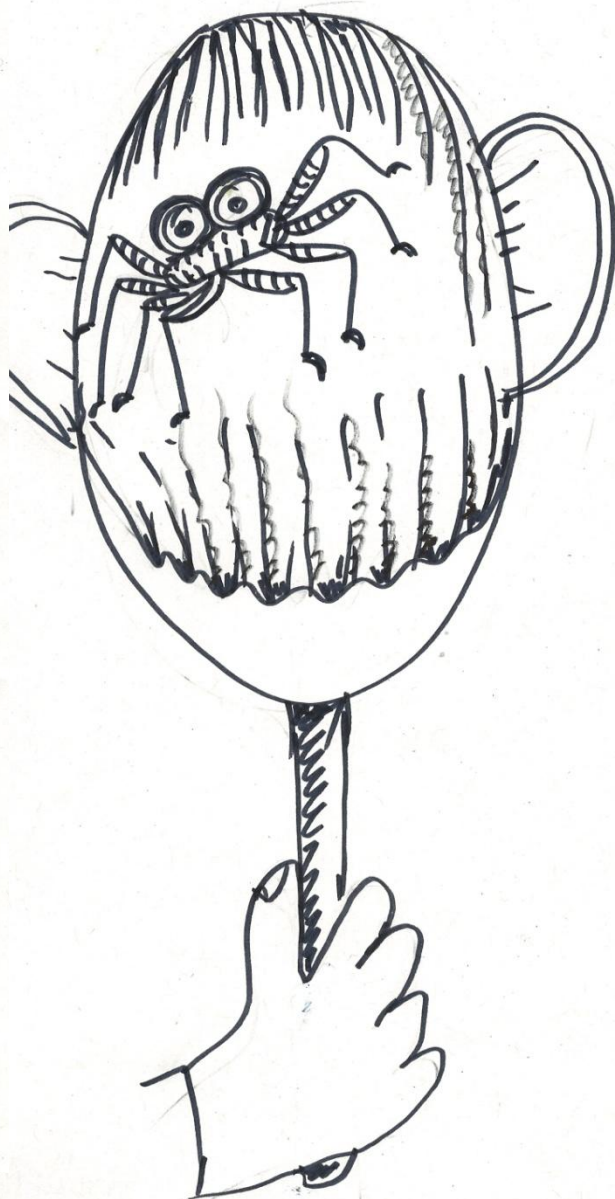
A PAISAGEM (3)

Eis como podemos colocar uma raposa em cena e, em determinado momento, virá-la e “escondê-la” atrás de um arbusto, já que a parte de trás da raposa tem esse elemento vegetal desenhado.



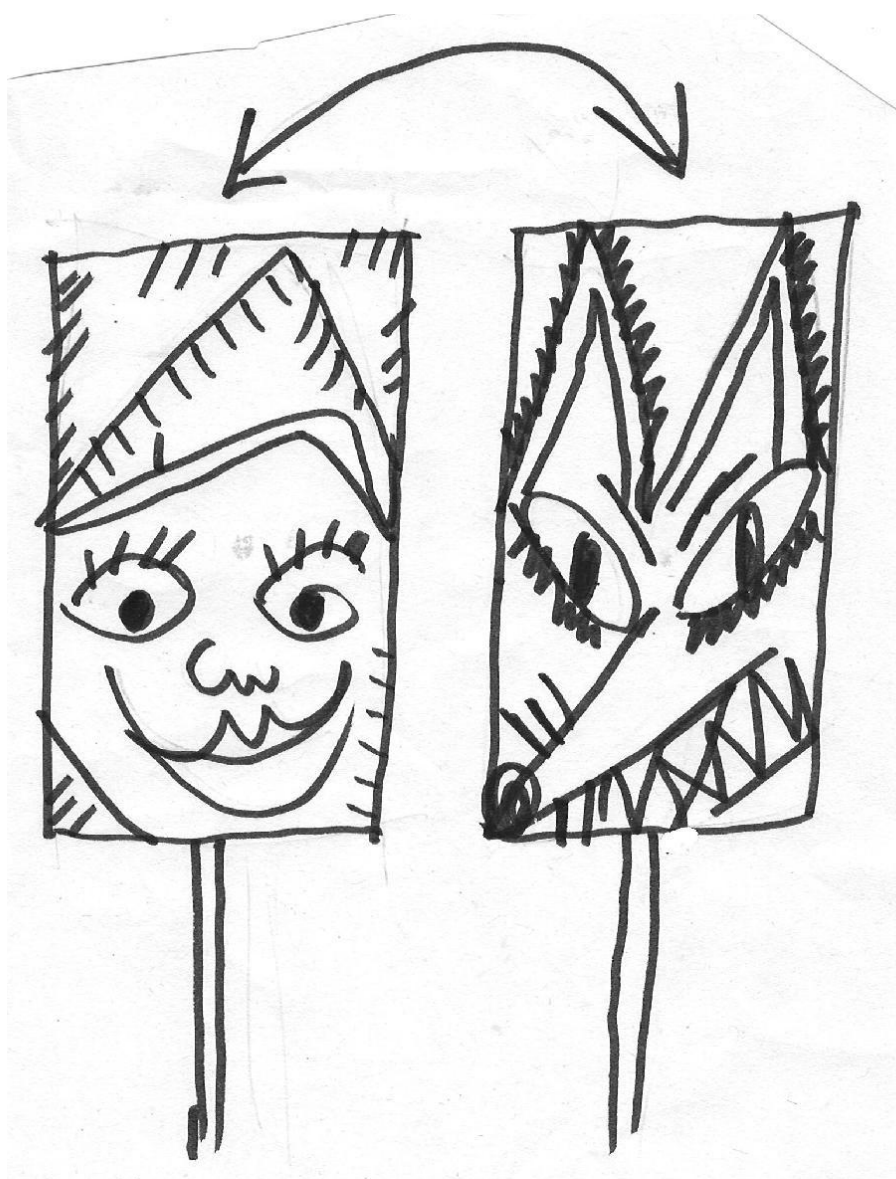
UMA SURPRESA (4)

Esse vampiro tem uma aranha nas costas, o que cria, quando ele se vira, um efeito visual engraçado, uma surpresa.



OUTRA PERSONAGEM: DUALIDADE (5)

Nesse caso, a malandra encarna tanto a personagem da Chapeuzinho Vermelho quanto a do Lobo. Essa dualidade já contém, por si só, uma “piada” muito marcante.

