

TEATRO DE FORMAS
ANIMADAS E SUAS
RELAÇÕES COM
AS OUTRAS ARTES

MÓIN-MÓIN

REVISTA DE ESTUDOS SOBRE TEATRO DE FORMAS ANIMADAS

ANO 04 - NÚMERO 5 - 2008 - ISSN 1809-1385

O Ator desencarnado.
Marionete e vanguardas
Brunella Eruli

Territórios e fronteiras da
teatralidade contemporânea
Luiz Fernando Ramos

“Corpos” alternativos de
bonecos
Cariad Astles

Bunraku, teatro do futuro
Darci Kusano

Em busca da espontaneidade
perdida
Marcos Magalhães

Encenando os direitos humanos
durante a guerra ao terrorismo:
a parada da maré cheia do
Great Small Works
John Bell

Uma viagem entre percepção,
forte impressão e interpretação
Philippe Genty

Notas de un practicante del
teatro de animación
Joan Baixas

A teatralidade das marionetes
na cena de Robert Lepage
Aleksandar Sasha Dundjerovic

A luz montagem
Renato Machado

O teatro de Leszek Madzik
*Ana Maria Amaral e Leszek
Madzik*



MÓIN-MÓIN

Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas

Sociedade Cultura Artística de Jaraguá do Sul (SCAR)
Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)

Editores:

Gilmar A. Moretti (SCAR)
Prof. Dr. Valmor Níni Beltrame (UDESC)

Conselho Editorial:

Prof.^a Dr.^a Ana Maria Amaral
Universidade de São Paulo (USP)

Dr.^a Ana Pessoa

Fundação Casa de Rui Barbosa (RJ)

Prof.^a MS. Amábilis de Jesus da Silva
Faculdade de Artes do Paraná (FAP)

Prof. Dr. Felisberto Sabino da Costa
Universidade de São Paulo (USP)

Prof.^a Dr.^a Izabela Brochado
Universidade de Brasília (UNB)

Prof.^a MS. Isabel Concessa P. de A. Arrais
Universidade Federal do Pernambuco (UFPE)

Prof.^a Magda Augusta Castanheira Modesto
Pesquisadora (Rio de Janeiro)

Marcos Malafaia

Giramundo Teatro de Bonecos (Belo Horizonte)

Prof.^a MS. Maria de Fátima Moretti
Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)

Prof. MS. Miguel Vellinho
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

Prof. MS. Tácito Borrvalho
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Prof. Dr. Wagner Cintra
Universidade Estadual Paulista (UNESP)

MÓIN-MÓIN

Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas



**Teatro de Formas Animadas e
suas relações com as outras artes**

Móin-Móin é uma publicação conjunta da Sociedade Cultura Artística de Jaraguá do Sul - SCAR e do Programa de Pós-Graduação em Teatro (Mestrado) da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC. As opiniões expressas nos artigos são de inteira responsabilidade dos autores. A publicação de artigos, fotos e desenhos foi autorizada pelos responsáveis ou seus representantes.

Editores: Gilmar A. Moretti (SCAR)
Prof. Dr. Valmor Níni Beltrame (UDESC)

Coordenação editorial: Carlos Henrique Schroeder (Design Editora)

Estudante bolsista: Veruska Costa Haber

Criação, vendas e distribuição: Design Editora

Diagramação: Beatriz Sasse

Revisão: Marcos Leptretinf

Impressão: Gráfica Nova Letra

Capa: *Fin de Terres* - Cia. Philippe Genty. Foto: Pascal François

Página 03: Boneco da peça *Mori el Merma* - 1978 (Morte ao Ditador) criado a partir do desenho de Joan Miró - Teatro La Claca, direção de Joan Baixas - Barcelona. Foto: Català Roca

Página 05: *Fin de Terres* - Cia. Philippe Genty. Foto: Pascal François

*A publicação tem o apoio do Fundo Estadual de Cultura -
Governo do Estado de Santa Catarina.*

Móin - Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas. Jaraguá do Sul : SCAR/UDESC, ano 4, v. 5, 2008. ISSN 1809 - 1385

M712

Periodicidade anual

1. Teatro de bonecos. 2. Teatro de máscaras. 3. Teatro de fantoches

CDD 792

SUMÁRIO MÓIN-MÓIN 5

Teatro de Formas Animadas e suas relações com as outras artes

O ator desencarnado. Marionete e vanguarda

Brunella Eruli, 11

L'attore disincarnato. Marionetta e avanguardie

Brunella Eruli, 26

Territórios e fronteiras da teatralidade contemporânea

Luiz Fernando Ramos, 36

“Corpos” alternativos de bonecos

Cariad Astles, 51

Alternative puppet ‘bodies’

Cariad Astles, 62

Bunraku, teatro do futuro

Darci Kusano, 69

Em busca da espontaneidade perdida

Marcos Magalhães, 91



Encenando os direitos humanos durante a guerra ao terrorismo: a parada da *maré cheia* do *Great Small Works*
John Bell, 104

Performing human rights during the war on terror: Great Small Works' rising tide parade
John Bell, 119

Uma viagem entre percepção, forte impressão e interpretação
Philippe Genty, 128

Notes de travail - un voyage entre perception ressenti et interpretation
Philippe Genty, 143

Notas de un practicante del teatro de animación
Joan Baixas, 150

A teatralidade das marionetes na cena de Robert Lepage
Aleksandar Sasha Dundjerovic, 158

Theatricality of marionettes in Robert Lepage's performance mise en scene
Aleksandar Sasha Dundjerovic, 179

A luz montagem
Renato Machado, 190

O teatro de Leszek Madzik
Ana Maria Amaral e Leszek Madzik, 209



Móin-Móin: o nome desta publicação é uma homenagem à marionetista Margarethe Schlünzen, que faleceu em agosto de 1978 e, durante as décadas de 1950 e 1960, encantou crianças de Jaraguá do Sul (Santa Catarina, Brasil) com suas apresentações. Era sempre recebida efusivamente nas escolas pelo coro “Guten Morgen, Guten Morgen” (“bom dia, bom dia” em alemão). A expressão tornou o trabalho da marionetista conhecido como “Teatro da Móin-Móin”.

Móin-Móin: the name of this publication is a tribute to the puppeteer Margarethe Schlünzen, who died in August 1978. During the 50’s and 60’s she enchanted children from Jaraguá do Sul (Santa Catarina, Brazil) with her puppet plays. When arrived at the schools she was always warmly welcomed by the chorus “Guten Morgen, Guten Morgen” (“Good morning, good morning” in German). The expression made the work of the puppeteer known as the “Móin-Móin Theatre”.

Móin-Móin:le nom de cette publication est un hommage à la marionnettiste Margarethe Schlünzen, décédée au mois d’août 1978. Pendant les années 1950 et 1960 elle a émerveillé les enfants de la ville de Jaraguá do Sul (Santa Catarina, Brésil) avec ses spectacles. Elle était toujours accueillie avec enthousiasme dans les écoles où elle se présentait, les enfants lui disant en chœur “Guten Morgen, Guten Morgen” (“Bonjour, bonjour”, en allemand). C’est pourquoi le travail de la marionnettiste est connu comme “le Théâtre de la Móin-Móin”.

Móin-Móin: el nombre de esta publicación es un homenaje a la titiritera Margarethe Schlünzen, que falleció en agosto de 1978, y durante las décadas de 1950 y 1960, encanto a niños y niñas de Jaraguá do Sul (Santa Catarina – Brasil), con sus presentaciones. Era siempre recibida efusivamente en las escuelas por el coro “Guten Morgen, Guten Morgen” (Buenos días, buenos días en alemán). La expresión convirtió el trabajo de la titiritera conocido como “Teatro de la Móin-Móin”.

O Teatro de Formas Animadas e as Outras Artes

Os textos reunidos nesta edição sob a temática “O teatro de formas animadas e suas relações com as outras artes” possibilitam perceber, de um lado, as transformações ocorridas no modo de pensar e praticar essa arte nos últimos anos e, de outro, a importância do teatro de animação no teatro contemporâneo. Isso se evidencia na incorporação de elementos dessa linguagem tanto em encenações do teatro de atores quanto em outras expressões artísticas. O teatro de animação, por sua vez, apropria-se de recursos característicos de outros campos, renovando-se constantemente e assim supera as práticas que o circunscreveram como arte destinada às crianças.

Os processos colaborativos claramente visíveis em encenações mais contemporâneas revelam a superação de um teatro de bonecos homogêneo que o torna híbrido e miscigenado. Henryk Jurkowski¹, ao estudar as metamorfoses ocorridas nesta arte nos últimos cem anos, ajuda-nos a compreender tais mudanças quando afirma: “O teatro de bonecos homogêneo não é nada mais do que um teatro de bonecos não contaminado por outros meios de expressão. Ele possui todas as condições para desenvolver seu próprio estilo,

¹ JURKOWSKI, Henryk. *Métamorphoses: la marionnete au XX siècle*. Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette, 2000.

sem medo de perder seu público” (2000:64). “Teatro de bonecos heterogêneo é aquele no qual o boneco deixa de ser o elemento dominante. Ele não é mais do que um componente entre outros, como o ator animador à vista, o ator mascarado, os objetos e os acessórios de todos os gêneros” (2000:08).

Sem sombra de dúvida essa última característica é bastante visível e predomina na produção teatral das últimas décadas. Os diversos artigos que integram a presente edição da Revista Móin-Móin comprovam que as fronteiras entre as artes, hoje, mais do que em qualquer outro momento da sua história, têm seus limites cada vez menos definidos e se entrecruzam em teias complexas. O intuito de definir o tipo de teatro praticado por diversos grupos é infrutífero, e certamente por isso, atualmente existem diversos termos que colaboram para aprofundar a discussão deste tema. Recente estudo de Jorge Dubatti² (2007:178) enumera expressões que remetem a concepções diferenciadas para refletir sobre as práticas situadas em fronteiras borradas nos diversos campos artísticos. Destacam-se terminologias como: *limiaridade, hibridação, contaminação, fronteiras, complexidade, transversalidade*. Quase todos esses termos são encontrados nos diversos artigos que seguem, além de outros como *transculturalismo, mestiçagem, interdisciplinaridade, heterogeneidade* e é importante destacar que os mesmos não são aqui utilizados como sinônimos, mas situam o tema das relações entre as artes sob enfoques diferenciados. Isso demonstra a pluralidade no modo como as discussões são abordadas e a complexidade da temática, o que enriquece ainda mais tais reflexões.

Os artigos reunidos nesta edição contemplam, inicialmente, aspectos históricos e críticos e em seguida, privilegiam o percurso e a voz de criadores, artistas que falam de seus processos criativos evidenciando a relevância da discussão sobre as relações entre o teatro de formas animadas e as outras artes. Os estudos de Bru-

² DUBATTI, Jorge. *Títeres en la Argentina: cambios conceptuales en la postdictadura*. In Revista Móin-Móin N.5, 2007.

nella Eruli (Itália), Luiz Fernando Ramos (Brasil), Cariad Astles (Inglaterra) e Darci Kusano (Brasil) se circunscrevem no primeiro bloco temático. Os autores nos incitam a pensar nas práticas teatrais da segunda metade do século XX e início deste século como lugar da experiência que mescla o humano, o virtual e o material. Essa tendência é perceptível nas distintas formas de teatro tanto no ocidente quanto no oriente.

Os estudos de Philippe Genty (França), Joan Baixas (Espanha), John Bell (EUA), Aleksander Sasha Dundjerovic (Inglaterra), Renato Machado (Brasil) Marcos Magalhães (Brasil), Ana Maria Amaral (Brasil), e Leszek Madzik (Polônia) mostram o modo de pensar/criar de artistas e nos remetem à necessidade de falar de teatro no plural, – os teatros –, porque são múltiplos os enfoques, as visões, os formatos e as percepções. O que há de comum em suas reflexões é a busca do encontro com o espectador, sujeito visto também sob diferenciados enfoques, para romper o isolamento e brindar esse encontro com poesia.

Nossa expectativa é que as discussões aqui apresentadas ampliem e enriqueçam a discussão sobre o tema central da revista e sobre as práticas contemporâneas do teatro e em especial do teatro de animação.

