

RESENHAS DE LIVROS, DISSERTAÇÕES E TESES

Em cada edição, divulgaremos livros e/ou pesquisas sob as diferentes expressões do Teatro de Animação. Nosso objetivo é tornar os trabalhos conhecidos e estimular a leitura. Pelo endereço on-line o leitor poderá acessar o texto completo.

Eduardo de Andrade Oliveira – Plano Bonecos: Modos de Fazer, Modos de Brincar e Modos de Pensar - Metodologia participativa dentro de um grupo com diversidade intelectual. Tese (Doutorado). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-RJ, 2018.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Jackeline Lima Farbiarz.

Data da defesa: 21 de março de 2018.

Disponível

em:

http://www.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=1412263_2018_Indice.html

Resumo: A presente pesquisa contribui para o estudo do boneco enquanto objeto nos seus modos de fazer e o títere nos seus modos de brincar. Ela investiga seu caráter técnico e simbólico e propõe o uso do boneco/títere como objeto narrativo dentro de um grupo com diversidade intelectual, mediado pelo designer de bonecos. O caráter técnico do boneco é discutido no modo de fazer, objeto de estudo do designer de boneco, e seu uso comunicacional é abordado no seu modo de brincar, objeto de estudo do Design com finalidade participativa. Esta tese parte do seguinte paradigma: as construções simbólicas estabelecidas pelo brincante nos modos de fazer e brincar com o boneco contribuem para o desenvolvimento do seu modo de pensar. A pesquisa adapta suas aplicações e relata os resultados

obtidos, promovendo parâmetros de uso do método criado, para grupos similares, com o propósito de contribuir com o desenvolvimento da pessoa com diversidade intelectual. Apresenta também como o designer atua como mediador neste processo. São relatos e reflexões acerca do design social e participativo no campo da educação e considerações sobre a utilização da mídia do Teatro de Bonecos para promover e favorecer o desenvolvimento da pessoa com diversidade intelectual.

Eduardo de Andrade Oliveira – PUPPET Bonecos de PET e outros materiais descartados. Dissertação (Mestrado). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-RJ, 2007.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Antonio Luzio Coelho;
Co-orientadora: Prof^a. Dr^a. Jackeline Lima Farbiarz.

Data da defesa: 26 de junho de 2007.

Endereço para acesso ao texto completo:

http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=0510322_07_Indice.html

Resumo: O presente estudo trata da contribuição do designer na concepção de personagens/bonecos, tendo como principal conceito o reaproveitamento

criativo de embalagens PET e outros materiais descartados. Partindo do princípio que o conhecimento sobre o material é um dos principais requisitos para a realização de um produto, o que propomos aqui é uma investigação do material PET na construção de bonecos. Apresentamos como o designer pode se apropriar deste material e fazê-lo participar da rede de significações que envolvem a sociedade. Ao ressignificá-lo como instrumento de comunicação, damos a este material, potencialmente nocivo ao meio ambiente, um novo uso social. Em um segundo momento, tendo como visão o conceito de apropriação desenvolvido pelo historiador Roger Chartier, apresentamos o Teatro de Títeres como uma mídia que instaura significados próprios que contribuem para a apropriação do conhecimento.

primeiras camadas surgem no plano das ideias e com a concreção do objeto a ser animado, depois derivam da relação estabelecida entre o ator e o objeto em cena e das convenções ali estabelecidas, com a participação do espectador.

Francisco Guilherme de Oliveira Junior

– A materialidade no Teatro de Animação.
Dissertação (Mestrado)
Universidade de Brasília – UNB, 2007.
Orientador: Prof. Dr. Paulo Sérgio de Andrade Bereicha.
Data da defesa: 16 de março de 2009
Disponível em:

<https://repositorio.unb.br/handle/10482/4052>

Resumo: A dissertação aborda a materialidade no Teatro de Animação analisando duas montagens cênicas, uma com foco no Teatro de Bonecos e outra no Teatro de Sombras. A materialidade diz respeito às qualidades materiais e expressivas do objeto. Sua percepção pode ser afetada pela relação que o manipulador estabelece com o objeto. Observamos que a materialidade no Teatro de Animação é constituída pelo entrelaçamento de camadas materiais, formais e atitudinais. As