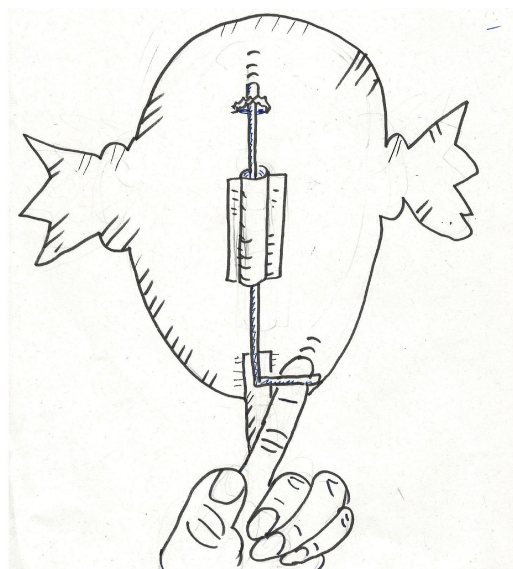


A PEÇA QUE CAI...

Eis um sistema para transformar a expressão.

Essa máscara possui, na parte frontal, uma peça que pode cair e transforma completamente a expressão do rosto.

Um mecanismo simples e uma dobradiça criada com uma tira de tecido permitem controlar a queda.



PEGUE O
ROSTO COM
A MÃO

O OGRO

Veremos a seguir como usar as mãos não apenas para segurar a “marota”, mas também para criar o nariz, o cabelo, as orelhas e outras partes do rosto.

Neste primeiro exemplo, foi criado um ogro. Os polegares seguram o rosto e os demais dedos de ambas as mãos formam as orelhas.



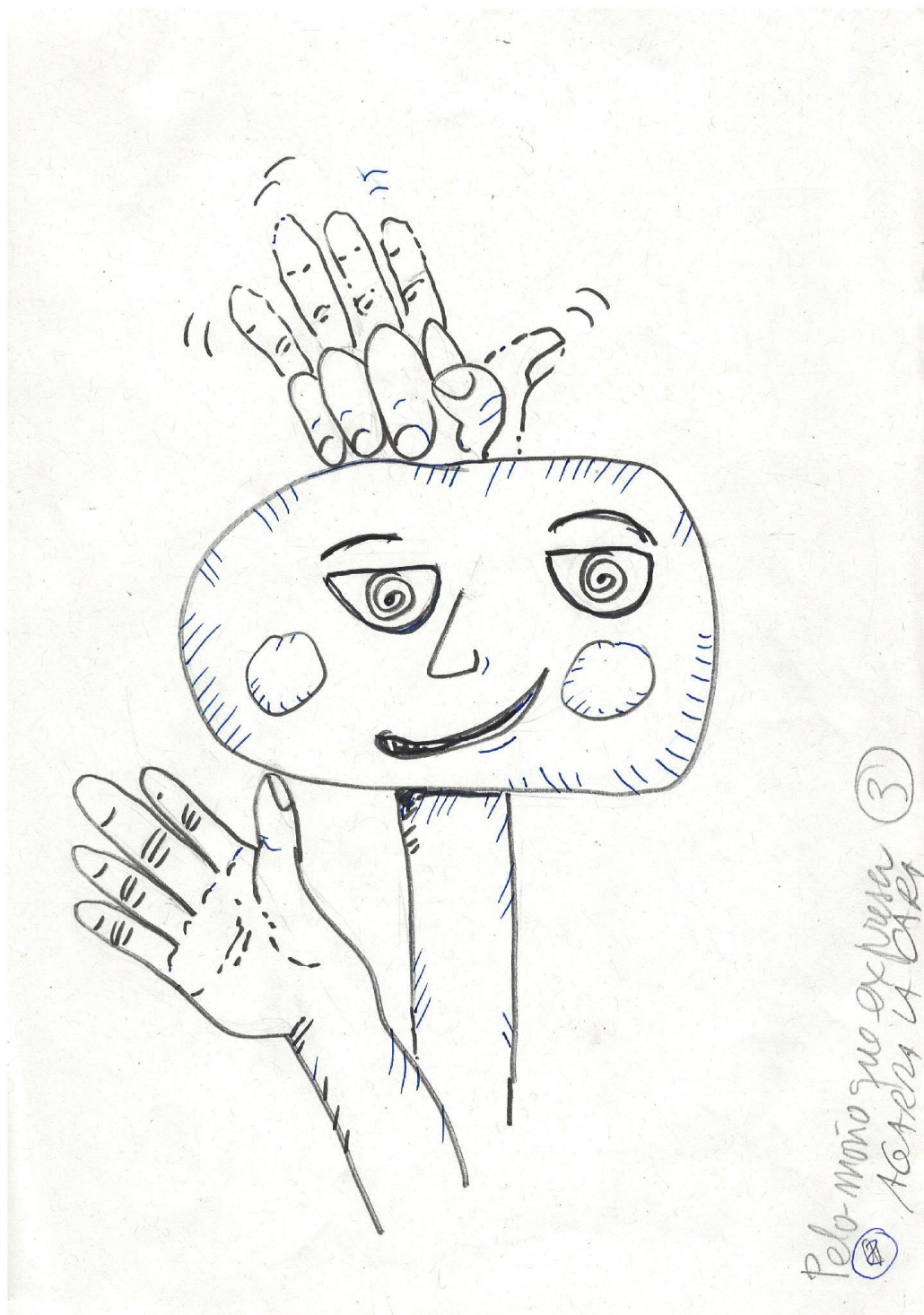
NARIZ E CABELO

Eis mais um personagem: o polegar da mão que sustenta o rosto faz o papel de nariz, enquanto os demais dedos sugerem o cabelo.