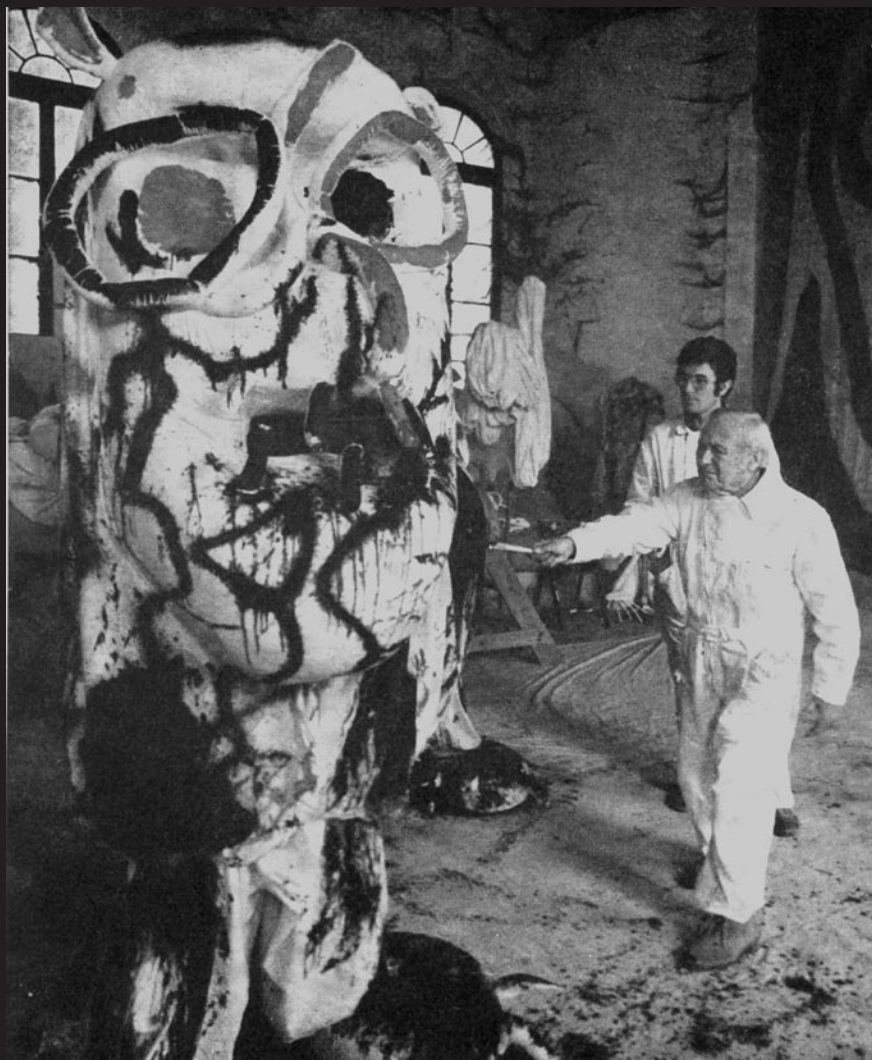
Valmor Níni Beltrame
UDESC

Gilmar Moretti
SCAR

O ator desencarnado. Marionete e vanguarda

Brunella Eruli

Universidade de Salerno (Itália)



Tradução de Adriana Aikawa da Silveira Andrade, Mestranda no Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).



Página 11: Joan Miró pintando bonecos de *Mori el Merma* – 1978 (Morte ao Ditador) Teatro La Claca, direção Joan Baixas, Barcelona. Foto: Català Roca

Página 12: *Palhaço de orelhas grandes* (1925) de Paul Klee. Foto: Jean-Marc Bregnet

Embora quase sempre posta entre as curiosidades etnográficas ou as formas teatrais para crianças, a marionete foi considerada pelas vanguardas européias, entre o final do século XIX e o início do século XX, a forma mais adequada para expressar a nova linguagem artística originada a partir da crise da representação teatral e pictórica, símbolo de uma crise maior dos valores, à qual tentaram responder os movimentos de vanguarda no início do “século breve”. Iniciava, assim, uma parceria entre pintura e teatro, em que a marionete, com sua linguagem artística sintética e abstrata, representou o terreno de encontro ideal.

Mesmo com eclipses e intermitências, este encontro continuou a inspirar até hoje algumas das experiências artísticas mais inovadoras, tanto no campo plástico como no teatral, onde se encontra o fio condutor de uma reflexão sobre a marionete enquanto objeto (pelo uso e pela deformação dos materiais), enquanto forma teatral (por suas teorias sobre o ator e pesquisas de voz) e enquanto metáfora das relações entre sujeito e objeto, humano e mecânico, vivo e inanimado. Enquanto objeto e como forma plástica, a marionete permite uma grande liberdade de invenção e experimentação de materiais; forma teatral essencialmente visual, acompanhou a afirmação do espaço cênico concebido como espaço plástico; personagem abstrata, facilitou o abandono da verossimilhança narrativa e da coerência psicológica, fundamentos do teatro tradicional; ator lacônico, a

marionete acompanhou as mudanças ocorridas na escrita teatral e no uso da voz, usada como instrumento sonoro, separada da personagem ou do corpo que a pronuncia. Basta pensar em *A última gravação de Krapp*, de Samuel Beckett, para perceber a diferença ocorrida na definição da personagem e na função da escrita e da palavra gravada. Até mesmo a pesquisa sobre a palavra como sonoridade ou *phoné*, desenvolvida por Carmelo Bene é permeada por uma concepção da voz, da palavra e do ator não muito distante da marionete. Não por acaso, Bene fez um inesquecível Pinóquio.

A atual retomada de interesse em relação à marionete, que caracteriza o cenário artístico atual, acontece sob o signo de uma tendência à hibridiz e à mestiçagem de linguagens: o teatro olha para o cinema, torna-se lugar de projeções e imagens; as artes plásticas saem da bidimensionalidade do quadro através de instalações de materiais e objetos tridimensionais ou por meio de performances que integram as ações de corpos vivos, humanos ou animais, a um espaço definido pela variável temporal; a linguagem corpórea da dança engloba as sonoridades verbais. O denominador comum que une esses fenômenos é uma presença nova e diferente do ator na cena; o corpo humano, cada vez mais desmaterializado, misturado com imagens projetadas na cena ou captado por instrumentos das novas tecnologias, é assimilado numa forma plástica em movimento, de vocalidade deformada ou distorcida, definição que caracteriza perfeitamente a marionete.

Esse complexo jogo de influências transformou também a marionete que – abandonadas as formas mais tradicionais – desenvolveu a linguagem essencialmente visual e musical que lhe é própria e tornou-se o elemento essencial de um teatro abstrato que se manifesta por materiais concretos.

Muitas teorias sobre o ator desenvolvidas no início do século – e que ainda hoje são uma referência válida – reconhecem na marionete o modelo para o ator contemporâneo: desde Jarry, Maeterlinck, Craig, Meyerhold e Schlemmer aos futuristas, como Depero e Prampolini; dos dadaístas, como Schwitters, Haussmann

até Artaud e as experiências mais contemporâneas do teatro da morte de Tadeusz Kantor; do teatro imagem de Robert Wilson (o jogo com as dimensões e a voz gravada) à narratividade baseada nos gestos repetitivos do dança-teatro de Pina Baush, Maguy Marin ou Joseph Nadj e ao ator multiplicado ou segmentado pela manipulação tecnológica de Robert Lepage ou Giorgio Barberio Corsetti.

O fascínio exercido pela marionete sobre vários grandes pintores contemporâneos (Kandinsky, Klee, Bonnard, Picasso, Miró, Calder Tapies, Hockney¹) está ligado ao interesse pela espacialidade tridimensional e dinâmica da cena concebida como um conjunto plástico homogêneo e às possibilidades plásticas implícitas desse objeto teatral, que recoloca em discussão as convenções da representação.

Em 1890, o pintor simbolista Maurice Denis libertava o quadro da representação anedótica, afirmando que um quadro, antes de ser um objeto qualquer, é uma superfície plana recoberta de cores reunidas segundo certa ordem. O pintor nabi Paul Sérusier havia dado a seus discípulos um “talismã”, um pequeno quadro, no qual as cores eram usadas puras, sem sombras, e seguindo somente uma verdade expressiva e emotiva individual. A busca de uma nova virgindade do olhar, de uma nova pureza, rompia os costumes da representação e impulsionava a busca de novas formas, “selvagens”, “primitivas”, em terras distantes no espaço (Gauguin no Taiti, Van Gogh na Provença) ou no tempo, pousando um olhar diferente sobre as formas sintéticas da arte popular ou das máscaras africanas. O corpo singular da marionete não aparece mais como uma curiosa e grotesca deformação do corpo humano, mas como forma que exprime uma forte expressividade plástica.

A participação intensa e decisiva dos pintores nabis e simbolistas (Bonnard, Vuillard, Sérusier) nas inovações teatrais realizadas

¹ Em relação a esse assunto, vide catálogo da exposição *Die Maler und das Theater in 20 Jahrhundert*, Frankfurt, 1986; *Puck, la marionnette et les autres arts*, n.1, 1988; Bablet, Denis. *Les révolutions scéniques du XX siècle*. Paris: Société Internationale d'Art, 1975; Plassard, D. *L'acteur en effigie*. Paris: *L'Age D'Homme*, 1992.

por Lugné-Poe, no Teatro do Louvre, repropunha uma idéia da representação como acontecimento de caráter essencialmente interior, tanto na pintura como no teatro. Há algum tempo, Stéphane Mallarmé já havia preconizado um teatro como fato mental, poético, fenômeno espiritual a se desenvolver num “saint des saints” interior, que não podia ser ocupado por instrumentos tradicionais da representação: o ator e o cenário realista.

Toda a tralha da representação teatral oitocentista fragmentava-se diante de uma exigência de verdade interior, de representação de paisagens da alma, e acabava por minimizar a importância da “cenografia exata”, segundo a expressão de Pierre Quillard, retomada por Jarry, Gustave Kahn e Maeterlinck.

A utopia de uma linguagem única, resultado da contribuição entre as artes, a *Gesamtkunstwerk** wagneriana, havia encajado no cenário de papel machê com florestas à luz do luar, grutas e castelos, que tinha falido em sua missão de “sugerir” e acompanhar as evocações da música. Os artistas do Teatro do Louvre consideravam uma cena mais eficaz e sugestiva quanto mais simplificada e sintética. Empreitada arriscada, pois em 1894 quando Lugné-Poe encenou *La gardienne* de Régnier, um famoso crítico teatral, Jules Lemaître, descrevia as cenas falando de um afresco de Puvis de Chavannes imitado pela mão incerta de um jovem daltônico. Em outros casos, os cenários eram tão vagos que podiam ser colocados do avesso sem que ninguém percebesse. Em suma, a verdadeira imagem, tanto na pintura como no teatro, é a mental, reconstruída por cada espectador na própria imaginação a partir de alguns elementos sugeridos pela cena.

A crise do conceito de representação era causa e efeito de uma incerteza mais geral sobre os limites da realidade “objetiva”, pois o desenvolvimento tecnológico havia deslocado os limites até englobar o invisível, mas tinha também levado a uma nova definição da realidade psíquica, tanto que Hans Arp considerava “arte concreta”

* “Obra de arte total” (N. da T.).

e não “arte abstrata” o termo apropriado para definir as marionetes feitas por Sophie Taeuber, pois dizia: “nada é mais concreto que a realidade psíquica expressa por aquelas marionetes”.

A dificuldade de estabelecer distinções seguras e definitivas entre o humano e o inanimado é um tema recorrente no campo filosófico: Cartésio havia dito que debaixo de certos chapéus e de certos xales seria possível descobrir não homens, mas espectros ou homens falsos, movidos somente por molas. Num olhar mais atento, as engrenagens humanas e as da máquina revelam contatos secretos e inquietantes, tanto que o filósofo Bergson identificava no riso a tradução socialmente aceitável da irrupção do mecânico no humano.

