

ENTREVISTA / DANTE, ESCULTOR E BONEQUEIRO

‘Quando o boneco se torna mais do que um objeto, ele se torna um personagem vivo’

Por mais que o trabalho de Dante esteja em várias frentes. No carnaval é onde sua obra ganha mais visibilidade junto ao grande público. Em 2020, na Paraíso do Tuiuti, criou esculturas em escala real de mulheres marcantes da comunidade. No desfile deste ano, desenvolveu bonecas em tamanho humano para a comissão de frente da União de Maricá representando a Mãe Cacilda de Assis. O projeto, desenvolvido a convite do carnavalesco Leandro Vieira, emocionou o público e rendeu nota máxima dos jurados.

Dante também marcou presença no audiovisual. Na novela “Renascer” (TV Globo), recriou o emblemático personagem Cramulhão com técnicas inovadoras de manipulação. Em “Desalma” (Globoplay), contribuiu com a criação de bonecos que ampliaram o tom sombrio da série. No cinema, trabalhou no filme de animação “47”, que conta a história de um menino com síndrome de Down e foi premiado no Cannes Lions e no Grand Clio. Além disso, foi convidado a criar e assinar o troféu exclusivo do programa “Caldeirão com Marcos Mion”, inspirado no ator e músico Lucio Mauro Filho. Na moda, colaborou com o estilista Walério Araújo no São Paulo Fashion Week, criando uma máscara especial em homenagem à mãe do estilista. Suas criações também estiveram presentes em shows da banda Blitz, com cabeças gigantes que se tornaram marca registrada das apresentações do grupo. Evandro Mesquita, líder do grupo, virou fã do artista. “As cabeças criadas por ele são nada óbvias e cheias de personalidade. Elas trazem uma expressividade intensa”, comenta.

Dante falou ao Correio da Manhã sobre seu processo criativo e lamenta que trabalhos como o seu não sejam tão valorizados quanto deveriam.

Seu trabalho se destaca pela ausência de interferência tecnológica. O que te motiva a manter um processo artesanal em uma era tão digital?

Dante - Me identifico com a temporalidade do processo artesanal, pois nele encontro um ritmo que reflete meu próprio tempo e a maneira como escolho estabelecer minhas relações, inclusive as tecnológicas. Acredito que o meu trabalho manual é, em muitos

aspectos, uma reflexão sobre a dinâmica que busco manter em minha vida cotidiana. Em uma sociedade que constantemente me pressiona a ser mais produtivo e acelerado, procuro respeitar o tempo necessário para a maturação de um processo artístico, um tempo que muitas vezes se distorce em relação ao ritmo do mercado e da tecnologia. Além disso, vejo na artesanaria uma essência genuína, profundamente conectada às minhas emoções, que torna cada criação única e carregada de significados pessoais.



O escultor e bonequeiro Dante com as peças de Mãe Cacilda criadas em tamanho natural para o desfile da União de Maricá

Como se dá o processo de criação de um boneco ou máscara? Existe um ponto de partida comum ou cada projeto nasce de forma diferente?

Em relação à ideia ou conceito, a proposta é sempre que meus bonecos e máscaras contem uma história. No entanto, essa história é, inicialmente, desconhecida. Cada narrativa é o combustível que impulsiona a criação e transforma uma ideia em algo tangível. No

começo, é sempre um abismo — não tenho uma ideia clara do que vai surgir. Esse desconhecimento é algo que me instiga profundamente, pois se trata de transformar um pensamento abstrato em uma obra de arte. Quanto à técnica e construção, embora existam algumas semelhanças, como materiais com os quais tenho mais afinidade e que funcionam melhor para certos resultados, essas questões são muito mais concretas e palpáveis, especialmente em comparação com o processo criativo, que é mais instável e incerto.

Você tem alguma referência artística específica que influenciou seu estilo?

Cresci em Realengo, subúrbio do Rio de Janeiro, onde meu contato com a arte era bem limitado. Naquela época, a internet não estava tão presente como é hoje. No entanto, sempre fui uma criança sensível e curiosa, o que me tornava muito receptivo ao que estava ao meu redor. Absorvia as influências do carnaval de

Divulgação