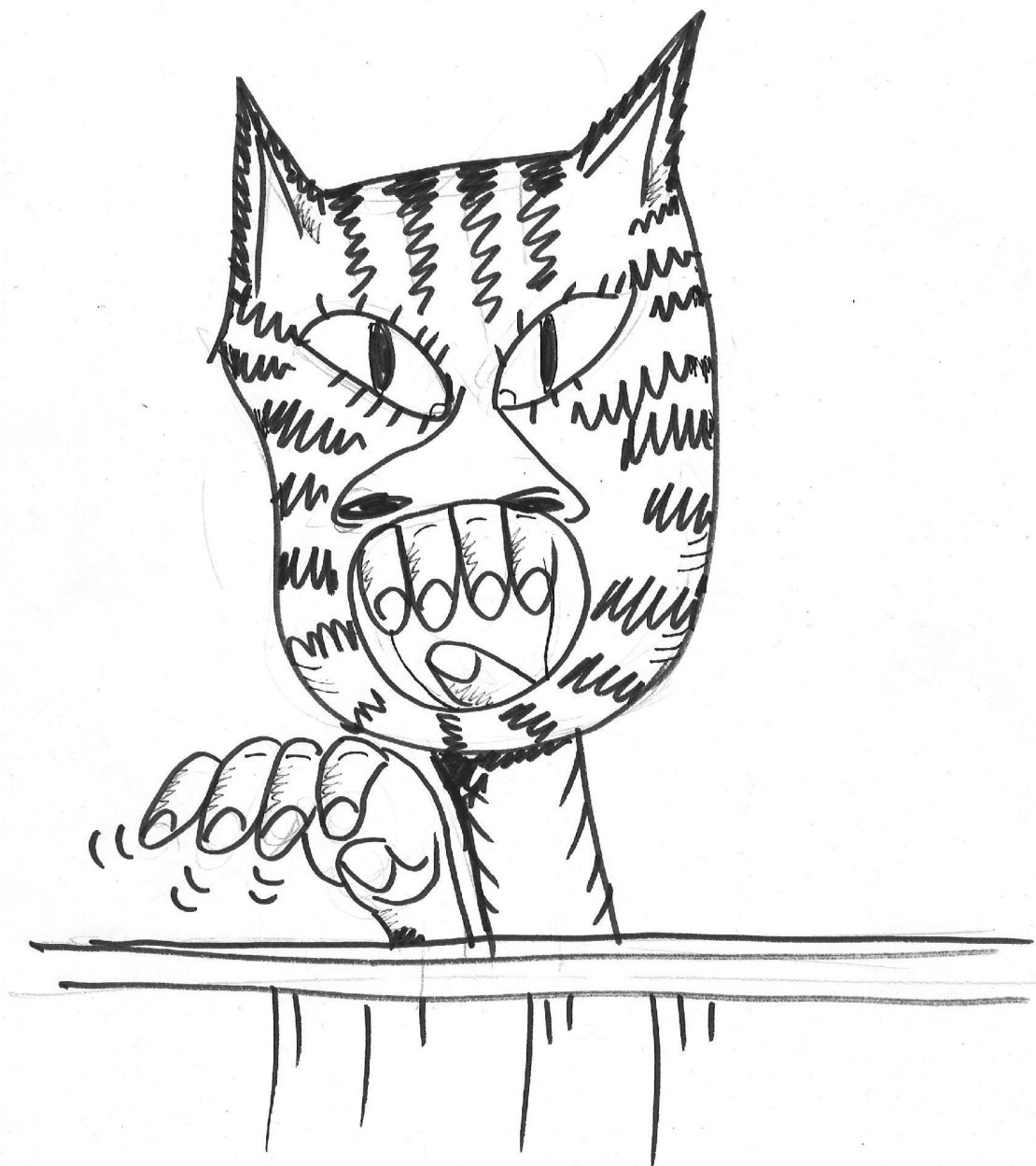
COQUE "GESTICULANTE"

A personagem desta proposta tem um coque ou cabelos que se agitam e se movem de acordo com os sentimentos da personagem.



DENTES

Os dedos, neste caso, são os dentes da onça-pintada.



BICO DO GALO

Nesse caso, ao segurar a cabeça do galo, forma-se o bico com os dedos indicador e anular.



CHIFRES DO FAUNO

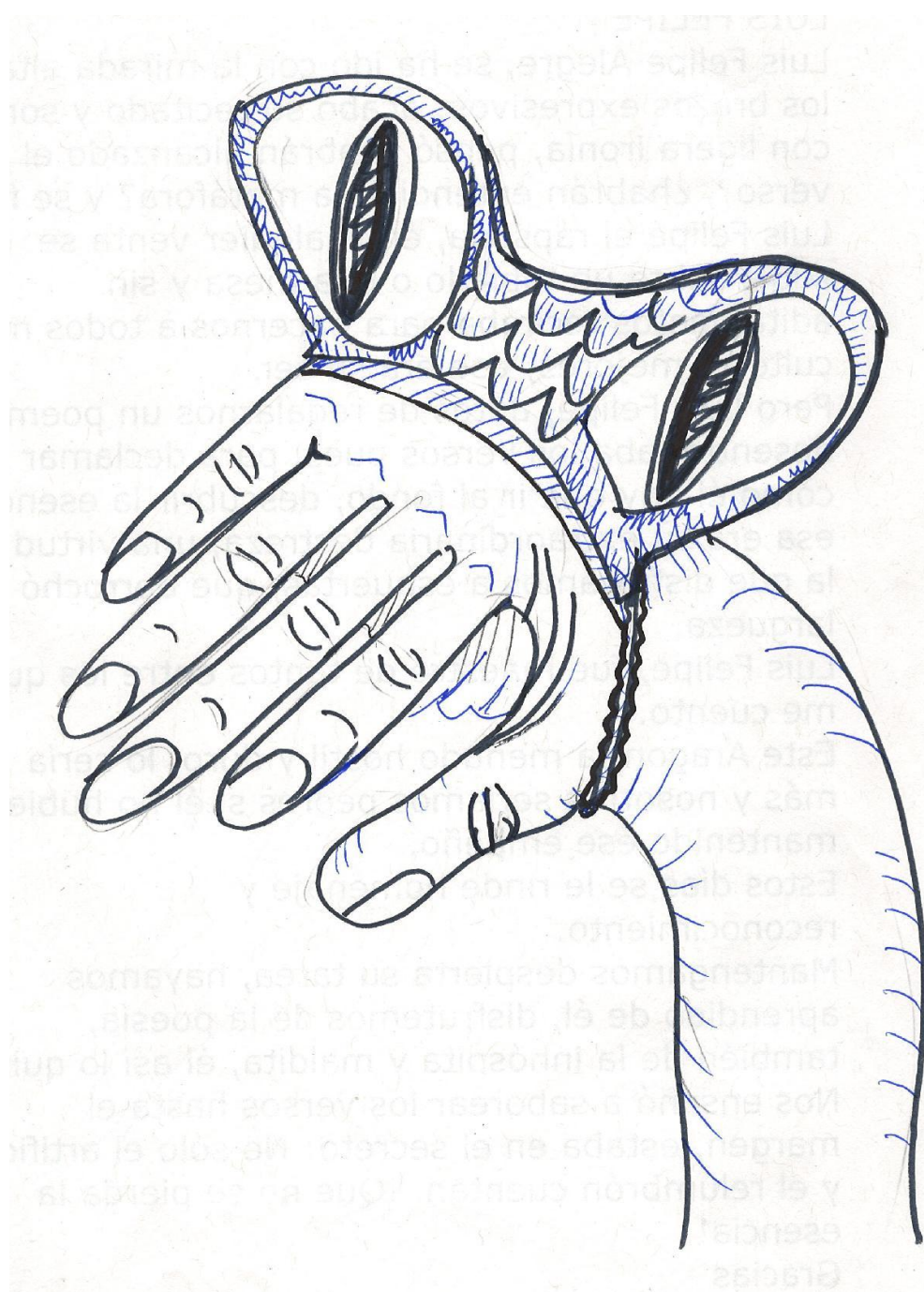
Aqui está um diabo ou fauno. O marionetista usou o indicador e o polegar para “criar” os chifres e o dedo médio e o anular para formar um nariz comprido.