Essas incertezas não serão resolvidas por pesquisas sobre os “mecanismos” psíquicos e cognitivos conduzidas pelas nascentes ciências neurofisiológicas, que se revelaram incapazes de dar uma definição satisfatória ao problema considerado insolúvel da formação do sujeito. Em seu *Projeto para uma psicologia científica* (1895) e depois também em *Interpretação dos sonhos* (1899), Freud desenvolve uma teoria da psique concebida como “aparelho neurônico”, ou seja, mecanismo movido por correntes elétricas (provocadas por variações determinadas por sensações ou pela lembrança prazerosa ou sofrida). Biologicamente instável, o sujeito é concebido pelo pai da psicanálise como um agregado de estados físicos diversos e contraditórios, anulando, assim, uma diferença qualitativa entre sujeito e objeto. O que também parece tipicamente humano é condicionado por um “aparelho”, cujos mecanismos, apesar de invisíveis, são operantes.

Tristan Tzara retoma essas problemáticas, anulando qualquer pretensão de estabelecer uma diferença entre sujeito e objeto, homem e coisa: “ordem = desordem; eu = não-eu; afirmação = negação”.

Na quarta das *Elegias de Duíno*, Rainer Maria Rilke, também muito sensível ao fascínio da marionete, sugeria que o homem devia abandonar qualquer *pathos* subjetivo, qualquer forma de orgulho

prometeico, qualquer pretensão de domínio e controle sobre as coisas. Sem pretender ser o centro do mundo, o homem deveria tornar-se coisa, abandonar a concepção humana e linear do tempo e considerar que a morte está atrás de si e não diante de si mesmo.

Da traumática virada de perspectivas proposta por Rilke emerge uma nova concepção do humano: o sujeito e o objeto, a vida e a morte, a matéria viva e a inanimada estão todas no mesmo plano.

Se o homem torna-se coisa, o objeto torna-se forma liberada das funções utilitárias convencionais. Tzara constatava que uma xícara podia se parecer com um sentimento. Anos mais tarde, Tadeusz Kantor, construtor de máquinas teatrais fortemente metafóricas (a máquina do amor e da morte, a máquina do juízo universal), declarava que seus objetos pobres podiam olhar a eternidade justo porque, tendo sido abandonados na lata de lixo, tinham se libertado de sua função utilitária. As montagens de Schwitters, as máquinas de Kantor e as celibatárias de Tinguely, os objetos da *Pop Art* de Oldenbourg e Warhol demonstraram como a aparente banalidade do objeto e a repetitividade do objeto industrial revelam uma condição diversa do humano – a partir do momento em que é possível cloná-lo – e a perda da singularidade, da qual a marionete foi sempre uma metáfora.

Estreitamente vinculado ao tema da marionete, o tema modernólatro da máquina segue em duas vertentes: a lúdica e vitalística e a alienada. A primeira vê na máquina um instrumento maravilhoso para libertar o homem do cansaço, da morte; a marionete se torna o homem perfeito, que superou os limites impostos pela força da gravidade e pelas paixões ao corpo; os futuristas glorificarão o esplendor do homem feito de partes permutáveis, que triunfa sobre a morte e o tempo. A segunda vertente, presente sobretudo entre os expressionistas alemães, mas não só entre eles, vê na máquina a expressão de uma força cega, que oprime o homem transformado numa frágil e irrisória marionete.

Essa humanidade despersonalizada volta freqüentemente nos

temas dos manequins, divindades cegas adequadas aos tempos modernos, que aparecem na pintura de De Chirico, especialmente entre 1919 e 1922; naqueles anos, Picabia, Man Ray e Marcel Duchamp fazem uma série de retratos mecanomórficos; a imagem publicitária de uma máquina fotográfica (imagem mecânica) “funciona” como retrato do fotógrafo Stieglitz (*Ici, c'est ici Stieglitz*, de Picabia); a namorada americana se parece com uma lâmpada elétrica ou com uma engrenagem copiada da publicidade comercial; o ato sexual (*A noiva despida por seus próprios celibatários*) segue uma série de percursos mecânicos: o movimento de engrenagens diferentes e bizarras (moinho de chocolate) move a máquina do desejo da noiva e o dos celibatários - nove personagens dos quais só há os invólucros externos ligados entre si por fios, como num desfile de marionetes. Michel Carrouges, inspirando-se em Duchamp, as define “máquinas celibatárias”, pois não têm outra finalidade se não a de produzir um movimento voltado a si mesmo, revelando, assim, a falsidade dos escopos humanos.

No início do século XX, as novas teorias da cena buscavam um ator novo, um corpo teatral livre das convenções da verossimilhança psicológica e da representação ilusionística: uma forma plástica, integrada ao cenário, material entre outros materiais, adaptável a pronunciar um texto que, por sua vez, não segue mais as normas da convenção lingüística. Por tradição, a marionete fala uma linguagem deformada por erros grosseiros, mal-entendidos, confusões, baseada em onomatopéias (pense no uso da “lingüeta”, que dá à voz de Pulcinella um efeito sonoro em que flutuam certas palavras reconhecíveis).

A marionete, ator mudo, corpo enfermo, privo de movimento autônomo, é um conjunto de materiais vivos (o manipulador) e materiais inanimados. Um corpo artificial, fragmentado, bizarro e heterogêneo, com centros gravitacionais deslocados e centrípetos, torna-se o corpo teatral por excelência. Isto é, um corpo que não se propõe a “representar” uma realidade interior ou sensorial, da qual se perdem os elementos constitutivos essenciais, mas que se propõe

a “apresentar” uma realidade momentânea, ambígua e contraditória. Um corpo que não entra na convenção da ilusão do verossímil, mas que se propõe como uma tela que acolhe as imagens projetadas pelo espectador: ou seja, um corpo real que fala de identidade virtual.

Os românticos tinham visto na marionete o duplo e a sombra do humano (Goethe, Hoffman, Kleist).

O aspecto trivial da vida e o sublime da sua desencarnação unem-se no objeto imprevisível que vive no espaço ambíguo, absolutamente teatral, de um corpo entre movimento frenético e cata-tonia, entre matéria e abstração. Quando Mignon faz a dança dos ovos em *Os Anos de Aprendizagem de Wilhelm Meister*, de Goethe, a graça e a precisão infalível dos movimentos transformam a jovem num robô maravilhoso, justamente pela ausência de consciência humana, de sentimento de culpa e de pecado.

Para Kleist a fronteira entre consciência e inconsciência, entre parte obscura e parte conhecida da psique torna-se tão sutil que é possível dobrá-la como uma fita de Möbius: na imobilidade da matéria opaca está a consciência total próxima à da divindade. Este tema, que inspirou muitos simbolistas (vale por todos o robô maravilhoso e mais perfeito modelo humano em *A Eva Futura*, de Villiers de L'Isle-Adam), retomado por Rilke, é desenvolvido em 1924 num conto de Bruno Schulz, amigo de Kafka, cujo título é *Tratado dos manequins*: falando das marionetes, o autor se punha em guarda contra a aparente simplicidade dessa brincadeira infantil, que às vezes termina lançando com desprezo num ângulo essas bonecas de pano, consideradas insensíveis. A realidade é totalmente diferente. De modo silencioso e, por isso, mais dilacerante, as marionetes expressam o drama da matéria movida como um brinquedo pelas mãos diferentes do destino. Aquele que ri olhando suas formas grotescas, suas posições contorcidas, deveria tremer, pois elas mostram o drama da matéria que concerne também ao homem inconsciente do próprio destino. A marionete tem um status ambíguo entre o vivo e o indiferenciado, pois nela coexistem a matéria opaca

de um objeto grosseiro, feito de materiais pobres e puídos, e a matéria sutil, móvel, agitada e movida pelo marionetista, mas também permeada por energias desconhecidas.

Não por acaso Tadeusz Kantor, um dos grandes inovadores da cena teatral contemporânea, reconheceu sempre as contribuições de Schulz, Craig, Schwitters e também Maeterlinck (de quem fará a *Morte de Tontagiles*, com marionetes mecânicas) para sua teoria sobre o ator visto como uma marionete, corpo inquietante entre a vida e a morte.

A linguagem plástica abstrata buscada pelas vanguardas históricas no campo teatral passa pela recusa do ator tradicional e faz emergir um novo tipo de ator, forma plástica desencarnada, entre a vida e a morte, a quem a marionete empresta a sua linguagem.

O empurrão de abertura das portas à modernidade é dado em dezembro de 1896 por Alfred Jarry. Com um gesto que antecipa os “readymades” de Duchamp, Jarry põe na cena teatral do Louvre uma farsa escrita por estudantes contra um professor de física chato, cheio de manias e fixações, transformado no feroz e vil Pai Ubu. A simplificação das situações, a linguagem onomatopéica e deformada (pai Ubu fala com uma “lingüeta” e lembremos que a primeira palavra que pronuncia ao entrar em cena é “Merdre” - palavra e deformação que desencadeiam uma polêmica memorável), as sínteses de tempo e espaço (a cena prevê um descampado nevado e uma palmeira vigorosa) transformam a personagem, *remake de Macbeth* em quadrinhos, numa enorme marionete bufonesca e terrível, ao mesmo tempo. Para Jarry a estética da marionete era a única forma teatral digna de algum interesse. Para pôr em prática este princípio, Jarry havia projetado unir os atores a fios, como marionetes: logo percebeu que o homem era uma marionete imperfeita e que os atores não teriam se desvencilhado do gigante emaranhado de fios provocado pelas cenas de batalha ou de parada militar. As marionetes permanecem imperturbáveis, não distraídas por vãs psicologias, e seus gestos são lacônicos e exatos: assim, elas

mostram sua superioridade em relação ao ser humano. Imóvel como uma máscara, mas também como um esqueleto, como um ídolo indiferente e imperturbável, a marionete é para Jarry o ator ideal pois, não possuindo um corpo real e um psiquismo, pode assumir todos. O pai Ubu, de fato, poderá encarnar todas as personagens que o espectador quiser e souber ver: do pai de família burguês até os imorais e destrutivos, vis e desprezíveis.

Antes de Ubu, a marionete havia adquirido formas humanas, tipificando alguns de seus traços; porém, com Ubu o corpo é inventado para que o pai Ubu mostre seu intestino fora do ventre. Desse modo, ele anula a distinção entre interno e externo, os movimentos psicológicos são abolidos e os únicos movimentos externalizados são as circunvoluções intestinais da sua “gidouille” (barriga).

Também Maeterlinck considerava o ator de carne e osso a verdadeira desgraça do teatro, tanto que escrevia seus textos mais importantes (*A Princesa Malena, Aladim e Palomides, Interior, A Morte de Tintagiles*) com o subtítulo “Pequenos dramas para marionetes”. Num texto teórico fundamental, de 1890, escreve que seria preciso afastar o ser vivo da cena, supondo sua substituição por uma sombra com formas simbólicas ou por um “ser que parecesse vivo, sem que o fosse realmente”.

O ponto de referência é um retorno à solenidade da arte antiga, à qual pensa também Edward Gordon Craig no processo conduzido por ele no teatro de seu tempo. No ensaio *A arte do teatro* Craig opõe ao ator tradicional uma futura *Über-marionette* (super-marionete), uma aparição admirável e misteriosa que nada tem a ver com o grotesco agitar-se das marionetes, mas que se ligará aos antigos egípcios que, imóveis, sinalizavam o ideal do horizonte absoluto. Em *Duse play*, nunca montado por oposição da divina Eleonora, Craig havia pensado em circundar a atriz com máscaras e super-marionetes (de aproximadamente 5 pés de altura) que se moveriam ao redor dela, como num sonho. Mas somente a Duse teria falado.

Craig é contra o ator vivo, no qual são visíveis os tremores e

as fraquezas da carne. Para Craig, a marionete devia trazer à cena a sensação de medo metafísico, uma intensidade, uma “beleza de morte” que também Artaud reconhece como específicas dessas criaturas inventadas, feitas de madeira e pano, inteiramente construídas e capazes de trazer à cena um pouco do grande medo metafísico que estava na base do grande teatro antigo.

Nesses anos, partindo de uma experiência pictórica, Vassili Kandinsky compõem, entre 1908 e 1914, *A Sonoridade amarela*, *A Sonoridade verde*, *Preto e branco*, *Violeta e Figura preta*, que se apresentam sob a forma de uma série de quadros enigmáticos, nos quais as variações de luz, as metamorfoses do espaço e as evoluções de seres dificilmente definíveis são a única ação, e nos quais as figuras antropomórficas são definidas como “seres vagos”, “seres vermelhos, indistintos” e definidas, inclusive, como “marionetes” ou “marionetes pintadas de madeira”. Na abstração absoluta dessas composições, Kandinsky faz uma mistura profunda e uma correlação entre as várias linguagens usadas: musical, figurativa e plástica, indicando um horizonte.

Outra vertente que aproxima as vanguardas à marionete é a da Primeira Guerra Mundial. A modernidade, a técnica e, inclusive a guerra, aparecem aos futuristas italianos como uma explosão vital, que teria acabado com marasmos e convenções não mais adequados à modernidade. O teatro futurista da surpresa, alógico, antipsicológico, usa um ator de corpo parcial (somente os pés), um teatro de objetos; inventa uma linguagem visual e corporal alternativa à verbal, sobretudo com balés plásticos. A máquina se torna um modelo de corpo humano maravilhoso, pois triunfa sobre a morte. Marinetti não exalta talvez o esplendor mecânico do corpo feito de partes substituíveis?

A biomecânica de Meyerhold e dos construtivistas russos

Na vertente dadaísta, a guerra alimenta uma raiz polêmica contra o homem definido como ser racional. Os eventos bélicos desmentiam essa pretensão, que só podia ser ridicularizada por performances provocatórias, nas quais o componente verbal

se reduzia a onomatopéias ou frases desconexas. Mas também Marinetti, no *Manifesto da declamação dinâmica e sinótica*, de 1912, via no ator da performance uma gesticulação geométrica que criava cubos, cones, espirais ou elipses aéreas. Inclusive a forma humana era objeto de escárnio. Nas tumultuadas e provocatórias noites dadaístas, os trajes mais extravagantes deformavam os corpos dos artistas que, enclausurados em tubos de papelão, faziam danças ou vociferações de onomatopéias ou frases sem sentido, como as declarações dadaístas de Monsieur Antipyrine. “Com nossas danças de máscaras”, dizia Hugo Ball, “celebramos uma bufonaria que é, ao mesmo tempo, uma missa dos mortos”.

Através de onomatopéias, a palavra se liberta da presença do homem, mas também o homem se liberta da obrigação de dizer, de afirmar verdades, das quais não tem mais certeza. Contra uma linguagem codificada, que tinha se revelado uma fonte de mistificação, os dadaístas propõem uma linguagem por meio da dança, uma nova linguagem, baseada na expressividade do corpo, expressão de uma sensibilidade e de uma representação do mundo por imagens completamente novas.

As mutações no uso do corpo não fazem mais do que registrar uma mudança no próprio conceito de personagem, cuja identidade não é reconhecida numa estabilidade do caráter, já perdida, mas numa instabilidade e numa oscilação contínua de situações.

O novo corpo do ator usa próteses, trajes que não têm mais o objetivo de criar uma personagem, mas de inventar formas plásticas.

As danças de Schlemmer, na Bauhaus, são um exemplo disso, assim como a *Parada* de Picasso, Satie, Massine e Cocteau, baseada na oposição entre personagens humanas e as personagens mecânicas dos administradores, que falam uma linguagem priva de sentido, misturando frases publicitárias e onomatopéias.

Pierre Albert-Birot, em muitos de seus textos escritos para marionetes, especialmente em *Larountala*, propõe um ator que

desaparece sob uma máscara que lhe esconde o rosto, suspenso em pernas-de-pau, envolvido num corpo enorme. Para eliminar o ator da cena, ele imagina um ator de papelão que, como diz, “caminhe mal e não tenha cheiro”, um corpo convencional, teatral e privado de psiquismo.

E em *Le Boeuf sur le toit*, de Cocteau (1920), um corpo enorme de papelão com pelo menos três vezes seu tamanho verdadeiro será usado pelos clowns Fratellini, transformados numa cenografia em movimento.

Essa reinvenção do corpo acompanha uma nova percepção ou um novo conhecimento da alma. Não por acaso, o *Rei Cervo*, de Gozzi, feito com as marionetes pintadas por Sophie Taeuber-Arp, gira em torno da personagem de Freud Analitikus.

A tendência em direção à abstração formal, que prevê a desmaterialização do ator (Bauhaus), e aquela que se orienta em direção a uma estética da heterogeneidade dos materiais (como o teatro *Merz*, de Schwitters, em 1919) anunciam as duas grandes correntes ao longo das quais serão desenvolvidas as experiências teatrais da segunda metade do século XX: dessa mistura de humano, virtual e material emerge a idéia de um teatro como cena, onde viver a experiência da ausência e do incompleto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- JURKOWSKY, Henryk. *Métamorphoses: La Marionnette au XX Siècle*. 2ª ed. Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette, 2008.
- SEGEL, Harold B. *Pinocchio's progeny*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1995.
- BOIE, Bernhild, *L'homme et ses simulacres*. Paris: Corti, 1979.
- BELLI, Gabriella. VACCARINO, Elisa. *Automi, marionette e ballerine nel teatro di avanguardia*. Milano: Skira, 2000.

L'attore disincarnato. Marionetta e avanguardie

Brunella Eruli

Universidade de Salerno (Itália)

Troppo spesso collocata tra le curiosità etnografiche o le forme teatrali per bambini, la marionetta è stata invece considerata dalle avanguardie europee, tra le fine del XIX e gli inizi del XX secolo, come la forma più adatta ad esprimere il nuovo linguaggio artistico scaturito dalla crisi della rappresentazione teatrale e pittorica, segno di quella più generale crisi dei valori a cui cercarono di rispondere i movimenti di avanguardia all'inizio del "secolo breve". Prendeva così inizio una collaborazione fra pittura e teatro di cui la marionetta, con il suo linguaggio sintetico ed astratto, ha rappresentato il terreno di incontro ideale.

Sia pure con eclissi ed intermittenze, questo incontro ha continuato ad ispirare fino ad oggi alcune delle esperienze artistiche più innovative nel campo sia plastico che teatrale, dove si ritrova il filo rosso di una riflessione sulla marionetta in quanto oggetto (per l'uso e la deformazione dei materiali), in quanto forma teatrale (per le teorie sull'attore e per le ricerche sulla voce) e in quanto metafora dei rapporti fra soggetto ed oggetto, umano e meccanico, fra vivente e inanimato. In quanto oggetto e come forma plastica, la marionetta permette una grande libertà di invenzione e di sperimentazione di materiali; forma teatrale essenzialmente visiva, essa ha accompagnato l'affermarsi dello spazio scenico concepito come spazio plastico; personaggio astratto, essa ha facilitato l'abbandono della verosimiglianza narrativa e della coerenza psicologica, fondamenti del teatro tradizionale; attore laconico, la marionetta ha accompagnato i mutamenti intervenuti nella scrittura teatrale e nell'uso della voce, usata come strumento sonoro, separata dal personaggio o dal corpo che la proferisce. Basta pensare all'*Ultimo nastro di Krapp*, di Samuel Beckett, per cogliere la differenza intervenuta nella definizione del personaggio e nella funzione della scrittura e della parola differita. Anche la ricerca sulla parola come sonorità, come "phoné", svolta da Carmelo Bene è sottesa da una concezione della voce della parola e quindi dell'attore non lontana dalla marionetta. E non è un caso che Bene abbia realizzato anche un indimenticabile "Pinocchio".

L'attuale ripresa di interesse nei confronti della marionetta che caratterizza la scena artistica attuale avviene nel segno di una tendenza all'ibridazione ed al meticciamiento dei linguaggi: il teatro guarda al cinema,

diventa luogo di proiezioni e di immagini; le arti plastiche escono dalla bidimensionalità del quadro attraverso le installazioni di materiali ed oggetti tridimensionali, oppure attraverso la performance che integra le azioni di corpi viventi, umani o animali, ad uno spazio definito dalla variabile temporale; il linguaggio corporeo della danza ingloba le sonorità verbali. Il denominatore comune che unisce questi fenomeni è una nuova e diversa presenza dell'attore sulla scena; il corpo umano, sempre più derealizzato, mescolato alle immagini proiettate sulla scena o captato dagli strumenti delle nuove tecnologie, si trova ad essere assimilato ad una forma plastica in movimento dalla vocalità deformata o diffratta, definizione che individua perfettamente la marionetta.

Questo complesso gioco di influenze ha trasformato anche la marionetta che, abbandonate le forme più tradizionali, ha sviluppato il linguaggio essenzialmente visivo e musicale che le è congeniale diventata l'elemento essenziale di un teatro astratto da realizzare attraverso materiali concreti.

Molte teorie sull'attore sviluppatasi all'inizio del secolo, e che ancora oggi sono un valido riferimento, riconoscono nella marionetta il modello per l'attore contemporaneo: da Jarry, Maeterlinck, Craig, Mejerhold, Schlemmer, ai futuristi come Depero e Prampolini, ai dadaisti come Schwitters, Hausmann, fino ad Artaud e alle esperienze più contemporanee del teatro della morte di Tadeusz Kantor, del teatro immagine di Robert Wilson (il gioco sulle dimensioni e la voce differita) alla narrativa basata sui gesti ripetitivi del teatro danza di Pina Baush, Maguy Marin o Joseph Nadj, e all'attore moltiplicato o segmentato dalla manipolazione tecnologica di Robert Lepage o di Giorgio Barberio Corsetti.

Il fascino esercitato dalla marionetta su molti grandi pittori contemporanei (Kandinsky, Klee, Bonnard, Picasso, Miró, Calder Tapies, Hockney¹) è legato all'interesse per la spazialità tridimensionale e dinamica della scena concepita come un insieme plastico omogeneo ed alle possibilità plastiche implicite in questo oggetto teatrale che rimette in discussione le convenzioni della rappresentazione.

Nel 1890, il pittore simbolista Maurice Denis liberava il quadro dalla rappresentazione aneddotica, affermando che un quadro, prima di essere un qualunque soggetto, è una superficie piana ricoperta di colori riuniti secondo un certo ordine. Il pittore nabis Paul Sérusier aveva dato ai suoi

¹ Su questo argomento si veda il catalogo dell'esposizione *Die Maler und das Theater in 20 Jahrhundert*, Frankfurt, 1986; *Puck, la marionnette et les autres arts*, n.1, 1988; Bablet, Denis. *Les révolutions scéniques du XX siècle*, Plassard, D. L'acteur en effigie. Paris : L'Age D'Homme, 1992.

seguaci un “talismano”, un piccolo quadro dove i colori erano usati puri, senza ombre, e seguendo solo una verità espressiva ed emotiva individuale. La ricerca di una nuova verginità dello sguardo, di una nuova purezza rompeva le abitudini della rappresentazione e spingeva alla ricerca di nuove forme, “selvagge”, “primitive”, in terre lontane nello spazio (Gauguin a Tahiti, Van Gogh in Provenza) o nel tempo, posando uno sguardo diverso sulle forme sintetiche dell’arte popolare o delle maschere africane. Il corpo particolare della marionetta non appare più come una curiosa o grottesca deformazione del corpo umano, ma come forma che esprime una forte espressività plastica.

La intensa e decisiva partecipazione dei pittori nabis e simbolisti (Bonnard, Vuillard, Sérusier) alle innovazioni teatrali realizzate da Lugné-Poe al Théâtre de l’Oeuvre, riproponeva un’idea della rappresentazione, sia in pittura che in teatro, come avvenimento a carattere essenzialmente interiore. Stéphane Mallarmé aveva già da tempo preconizzato un teatro come fatto mentale, poetico, fenomeno spirituale da svolgersi in un “saint des saints” interiore che non poteva essere ingombrato dai tradizionali strumenti della rappresentazione: l’attore e la scenografia realistica.