A SERPENTE

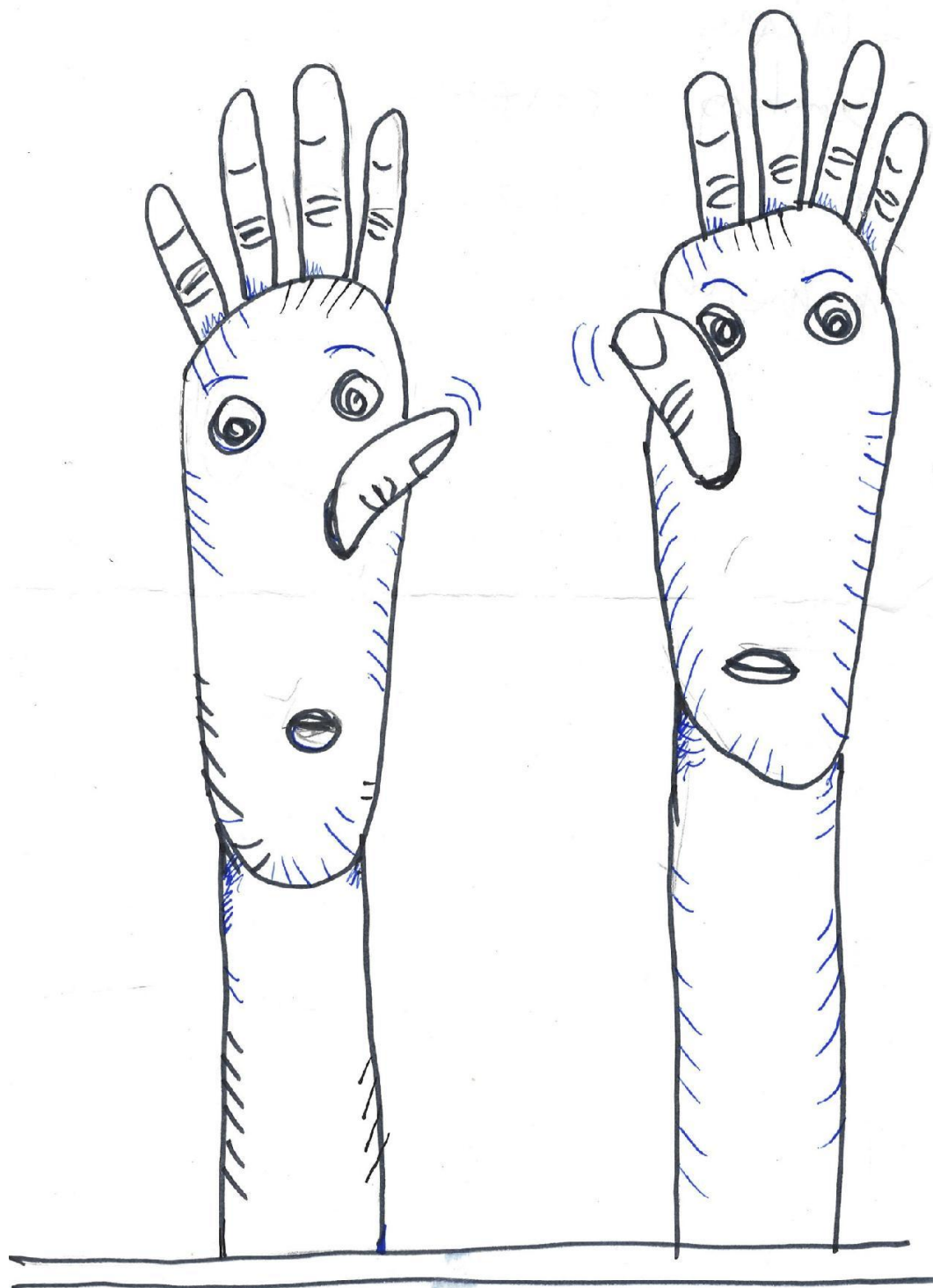
Nesta serpente, o polegar faz o papel de mandíbula inferior, e o restante da mão, o focinho.

Foram adicionados olhos ameaçadores por meio de uma borracha. Nem é preciso dizer que o movimento sinuoso da mão e do braço completa a criação do personagem.