Tutta la paccottiglia della rappresentazione teatrale ottocentesca si sgretolava di fronte ad una esigenza di verità interiore, di rappresentazione di paesaggi dell’anima e finiva per minimizzare l’importanza della “scenografia esatta” secondo l’espressione di Pierre Quillard ripresa da Jarry, Gustave Kahn, Maeterlinck.

L’utopia di un linguaggio unico, risultato della collaborazione fra le arti, la *Gesamtkunstwerk* wagneriana, si era incagliata nella scenografia di cartapesta con foreste al chiar di luna, grotte e castelli che avevano fallito alla loro missione di “suggerire” e di accompagnare le evocazioni della musica. Gli artisti del Théâtre de l’Oeuvre considerano una scena tanto più efficace e suggestiva quanto più semplificata e sintetica. Impresa non priva di rischi poichè, nel 1894, quando Lugné-Poe mise in scena *La gardienne* di Régnier, un famoso critico teatrale, Jules Lemaître, descriveva le scene parlando di un affresco di Puvis de Chavannes imitato dalla mano incerta di un lattante daltonico. In altri casi, gli scenari erano tanto vaghi da essere piantati alla rovescia, senza che nessuno se ne accorgesse. La vera immagine, insomma, tanto in pittura quanto in teatro, è quella mentale che ogni spettatore ricostruiva nella propria immaginazione a partire da alcuni elementi suggeriti dalla scena.

La crisi del concetto di rappresentazione era causa ed effetto di una più generale incertezza sui limiti della realtà detta “oggettiva”, poichè lo sviluppo tecnologico ne aveva spostato i limiti fino ad inglobare l’invisibile,

ma aveva anche portato ad una nuova definizione della realtà psichica, tanto che Hans Arp considerava che “arte concreta” e non “arte astratta” era il termine appropriato per definire le marionette realizzate con Sophie Teuber, poiché diceva: “nulla è più concreto della realtà psichica espressa da quelle marionette”.

La difficoltà di stabilire delle distinzioni rassicuranti e definitive tra l’umano e l’inanimato è un tema ricorrente in campo filosofico: Cartesio aveva detto che sotto certi cappelli e certi mantelli si sarebbero potuto scoprire non degli uomini, ma degli spettri o degli uomini finti, mossi solo per mezzo di molle. Ad uno sguardo più attento, gli ingranaggi umani e quelli della macchina rivelano dei contatti segreti ed inquietanti, tanto che il filosofo Bergson individuava nel riso la traduzione socialmente accettabile dell’irruzione del meccanico nell’umano.

Queste incertezze non saranno risolte dalle indagini sui “meccanismi” psichici e cognitivi portati avanti dalle nascenti scienze neurofisiologiche che si riveleranno incapaci di dare una definizione soddisfacente al problema, considerato insolubile, della formazione del soggetto. Nel suo *Progetto per una psicologia scientifica* (1895) e poi anche nella *Interpretazione dei sogni* (1899), Freud sviluppa una teoria della psiche concepita come “apparecchio neuronico”, cioè come meccanismo mosso da correnti elettriche (provocate dalle variazioni determinate dalle sensazioni o dal ricordo di un piacere o di una sofferenza). Biologicamente instabile, il soggetto è concepito dal padre della psicanalisi come un aggregato di stati fisici differenti e contraddittori annullando così una differenza qualitativa fra soggetto e oggetto. Anche ciò che sembra squisitamente umano è condizionato da un “apparecchio” i cui meccanismi, anche se invisibili, sono operanti.

Tristan Tzara riassume queste problematiche annullando ogni pretesa di stabilire una differenza netta tra soggetto e oggetto, uomo e cosa: “ordine = disordine, io = non io; affermazione = negazione”. Nella quarta delle *Elegie duinesi*, Rainer Maria Rilke, anch’egli molto sensibile al fascino della marionetta, suggeriva che l’uomo doveva abbandonare ogni pathos soggettivo, ogni forma di orgoglio prometeico, ogni pretesa di dominio e controllo sulle cose. Senza più pretendere di essere al centro del mondo, l’uomo doveva farsi cosa, abbandonare la concezione umana e lineare del tempo e considerare di avere la morte dietro di sé e non davanti a sé.

Dal traumatico rovesciamento di prospettive proposto da Rilke, emerge una nuova concezione dell’umano: il soggetto e l’oggetto, la vita e la morte, la materia vivente e quella inanimata si trovano sullo stesso piano.

Se l’uomo diventa cosa, l’oggetto diventa forma liberata dalle funzioni utilitarie convenzionali. Tzara constatava che un tazza poteva somigliare

ad un sentimento. Molti anni dopo, Tadeusz Kantor, costruttore di macchine teatrali potentemente metaforiche (la macchina dell'amore e della morte, la macchina del giudizio universale) dichiarava che i suoi oggetti di rango infimo potevano guardare all'eternità proprio perché, essendo stati abbandonati sul bordo della pattumiera, si erano liberati da ogni funzione utilitaria. Gli assemblages di Schwitters, le macchine di Kantor, quelle celibi di Tinguely, gli oggetti della Pop Art da Oldenbourg a Warhol hanno mostrato come l'apparente banalità dell'oggetto e la ripetitività dell'oggetto industriale rivelano una diversa condizione dell'umano al momento della sua possibile clonazione e della perdita della sua singolarità, di cui la marionetta è sempre stata una metafora.

Strettamente connesso al tema della marionetta, il tema modernolatra della macchina è declinato sui due versanti, quello ludico e vitalistico e quello alienato. Il primo vede nella macchina un meraviglioso strumento per liberare l'uomo dalla fatica, dalla morte; la marionetta diventa l'uomo perfetto che ha superato i limiti imposti al suo corpo dalla gravitazione terrestre e dalle passioni; i futuristi glorificheranno lo splendore dell'uomo dalle parti scambiabili, vittorioso sulla morte e sul tempo. Il secondo versante, presente soprattutto fra gli espressionisti tedeschi, ma non solo, vede nella macchina l'espressione di una forza cieca che opprime l'uomo trasformato in una fragile e derisoria marionetta.

Questa umanità spersonalizzata torna spesso nei temi dei manichini, cieche divinità adeguate ai tempi moderni che compaiono nella pittura di De Chirico, in particolare fra il 1919 ed il 1922; in questi stessi anni, Picabia, Man Ray, Marcel Duchamp realizzano una serie di ritratti meccanomorfi; l'immagine pubblicitaria di una macchina fotografica (immagine meccanica) "funziona" come ritratto del fotografo Stieglitz (*Ici, c'est ici Stieglitz*, di Picabia), la fidanzata americana ha le sembianze di una lampadina elettrica o di un ingranaggio copiato dalla pubblicità commerciale; l'atto sessuale (*La Mariée mise à nu par ses célibataires même*) segue una serie di percorsi meccanici: il movimento di diversi ed eteroclitici ingranaggi (la macchina per macinare il cioccolato) mette in moto la macchina del desiderio della sposa e quello dei celibi, nove personaggi di cui esistono solo gli involucri esterni collegati fra di loro da dei fili, come se fossero una parata di marionette. Michel Carrouges, proprio ispirandosi a Duchamp, le definisce "macchine celibi" poichè non hanno altro scopo se non quello di produrre un movimento fine a se stesso, svelando così la falsità degli scopi umani.

All'inizio del secolo, le nuove teorie della scena ricercano un attore, di tipo nuovo, un corpo teatrale liberato dalle convenzioni della verisimiglianza psicologica e della rappresentazione illusionistica: una forma plastica, inte-

grata alla scenografia, materiale fra altri materiali, adattabile a proferire un testo che, a sua volta, non segue più le norme della convenzione linguistica. Per tradizione, la marionetta parla un linguaggio deformato dagli errori grossolani, dai malintesi, dai *quiproquo*, basato sulle onomatopee (si pensi all'uso della "pivetta" che rende la voce di Pulcinella una specie di bruitage dove galleggiano talune parole riconoscibili).

La marionetta, attore muto, corpo infermo, privo di movimento autonomo è un aggregato di materiali vivi (il manipolatore) e di materiali inanimati. Un corpo artificiale, frammentato, eteroclitico ed eterogeneo, dai centri gravitazionali dislocati e centripeti diventa il corpo teatrale per eccellenza. Un corpo, cioè, che non si propone di "rappresentare" una realtà interiore o sensoriale, della quale sfuggono gli elementi costitutivi essenziali, ma di "presentare" una realtà momentanea, ambigua e contraddittoria. Un corpo, quindi, che non entra nella convenzione dell'illusione del verisimile ma che si propone come lo schermo che accoglie le immagini disperate, proiettate dallo spettatore: insomma, un corpo reale che parla di identità virtuale.

I romantici avevano visto nella marionetta il doppio e l'ombra dell'umano (Goethe, Hoffman, Kleist).

L'aspetto triviale della vita e quello sublime della sua disincarnazione si uniscono nell'oggetto imprevedibile che vive nello spazio ambiguo e dunque assolutamente teatrale di un corpo preso tra movimento frenetico e catatonìa, fra materia ed astrazione. Quando, nel *Wilhelm Meister*, di Goethe, Mignon esegue la danza delle uova, la grazia e la precisione infallibile dei movimenti trasformano la fanciulla in un automa, reso meraviglioso proprio dalla sua assenza di consapevolezza umana, di senso della colpa e del peccato.

Per Kleist la frontiera fra coscienza ed incoscienza, fra parte oscura e parte nota della psiche diventa tanto esile da rovesciarsi come in un nastro di Mobius: nella immobilità della materia opaca si trova la coscienza totale vicina a quella della divinità. Questo tema ispiratore di molti simbolisti (valga per tutti l'automata meraviglioso e più perfetto del modello umano di *Eve future*, di Villiers de L'Isle-Adam) ripreso da Rilke, è sviluppato nel 1924 in un racconto di Bruno Schulz, l'amico di Kafka, intitolato *Fine del Trattato dei manichini*. Parlando delle marionette, l'autore si metteva in guardia contro l'apparente semplicità di questo gioco infantile che talora finisce gettando in un angolo con disprezzo queste bambole di stoppa che a torto sono ritenute insensibili. La realtà è del tutto diversa. In modo silenzioso e, quindi, tanto più straziante, le marionette esprimono il dramma della materia, mossa come un giocattolo dalle mani indifferenti del des-

tino. Colui che ride guardando le loro forme grottesche, le loro posizioni contorte dovrebbe, invece, tremare perché esse mostrano il dramma della materia che riguarda anche l'uomo inconsapevole del proprio destino. La marionetta ha uno statuto ambiguo tra il vivente e l'indifferenziato perché in essa coesistono la materia opaca di un oggetto grossolano, fatto di materiali poveri e frusti e la materia sottile, materia mobile perché agitata ed agita dal marionettista, ma attraversata anche da energie sconosciute.

Non è casuale che Tadeusz Kantor, uno dei grandi innovatori della scena teatrale contemporanea, abbia sempre dichiarato il suo debito nei confronti di Schulz, oltre che di Craig e di Schwitters ed anche di Maeterlinck, di cui realizzerà *La Mort de Tontagiles* con marionette meccaniche, per la sua teoria sull'attore visto come una marionetta, corpo inquietante tra la vita e la morte.

Il linguaggio plastico astratto ricercato dalle avanguardie storiche in campo teatrale passa attraverso il rifiuto dell'attore tradizionale e fa emergere un nuovo tipo di attore, forma plastica disincarnata, tra la vita e la morte, a cui la marionetta presta il suo linguaggio.

La spallata che avrebbe aperto la strada alla modernità viene data nel dicembre 1896 da Alfred Jarry. Con un gesto che anticipa i readymade di Duchamp, Jarry porta sulla scena teatrale de l'Oeuvre una farsa scritta da dei liceali contro un noioso professore di fisica pieno di tic e di fissazioni trasformato nel feroce e vile Père Ubu. La semplificazione delle situazioni, il linguaggio onomatopeico e deformato (il padre Ubu parla con una pivetta e si ricordi che la prima parola proferita da Ubu entrando in scena è Merdre - questa parola e la sua deformazione scatenano una rissa memorabile), le sintesi di tempo e di spazio (la scena prevede una landa innevata ed una palma rigogliosa) trasformano il personaggio, remake di un Macbeth a fumetti, in una enorme marionetta buffonesca e terribile al tempo stesso. Per Jarry l'estetica della marionetta era l'unica forma teatrale degna di un qualche interesse. Per metter in pratica questo principio, Jarry aveva progettato di legare gli attori a dei fili, come delle marionette; ben presto si era accorto che l'uomo era una marionetta imperfetta e che gli attori non si sarebbero districati dal gigantesco groviglio di fili occasionato dalle scene di battaglia o di parata militare. Le marionette restano imperturbabili, non distratte da vane psicologie, i loro gesti sono laconici ed esatti: in questo modo, esse mostrano la loro superiorità sull'essere umano. Immobile come una maschera, ma anche come uno scheletro, come un idolo indifferente ed imperturbabile, la marionetta è, per Jarry, l'attore ideale perché, essendo priva di un corpo reale, priva di psicologia essa può assumerli tutti. Il père Ubu, infatti, può incarnare tutti i personaggi che lo spettatore vorrà e saprà

vedere: da quelli morali e degni di un padre di famiglia borghese a quelli amorali e distruttivi, vili spregevoli.

Se fino ad Ubu la marionetta declina le forme umane tipizzandone alcuni tratti, con Ubu il corpo è inventato poiché il père Ubu esibisce i propri intestini all'esterno del suo ventre; in questo modo egli annulla la distinzione fra interno ed esterno, i movimenti psicologici sono aboliti ed i soli movimenti esteriorizzati sono le circonvoluzioni intestinali della sua "giduglia".

Anche Maeterlinck considerava l'attore in carne ed ossa la vera iattura del teatro, tanto che scriverà i suoi testi più importanti (*La Princesse Maleine*, *Alladine et Palomides*, *Intérieur*, *La Mort de Tintagiles*) con il sottotitolo "Petits drames pour marionnettes". In un testo teorico fondamentale del 1890 scrive che bisognerebbe allontanare l'essere vivente dalla scena ipotizzando la sua sostituzione con un'ombra, con delle forme simboliche oppure con un "être qui aurait les allures de la vie sans avoir la vie".

Il punto di riferimento è un ritorno alla solennità dell'arte antica, alla quale pensa anche Edward Gordon Craig nel processo da lui fatto al teatro del suo tempo. Nel saggio sull'arte del teatro Craig oppone all'attore tradizionale una futura *Über-marionette*, una apparizione mirabile e misteriosa che nulla avrà a che vedere con il grottesco agitarsi delle marionette ma che si ricollegherà agli antichi egizi, che immobili segnavano l'ideale dell'orizzonte assoluto. *Nel Duse play*, mai realizzato per opposizione della divina Eleonora, Craig aveva previsto di circondare l'attrice con maschere e supermarionette (alte circa 5 piedi) che si sarebbero mosse attorno a lei come in un sogno. Ma solo la Duse avrebbe parlato.

Craig è contro l'attore vivente nel quale siano visibili i brividi e le debolezze della carne. Per Craig, la marionetta doveva portare sulla scena il senso della paura metafisica, una gravità, una "bellezza di morte" che anche Artaud riconosce come specifici di queste creature inventate, fatte di legno e di stoffa, interamente costruite e capaci di riportare sulla scena un po' di quella grande paura metafisica che stava alla base del grande teatro antico.

In questi stessi anni, partendo da una esperienza pittorica, Vassili Kandinsky compone, fra il 1908 ed il 1914, *Sonorità gialla*, *Sonorità verde*, *Nero e bianco*, *Violetto*, e *Figura nera* che si presentano sotto forma di una serie di quadri enigmatici, nei quali la variazione di luce, le metamorfosi dello spazio e le evoluzioni di esseri difficilmente definibili sono l'unica azione e dove delle figure antropomorfe sono definite come "essere vaghi", "esseri rossi, indistinti" e definite anche "marionette" o "marionette di legno dipinte". Nell'assoluta astrazione di queste composizioni, Kandinsky

opera una profonda omogeneità ed una corrispondenza fra i vari linguaggi utilizzati: musicale, figurativo e plastico, indicando un orizzonte.

Un altro tornante che avvicina le avanguardie alla marionetta è quello della Prima Guerra Mondiale. La modernità, la tecnica ed anche la guerra appaiono ai futuristi italiani come un'esplosione vitalistica, che avrebbe fatto piazza pulita delle lentezze e delle convenzioni ormai inadeguate alla modernità. Il teatro futurista della sorpresa, alogico, antipsicologico usa un attore dal corpo parcellizzato (soltanto i piedi), un teatro di oggetti, inventa soprattutto con i balletti plastici un linguaggio visivo e anche corporeo alternativo a quello verbale. La macchina diventa un modello di corpo umano meraviglioso perché vittorioso sulla morte. Marinetti non esalta forse lo splendore meccanico del corpo dalle parti cambiabili?

La biomeccanica di Mejerhold e dei costruttivisti russi

Sul versante dadaista, la guerra alimenta una radicale polemica contro l'uomo definito come essere di ragione. Gli eventi bellici smentivano questa pretesa che non poteva essere che sbeffeggiata attraverso performances provocatorie nelle quali la componente verbale era ridotta a onomatopée o a frasi sconnesse. Ma anche Marinetti, nel *Manifesto della declamazione dinamica e sinottica* del 1912, vedeva nell'attore performer una gesticolazione geometrica creatrice di cubi, con, spirali o ellissi aeree. Anche la forma umana era fatta oggetto di scherno. Nelle tumultuose e provocatorie serate dadaiste i costumi più stravaganti deformavano i corpi degli artisti che, racchiusi in tubi di cartone, procedevano a delle danze o delle vociferazioni di onomatopée o di frasi senza senso di cui le dichiarazioni dadaiste di Monsieur Antipyrine possono dare un'idea. "Con le nostre danze mascherate", diceva Hugo Ball, "celebriamo una buffonata che è allo stesso tempo una messa dei morti".

Attraverso le onomatopée la parola è liberata dalla presenza dell'uomo, ma anche l'uomo è liberato dall'obbligo di dire, di affermare delle verità di cui non c'è più certezza. Contro un linguaggio codificato che si era rivelato una fonte di mistificazione, i dadaisti propongono attraverso la danza un nuovo linguaggio basato sulla espressività del corpo, espressione di una sensibilità e di una rappresentazione del mondo attraverso immagini completamente nuove.

I mutamenti nella utilizzazione del corpo non fanno che registrare un cambiamento nel concetto stesso di personaggio, la cui identità non è riconosciuta in una stabilità del carattere ormai perduta, bensì in una instabilità ed in un continuo oscillare di situazioni.

Il nuovo corpo dell'attore si avvale di protesi, di costumi che non hanno più lo scopo di creare un personaggio, ma di inventare delle forme plastiche.

Le danze di Schlemmer al Bauhaus ne sono un esempio, come *Parade* di Picasso, Satie, Massine e Cocteau si basa sull'opposizione fra personaggi umani ed i personaggi meccanici dei managers, che parlano un linguaggio privo di senso mescolando frasi pubblicitarie ed onomatopee.

Pierre Albert-Birot, in molti dei suoi testi scritti per marionette ed in particolare in *Larountala*, propone un attore che sparisce sotto una maschera che gli nasconde il volto, issato sui trampoli, avvolto in un corpo enorme. Per eliminare l'attore dalla scena egli immagina un attore di cartone che, come dice, "cammini male e che non abbia odori", un corpo convenzionale, teatrale e privo di psicologia.

Ed un enorme corpo di cartone che rappresenta almeno tre volte le loro vere dimensioni indosseranno ne *Le Boeuf sur le toit*, di Cocteau (1920), i clowns Fratellini trasformati in una scenografia in movimento.

Questa reinvenzione del corpo accompagna una nuova intuizione o una nuova conoscenza dell'anima. Non a caso il *Re Cervo*, di Gozzi, realizzato con le marionette dipinte da Sophie Teuber-Arp, ruota attorno al personaggio di Freud Analitikus.

La tendenza verso l'astrazione formale che prevede la smaterializzazione dell'attore (Bauhaus) e quella che si orienta verso una estetica dell'eterogeneità dei materiali (con il teatro Merz di Schwitters nel 1919) annunciano i due grandi filoni lungo i quali si svilupperanno le esperienze teatrali della seconda metà del XX secolo: in questa mescolanza di umano, di virtuale, di materiale emerge l'idea di un teatro come scena dove fare l'esperienza dell'assenza, dell'incompleto.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIC

- JURKOWSKY, Henryk. *Métamorphoses: La Marionnette au XX Siècle*. 2ª ed. Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette, 2008.
- SEGEL, Harold B. *Pinocchio's progeny*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1995.
- BOIE, Bernhild, *L'homme et ses simulacres*. Paris: Corti, 1979.
- BELLI, Gabriella. VACCARINO, Elisa. *Automi, marionette e ballerine nel teatro di avanguardia*. Milano: Skira, 2000.





Territórios e fronteiras da teatralidade contemporânea¹

Luiz Fernando Ramos
Universidade de São Paulo (USP)





Páginas 36 e 38: *100 Shakespeare*. Cia. Pia Fraus – direção de Beto Andretta e Wanderley Piras. Foto: Juliana Coutinho

Página 37: *Dicotomias* – direção de Ana Maria Amaral. Foto: Chan

O tema proposto abarca as relações e intersecções do teatro com as demais artes na produção espetacular contemporânea, e propõem a discussão de como, no território específico da teatralidade, as diferentes formas e procedimentos característicos do teatro moderno encontram-se matizados e reaparecem na cena da contemporaneidade em configurações híbridas.

Optei por concentrar-me nos aspectos gerais da teatralidade contemporânea, principalmente nas características híbridas que todas as manifestações artísticas compartilham atualmente, incluindo-se aí, tanto as estritamente teatrais, como aquelas relativas aos campos das ditas artes visuais ou plásticas, além da música, do cinema e das demais mídias. Ao mesmo tempo, pretendo focar, partindo dessa visão geral, um aspecto diretamente ligado ao teatro de animação, na medida em que ele me parece emblemático desta circunstância contemporânea da perda de fronteiras entre as artes, e da geração de territórios híbridos onde as bases de fundação dos procedimentos artísticos se confundem e passam a convergir.

Em primeiro lugar é preciso recordar que esta idéia de uma confusão entre os campos específicos das respectivas artes remonta

¹ O texto que segue foi apresentado em palestra de Simpósio no evento “Bonecos do Brasil e do Mundo”, que reuniu, em 2006, alguns dos principais nomes entre aqueles que pensam e fazem teatro de animação no Brasil. O Simpósio ocorreu no Sesi da Vila Leopoldina, em São Paulo.

ao início do século 20 e às chamadas vanguardas históricas, aqueles movimentos artísticos que, na utilização do termo vanguarda, emprestavam a impulsividade e o entusiasmo dos pelotões militares de frente para traduzir a agressividade que nutriam não só quanto às formas artísticas convencionais, mas também, quanto à própria idéia de arte. O ataque era principalmente contra a arte em sua versão clássica, pressupondo um estado de harmonia entre a natureza humana e a representação estética, mas atingia também uma das marcas da expressão romântica, associada ao gênio artístico e a sua capacidade de impor novos paradigmas de representação. É claro que, de certa forma, as próprias vanguardas não são mais do que um desdobramento do modelo romântico de superação do passado e de busca de uma arte que traduzisse o espírito da época. No caso destes movimentos, isto significava sintonizar as transformações econômicas e sociais trazidas pela industrialização. Mas, se em suas formulações mais radicais, como as do futurismo italiano e do dadaísmo, pressupunham uma estratégia de negação absoluta do passado e de todo patrimônio estético até então acumulado - queimar os museus, como propunha o primeiro manifesto futurista italiano, e zombar da possibilidade da arte fazer qualquer sentido ou ter qualquer aspiração que não fosse derrisória e negativa como no caso do dadaísmo - não deixavam de experimentar novas possibilidades de pensar e agir na criação artística. Neste sentido, é possível reconhecer como uma das estratégias mais recorrentes das vanguardas históricas, a quebra parcial das paredes divisórias entre as artes, e a intersecção entre formatos tradicionais que gerava formulações híbridas, em que já não se diferenciavam as características estritamente teatrais, daquelas musicais, esculturais, pictóricas ou cinematográficas. Talvez o exemplo mais flagrante dessa combinação espúria, ou dessa relação incestuosa entre as artes, seja o caso do balé dadaísta *Relâche*, apresentado em 1924 em Paris.