OS INTERLOCUTORES

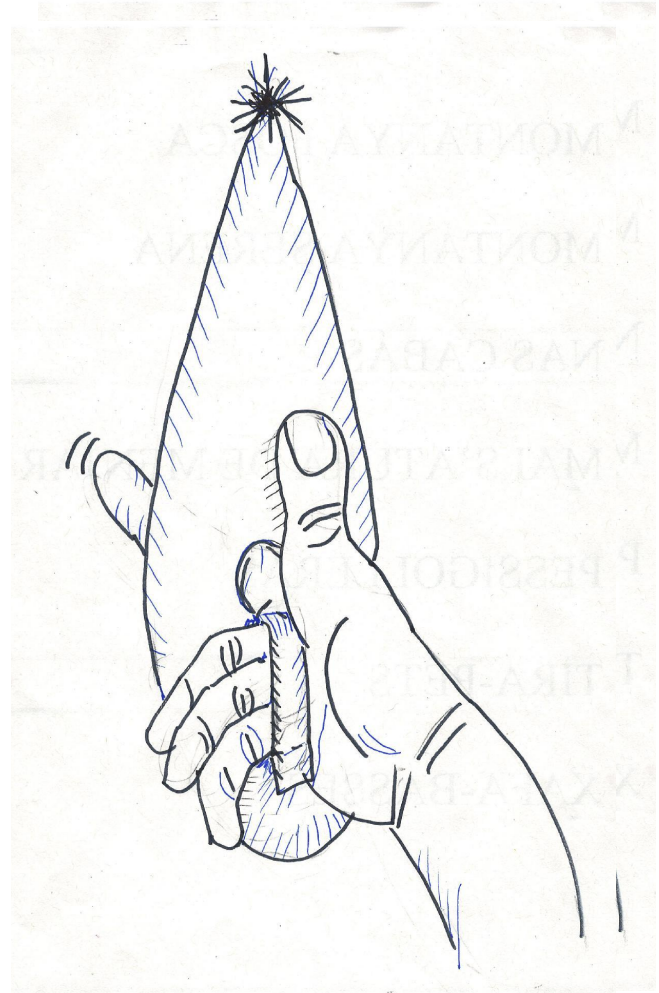
Aqui você vê dois personagens em confronto, prontos para o diálogo, aos quais foi dado um nariz com o polegar e uma cabeleira com os demais dedos.



PINÓQUIO

Para que o personagem tenha um nariz comprido, insere-se o dedo indicador em um orifício feito especialmente para isso.

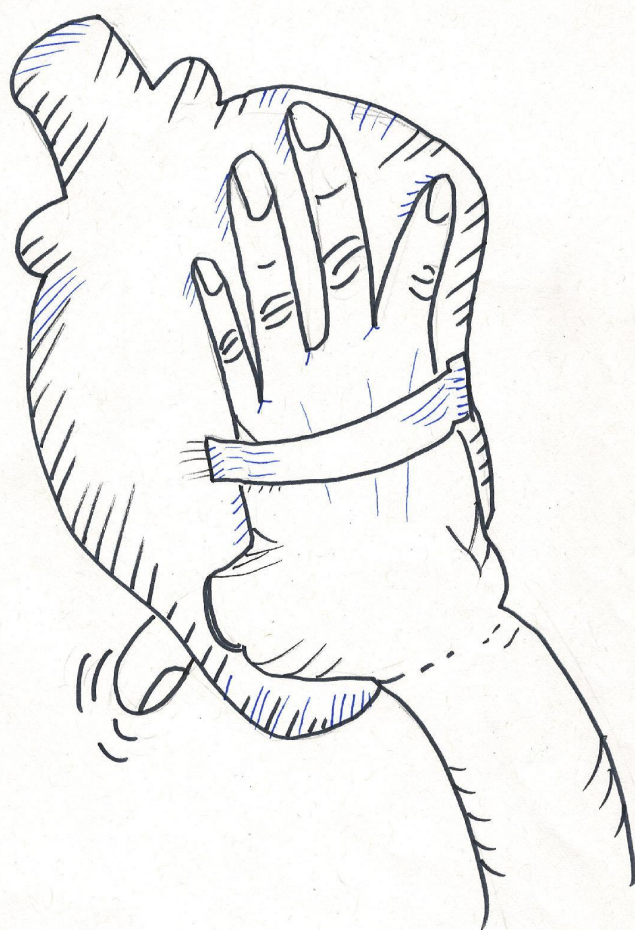
Foi confeccionada uma alça para segurar melhor a cabeça do boneco.



O PALHAÇO QUE MOSTRA A LÍNGUA

Este boneco tem uma língua (o polegar do marionetista) que sai e entra pela boca.

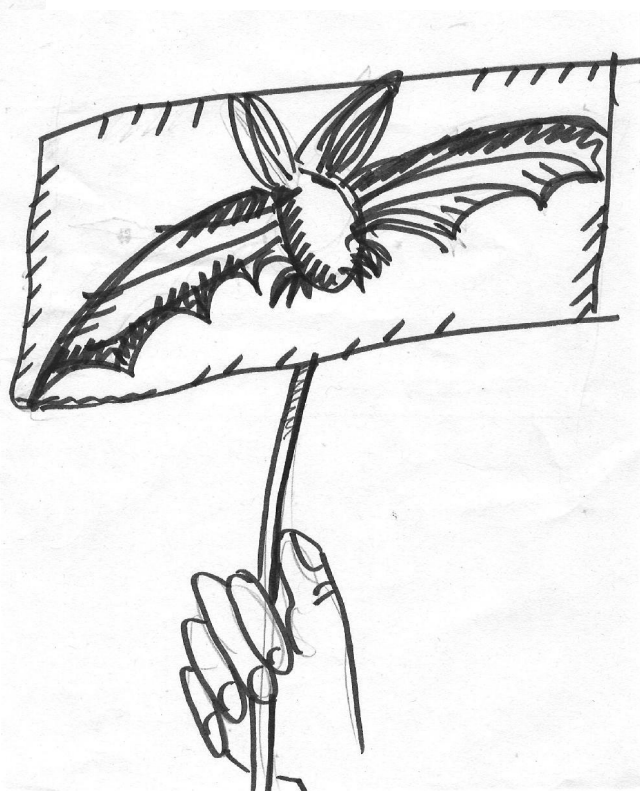
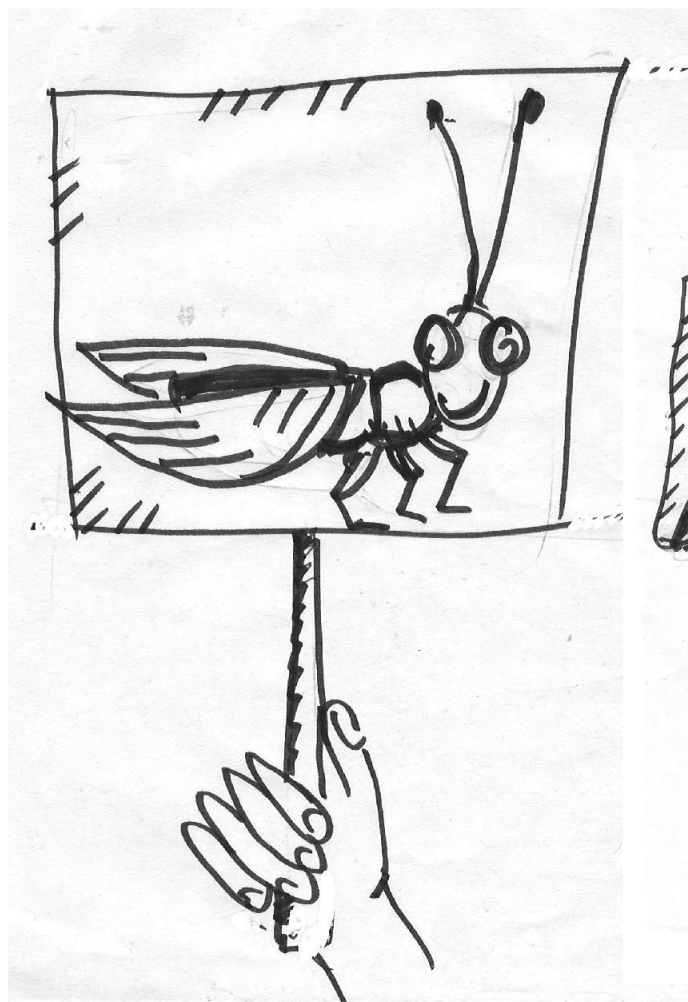
Na segunda ilustração, você pode ver como foi colada uma fita para prender melhor o rosto e poder inserir o polegar com mais facilidade no orifício da boca.