Sete anos antes, em 1917, o romeno Tristan Tzara, em Zurich, definira o teatro dadaísta, na segunda fase do movimento depois do fechamento do *Cabaret Voltaire*, como “acima de tudo, máscaras e

efeitos de revólver, a efigie do diretor. Bravo! e boom boom”.² Os ecos daquela radicalização dos dadaístas não tardariam a ecoar em Paris. Em 1919 André Breton escreveu com Philippe Soupault o texto *Os Campos Magnéticos*, que se tornaria emblemático por ser o primeiro texto dos futuros surrealistas franceses em que se propugnava e praticava a “escrita automática”. A expressão já aparecera em um texto comum de Picabia e Tzara, publicado em Zurich meses antes e que marcara a união de forças dos dois artistas.³ Essa influência seminal sobre o surrealismo se tornaria mais explícita com a chegada de Tzara a Paris, e a adesão dos jovens escritores parisienses ao modelo de ação dadaísta, fundado no escândalo e no choque provocados em grandes acontecimentos públicos. A tradição do escândalo e de noitadas turbulentas remontava a Alfred Jarry e às “*seratas*” do futurismo italiano, mas, no ano de 1920, os dadaístas recém-chegados a Paris, e agora aliados aos seus companheiros franceses, realizariam uma série de eventos marcados pelo caráter escandaloso. Realizaram também uma série de espetáculos teatrais, que eram laboratórios de fusão de linguagens, à moda das noitadas que Tzara realizara em Zurich, e se assemelhavam a um show de atrações compartimentadas. Incluíam-se aí números curtos de música, leitura de manifestos, apresentação de pinturas e a encenação de peças teatrais. Em 1921, ocorreram em Paris dois acontecimentos típicos do caráter provocador do dadaísmo, com que se acirraram muito as divergências entre André Breton e Tristan Tzara, e deste com Picabia dando-se os primeiros sinais do fim daquele movimento.⁴ No mesmo ano, foram encenados alguns dos espetáculos com que aquela teatralidade de hibridismo

² Melzer, Annabelle. *Dada and Surrealist Performance*, Baltimore e Londres, The Johns Hopkins University Press, 1994.

³ Idem. *ibidem*. p. 169. (“esta página é composta de dois textos, rascunhado pela escrita automática, simultaneamente e na mesma folha de papel”) apud Sanouillet, Michel, e D. Baudouin. “Dada” Vol.2 Dossier Critique. Nice. Centre du Xxe Siècle, 1983.p.125.

⁴ A excursão a St. Jilen de Pauvre em 14 de abril de 1921, esvaziada pela chuva, e o Julgamento e Execução de Maurice Barre, em 13 de maio de 1921 na Salle de Societe Savantes, em que Breton e Tzara confrontaram-se diretamente.

das formas artísticas se desenvolveu, como, por exemplo, *Le Coeur à Gaz* (*Coração a Gás*), de Tzara, apresentado pela primeira vez em junho de 1921 e reapresentado em 1923, já em pleno declínio do dadaísmo. O espetáculo se pretendia “uma paródia de nada” tendo personagens como um pescoço, uma orelha, uma boca, um nariz, um olho e uma sobrancelha. Do próprio Tzara, *Mouchoir de Nuages* (*Lenço de Nuvens*), em 1924, literalmente a última performance dadaísta em Paris, definia-se como “uma tragédia irônica ou farsa trágica em quinze atos curtos, separados por quinze comentários. A ação, que se inspirava nas novelas seriadas e no cinema, ocorria numa plataforma no meio do palco”.⁵

Em paralelo às ações escandalosas e aos espetáculos dadaístas, é particularmente exemplar dessa teatralidade híbrida que ali se ensaiava uma série de balés, ou espetáculos que tinham a dança como parte estrutural, e que, na década de vinte, prosseguiram a tradição iniciada com *Parade* (Parada) em 1917.⁶ Foi justamente reagindo à classificação de *Parade* como farsa que Jean Cocteau montou em 1920 *Le Boeuf sur le Toit* (O Boi no Telhado) com música de Darius Milhaud. Classificando o espetáculo como uma “farsa-pantomima para palhaços”⁷ Cocteau respondia aos que tinham chamado *Parade* de farsa. A inspiração vinha de Charles Chaplin e da nova arte do cinema. Em um bar, duas mulheres, um lutador de boxe e um anão negro jogam bilhar. Um policial invade o local e tem sua cabeça decapitada por um ventilador acionado pelo *barman*. No final o *barman* restitui ao policial sua cabeça e lhe

⁵ Op.cit. Melzer, 1994, p.175

⁶ Produção apresentada em maio de 1917, em Paris. Com coreografia de Diaghilev, telões de Picasso, música de Satie e poemas de Jean Cocteau, foi mais importante evento artístico do período da 1ª Guerra Mundial. O texto do programa foi escrito por Guillaume Apollinaire, o grande fomentador da vanguarda parisiense e que estrearia, um mês depois da apresentação de *Parade* a produção de sua peça *Les Mamelles de Tirésias* (Mamas de Tirésias). Diz Apollinaire no texto: “um tipo de “sur” realismo em que eu vejo um ponto de partida para uma série de manifestações daquele novo espírito que promete modificar as artes e os modos de vida da cabeça aos pés em um júbilo universal”.

⁷ Idem, Ibidem. p.186

entrega uma conta quilométrica. Os atores vestiam enormes máscaras de *papier-mâché* e pareciam-se mais com bonecos do que com pessoas. As ações dos personagens não eram previamente marcadas e não se relacionavam com a música, que era executada duas vezes: uma antes da cortina levantar e outra durante a apresentação. O espetáculo foi recebido pelos dadaístas e quase surrealistas parisienses como exemplar de um gênero teatral novo, nem identificado com o balé, a ópera ou ópera cômica, e muito menos com uma peça teatral. De fato, *Le Boeuf sur le Toit* anunciava uma nova teatralidade, que empregava a dança, a acrobacia, o mimo, a sátira, a música e a palavra falada, e que embaralhava as fronteiras entre as formas teatrais estabelecidas. Nesse mesmo registro se enquadra o espetáculo seguinte de Cocteau, *Les Mariées de la Tour Eiffel* (*As noivas da Torre Eiffel*), que como *Parade* poderia ser classificado como um balé, contando com a participação do Balé Sueco, e que, como *Le Boeuf sur le Toit*, desafiava as classificações convencionais do teatro. Dois outros espetáculos que, mesmo definindo-se a princípio como “balés”, partilharam dessa teatralidade anárquica são *Mercure* - realização de Picasso e Erick Satie, novamente em parceria com Diaghilev - e o já mencionado *Relâche*, de Picabia, também com a colaboração de Satie e do balé Sueco. Ambos os espetáculos foram realizados em 1924 e sob o ataque não só dos conservadores, como dos próprios surrealistas, que naquele mesmo ano, sob a liderança de André Breton lançaram seu primeiro manifesto. Na verdade, Breton, que já se incompatibilizara com Tzara, e, agora, também se distanciava de Picabia, passou a refutar aqueles espetáculos como inconseqüentes.

Relâche (expressão francesa que sintetiza, numa tabuleta nas portas dos teatros, o ato de cancelamento de um espetáculo) confirma, decididamente, que aquela teatralidade radical antecipava formas teatrais mais contemporâneas, como a performance. Já na estréia, quando a platéia foi mandada de volta para casa sem espetáculo, confirmava-se literalmente, o título. Na segunda estréia, dias depois, o cancelamento ganhou um sentido metafórico, na

medida em que o que se ofereceu ao público não chegou a ser um espetáculo de balé, mas apenas uma contrafação disso. Não havia cenário, a não ser por três batentes de porta cobertos por círculos metálicos em cujos centros apareciam instaladas lâmpadas acesas. Entre cenas curtas de um show de atrações em que os bailarinos fumavam sem parar, algumas ações eram constantes, como a de Marcel Duchamp imóvel e nu, cobrindo-se apenas com uma folha de parreira e em pose escultural de Adão, ou a de Man Ray, que fotografava a cena sem parar, eventualmente levantando-se para uma caminhada. As luzes eram direcionadas para a platéia de forma a dificultar a observação do público, e no segundo ato, os atores trocavam os figurinos em cena aberta. Cartazes incensavam Satie e sugeriam que o público comprasse apitos dos atendentes para vaiar. No final, Satie entrou no palco guiando um *Citroen* de dois cavalos e levou a platéia ao delírio. Mas, de tudo que foi apresentado, o que interessa mesmo pontuar é o intervalo, quando ocorreu um importante exemplo de parceria orgânica entre teatro e cinema, unidos ali não para representar o mundo, ou, se ainda houvesse representação, já o fazendo, para além do ficcional, como atualização lúdica da realidade. O então operador de câmera René Clair produziu seu primeiro filme, um curta-metragem mudo de 22 minutos para, com acompanhamento da música ao vivo de Satie, preencher o tempo entre os dois atos. Não era a primeira vez que Satie esteticizava o intervalo. Já o tinha feito em 1920, com uma partitura de “música móbil” para ser ouvida no *intermezzo* de um concerto, enquanto o público bebia e conversava no saguão do teatro. Mas, dessa vez, na intuição de Picabia, o filme era o intervalo, ao mesmo tempo em que se apresentava como a atração mais importante da noite, coincidindo o seu final com um ator atravessando a tela e aparecendo ao vivo para retomar o espetáculo. De fato, *Entr’act* é um filme delicioso que ainda hoje merece ser assistido, mas que ali desempenhou um papel crucial de síntese na ruptura de limites entre teatro e cinema. A utilização do cinema como forma espetacular, que naquele mesmo ano foi experimentada por Piscator, em

Berlim, importa aqui não só pelo que antecipa da cinematografia surrealista e pelo que confirma a técnica cinematográfica como recurso indispensável à materialização de uma nova visualidade espetacular, como pelo que expressa à fusão de teatro cinema, artes plásticas e música num único e indistinto evento cênico.

Mas o que tudo isto tem a ver com nosso tema? Em primeiro lugar, fica claro com o exemplo de *Relâche*, e com a participação essencial ali do filme de René Clair, que as experiências teatrais das vanguardas históricas eram, sobretudo, híbridas e multidisciplinares, não havendo mais limites entre as instâncias dramáticas, musicais, pictóricas, plásticas ou cinematográficas. O espetáculo, ou performance, em questão não poderia ser restringido a uma forma rígida. Balé, peça, ópera, exposição ou qualquer outro destes compartimentos que se reconstituíram depois deste período de grande efervescência como campos separados, estavam ali mais do que reunidos, fundidos numa única expressão espetacular.

E isto nos traz para o presente e para este fenômeno contemporâneo que é a perda de fronteiras, ou as fronteiras borradas como gosta de dizer a professora Sílvia Fernandes, entre as diversas artes, que recuperam cada um os procedimentos alheios e os reutilizam e (re) processam incessantemente, fazendo dessa produção de artefatos transgênicos quase que um método, e da intersecção de recursos estranhos entre si um princípio de criação.