ACESSÓRIOS E ADEREÇOS

GRILO OU MORCEGO?

Bem, às vezes é bom introduzir novos elementos que ajudem a desenvolver as cenas. Sugiro desenhar, em pedaços de papelão, animais ou acessórios para introduzir novos temas de improvisação ou resolver situações.

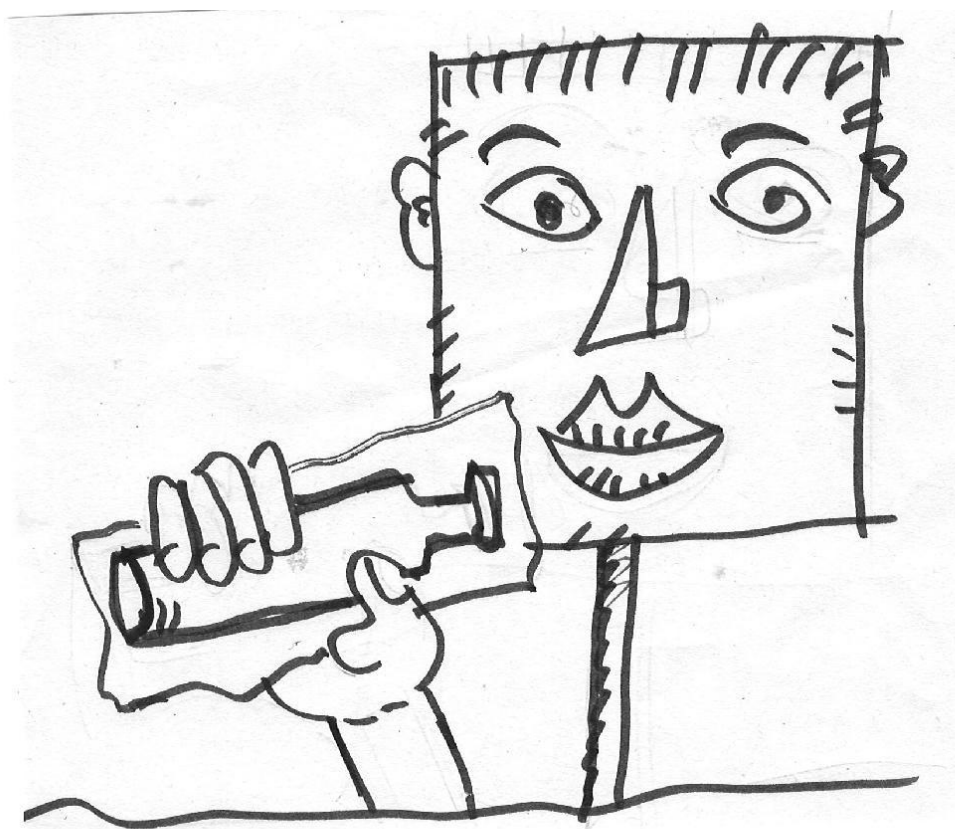


ADEREÇOS

Conforme for adequado à cena ou ao desenrolar da fábula, podemos confeccionar em papelão tanto os personagens coadjuvantes mencionados anteriormente quanto os objetos; o que corresponde aos “adereços” no teatro com atores. (Na ilustração, uma garrafa).

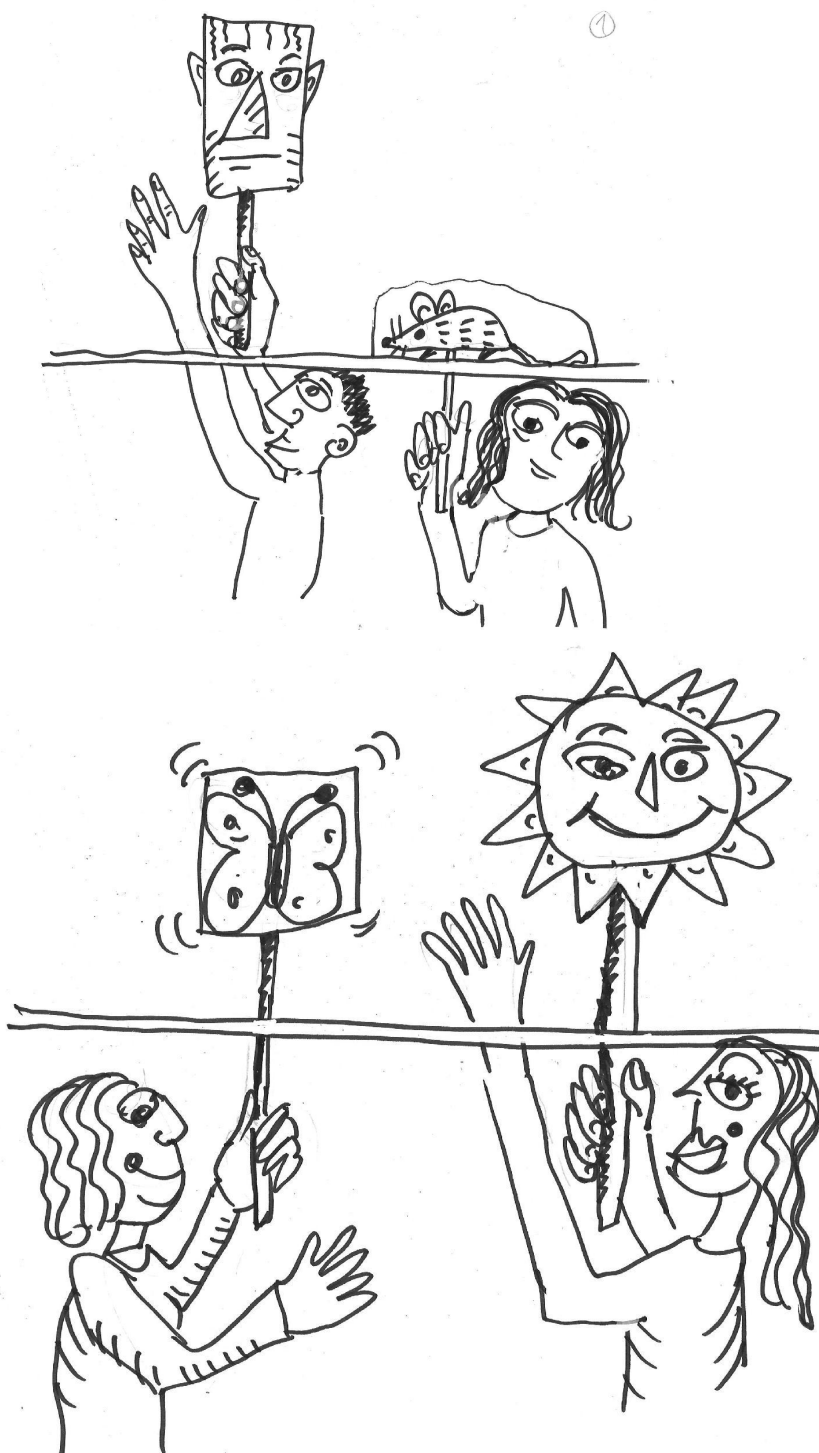
PRECISÃO

Como a mão “emprestada” à marota é a própria do marionetista, o objeto em questão pode ser manipulado com facilidade e precisão.



NOVAS IMAGENS

Na ilustração, mostro a aparição de um rato em cena, o sol e uma borboleta em outra. Em ambos os casos, foram utilizados pedaços de papelão nos quais foi desenhada a imagem dos personagens. Essa técnica de usar simples pedaços de papelão permite adicionar com muita facilidade novas imagens ou elementos.



MAROTA DE DUAS MÃOS

Também é possível que a marota tenha duas mãos.

Isso se torna necessário quando a história assim o exige (dar um nó em uma corda, por exemplo...).

Um único marionetista pode colocar uma faixa na cabeça (ilustração 1) e prender a marota com uma fita na testa (2).

Outra solução: (2) um segundo marionetista “empresta” à marota a mão que lhe falta.



O TECIDO DO CENÁRIO

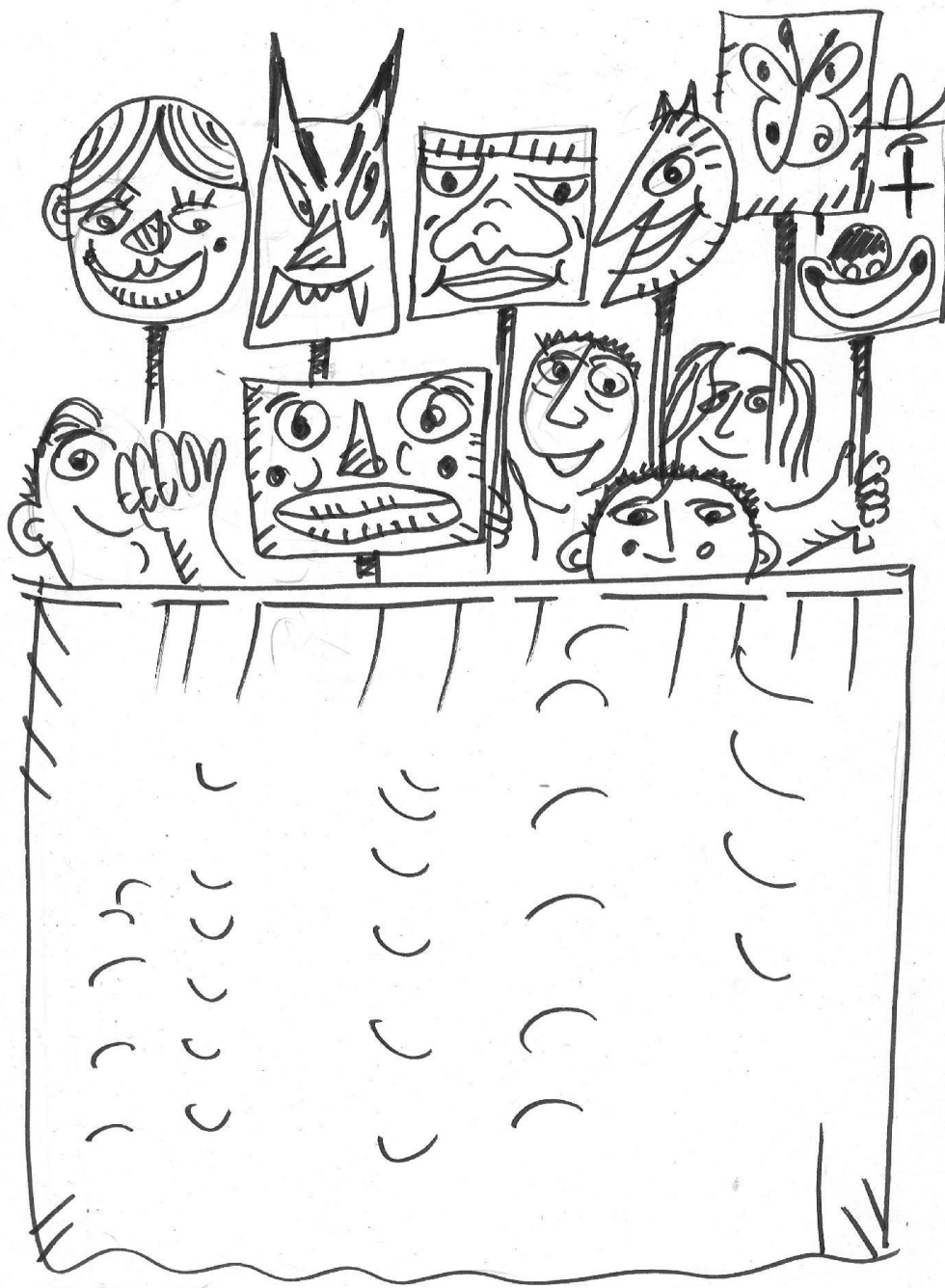
Temos falado sobre como a expressividade da marota é transmitida por meio da mão e do rosto de papelão. Nesta ficha, destacamos que também o tecido do cenário, ao ser agitado ou movido, contribui para a criação de cenas e ações, tornando-se um terceiro elemento para “brincar” e sugerir: agitação, empurrões, ondas do mar, etc.



O CORO, O ECO...

Às vezes, proponho ao grupo de participantes desses jogos com marotas que se posicionem atrás do retábulo e, um por um, realizem algumas ações ou digam frases que o restante do grupo repita e apoie coletivamente.

Um exercício em que o solista fala e o restante do grupo atua como coro; por exemplo: o coro repete a última palavra de cada frase dita pelo solista, como se fosse um eco.

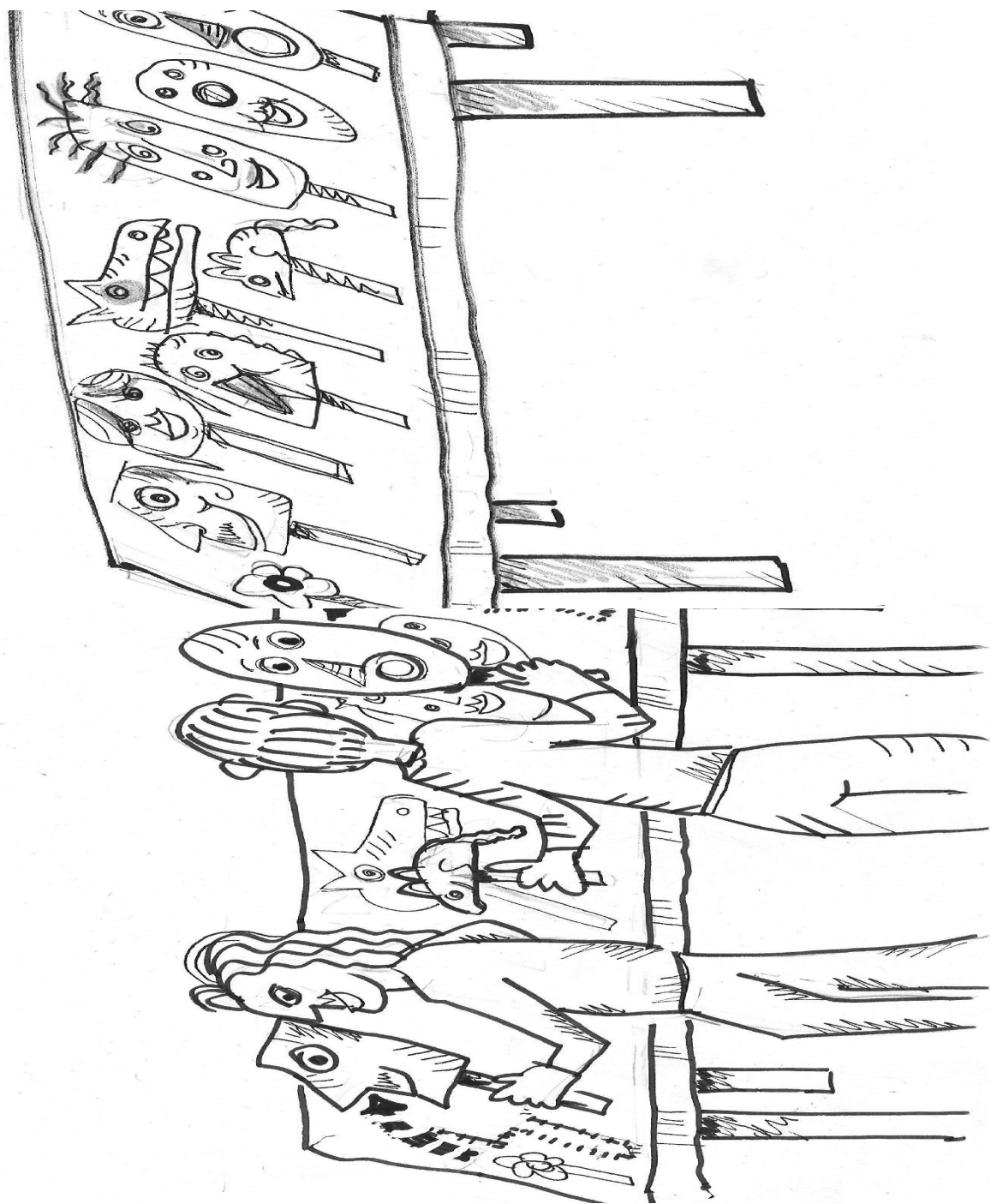


O JOGO DO ECO

- PERSONAGEM: Quem é essa infeliz?
- ECO: Liz, liz, liz!
- PERSONAGEM: O que você lhe deu com esse delírio?
- ECO: Lírio, lírio
- PERSONAGEM: Quem está na janela?
- ECO: Ela, ela, ela!
- PERSONAGEM: Quem será a princesa?
- ECO: Esa, esa, esa!
- PERSONAGEM: Dê bolo para o soldado!
- ECO: Dado, dado, dado!!!

A MESA DE SERVIÇO

Quando se monta uma apresentação na qual participam vários marionetistas que usam e compartilham marionetes, pode ser muito útil cobrir uma mesa com uma toalha de papel e desenhar sobre o papel, de forma bem organizada, os personagens, traçando o contorno das diferentes marionetes; dentro desse contorno, pode-se até mesmo escrever o nome do personagem.



MESA DE SERVIÇO 2. DEBATE

UM SEGREDO

Em Taiwan e na China, usa-se apenas uma mão para indicar, por meio de um gesto, qualquer número de 1 a 10, conforme mostro nas ilustrações. Como você pode deduzir, dois gestos seguidos (dois números) são usados para os números de dois dígitos e...