Qual seria a diferença fundamental dessa nossa realidade contemporânea em relação às manifestações espetaculares dos primeiros vinte anos do século passado? Parece-me que, ao contrário do que acontecia ali, quando havia um processo de esgotamento do projeto estético romântico e iluminista, de desmistificação do gênio e de dessacralização da arte, e onde a fusão de procedimentos se dava como uma forma de atacar por inteiro as fundações que tinham sustentado os projetos das belas artes, dos museus, das escolas e dos estilos, na contemporaneidade patinamos em territórios menos férteis. No nosso caso, pensando na arte em geral, aquela rebeldia, aquelas transgressões e aqueles programas verdadeiramente revo-

lucionários reaparecem como contrafação, simulacro, conseguindo no máximo, e por um tempo bem curto, causar uma oscilação na bolsa de valores dos artistas cotados como radicais, e talvez lotar algumas das mega exposições dos renovados e confortáveis museus, que se espalham pelo mundo em velocidade semelhante à proliferação das agências bancárias. De fato, a ruptura moderna tornou-se uma tradição tão segura que o mercado de arte aparece hoje como senhor absoluto das pulsões artísticas e os curadores passaram a ser administradores de valores potenciais, verdadeiros taxidermistas de talentos em flor especulando no mercado futuro. Neste contexto histórico e econômico de profunda decadência da cultura, o hibridismo e a falta de definição dos territórios ganha um sentido completamente diferente do que tinha no começo do século. Enquanto ali todas as artes se buscavam porque pretendiam em comum, dinamitar suas fundações a fim de embarcarem juntas em um novo projeto libertário de civilização, no nosso caso, parece-me, que cada uma das frentes artísticas, diante do esgotamento de suas fontes e crenças, procura desesperadamente a companhia das vizinhas muito mais por falta de opções em seus próprios territórios do que por convicção nessa mistura. É o abraço dos afogados diante das insistentes sinalizações da barbárie, muito mais do que o otimismo redentor que iluminava, por exemplo, os surrealistas, o que move esse abandono do que é específico e este empastelamento de procedimentos.

Neste contexto o teatro, como espaço de confronto, exame e atualização, e com sua vocação polimorfa para processar linguagens passa a ser novamente um território privilegiado de reflexão estética. A teatralidade como um conceito, ou como uma idéia operadora para se pensar o teatro é um fenômeno da modernidade. Desde que o russo Evreinov, ainda na segunda década do século XX, formulou-a como um eixo de compreensão do teatro e da própria vida, muita água passou por debaixo dos palcos e hoje, de tão utilizada, tem que ser redimensionada para voltar a fazer sentido. O primeiro aspecto interessante é que diversos esforços teóricos,

desde os realizados pelos estudiosos pioneiros do Círculo de Praga, ainda nos anos 30, até os mais recentes, como o da pesquisadora canadense Josette Feral, nos permitem projetar a teatralidade como um operador conceitual, inclusive, sobre o passado remoto. Faz sentido para nós falar na teatralidade da tragédia grega, ou na do teatro Elisabetano, bem como especular sobre a teatralidade do Teatro São Pedro de Alcântara do Rio de Janeiro, na década de quarenta do século XIX, onde e quando Martins Pena encenou 18 de suas vinte e sete peças⁸, inclusive uma de suas tragédias. É a este exemplo brasileiro, e bem pouco estudado entre nós, que quero remeter para demonstrar como é relativa, se já não fosse pelo exemplo dos dadaístas em Paris, em 1924, esta perspectiva de nos vermos, nós contemporâneos, como experimentando uma teatralidade que funde diversas artes. Naquele contexto do Brasil imperial, em que um modo de produção teatral europeu, centrado no grande e suntuoso teatro de ópera, se adaptava ao clima e às circunstâncias de um país recém-saído da situação colonial, constituía-se uma teatralidade particular em que a marca mais notável, quando se olha hoje à distância, era exatamente o ecletismo e a fusão de gêneros. A coluna ‘Theatros’ do Jornal do Comércio do Rio de Janeiro, o maior à época, noticiava diariamente a programação do São Pedro, que consistia de apresentações de óperas, dramas, comédias, balés e farsas, compactadas todas na mesma noite. Um mote constante da coluna confirma este caráter múltiplo da programação, já que invariavelmente o seu redator encerrava o texto com a frase “rematará o espetáculo...”. Quer dizer, o espetáculo era tudo isso junto, confirmando a hipótese de que o Teatro São Pedro irradiava para o país um modelo de teatralidade fundado na fusão de gêneros, que se espalharia depois com a construção, nas décadas seguintes, de diversos *Politheamas* por todo Brasil, espaços reservados para essa combinação de estilos, e que no fim do século passariam a abrigar

⁸ A edição crítica de Darcy Damasceno das comédias e dramas de Penna cita 28 textos, mas um deles não tem título e permaneceu incompleto.

também o circo.

Outro aspecto importante quando se discute a idéia de teatralidade, antes de avançar até os dias de hoje, é o papel fundamental que uma perspectiva antiteatral teve na consolidação do projeto teatral moderno, e, conseqüentemente, como esse anti-teatralismo até hoje repercute na cena contemporânea. É possível tanto localizar em Wagner o pólo emissor dos padrões de renovação teatral na segunda metade do século XIX, como é possível, também simultaneamente, perceber na reação contra Wagner um dos pilares do modernismo teatral. Sem dúvida é a crítica de Nietzsche a Wagner o motor desse antiteatralismo, que repercute nos projetos dos teatros simbolista e naturalista, mas alcança também o teatro político de Piscator e Brecht ou os teatros radicais de Beckett e Artaud, bem como as opções antiteatrais já nos anos sessenta, seja numa linhagem mais próxima do teatro, como a de Grotowski e do *Living Theatre*, seja em opções mais distantes como a do *happening* e da performance. Enfim, a teatralidade contemporânea, pode-se dizer, é filha direta de um século de antiteatralismo, não sendo, pois, surpreendente, que muitos espetáculos importantes e interessantes já nem ocorreram nos ditos espaços teatrais convencionais. Ao mesmo tempo, paradoxalmente, observa-se em outras formas artísticas como as artes plásticas e visuais, e até na música, um crescente processo de teatralização e espetacularização. Uma das marcas do chamado alto modernismo da pintura nos anos 40 e 50 do século passado, ou da arte concreta, era a autonomia da obra de arte frente ao receptor ou observador que se postava diante do quadro ou da escultura. Pretendendo-se uma arte que já não era mais sobre nada, que se despia propositalmente de qualquer referente externo, abdicava também, talvez como nunca antes a pintura o fizera, do observador. Esta postura foi levada a tal ponto de radicalidade que correntes no início dos anos sessenta como o minimalismo e a arte pop, nos Estados Unidos e Europa, e o neoconcretismo no Brasil, propuseram um retorno à interlocução com o público. Os puristas da pintura modernista autônoma criticaram esse movimento como

um indesejável retrocesso, acusando-o de cúmplice com a teatralidade, já que o teatral, até pela relação necessária de presença física e simultaneidade entre ator e espectador, representava à perfeição essa busca de contato. Teatralidade aqui se torna algo pejorativo. Curiosamente, esta tendência que se anunciava no início dos anos sessenta, a princípio como superação dos suportes tradicionais da pintura e da escultura, e propondo sua substituição pela noção de objeto, depois com a consolidação de uma arte mais conceitual que concreta, e, finalmente, com a proliferação dos meios midiáticos e das instalações como suportes preferenciais dos artistas contemporâneos, chega a culminar hoje em projetos artísticos em que já nem existem obras, nem mesmo virtuais, e onde resta apenas o público, tornado a própria obra. Enfim, esta questão da teatralidade é interessante, pois mostra que estas intersecções e hibridizações que a arte contemporânea assiste em cada um de seus campos, antes de serem processos harmônicos e convergentes, abrigam muitas contradições para qualquer lado que se olhe.

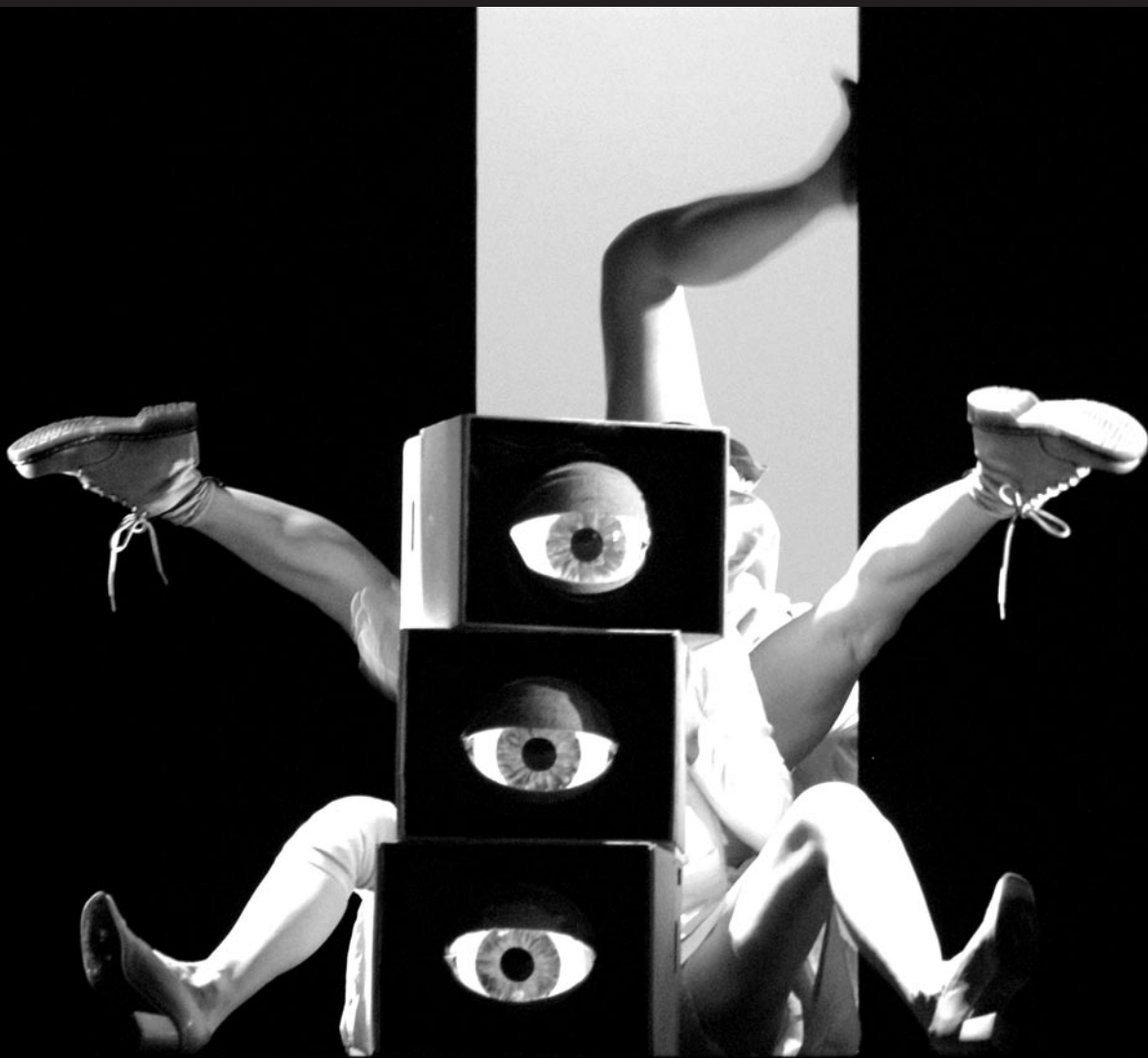
Para concluir, queria me remeter, como prometi no começo, ao teatro de animação e situá-lo no contexto desta discussão. De uma certa forma, e este evento talvez seja a maior evidência disso, o teatro de animação, ou de bonecos, guarda ainda uma identidade muito nítida no próprio campo do teatro, mantendo, mesmo com as profundas transformações por que passou nas últimas décadas, o seu território como um campo específico. Ao mesmo tempo, estas profundas transformações, em que a superação do antropomorfismo dos bonecos deu lugar a uma noção mais aberta de objetos animados, só foi possível em consequência do longo processo de afirmação da cena moderna em que a hegemonia do texto e da ficção foi dando lugar às sintaxes mais livres, em que corpos e cenografias passaram a falar por si e a construir seus próprios discursos, quase sempre abstratos. Um dos principais artífices desta revolução que liberta o teatro da canga da palavra e das narrativas literárias que os séculos XVIII e XIX lhe tinham imposto, foi Gordon Craig, ao propor uma nova arte, do movimento e arquitetura de espaços

autônomos. No cerne de sua obra, cujo ápice me parece são as *Scenes*, ou os protótipos de uma nova cenografia, em que volumes móveis constroem uma linguagem própria - “as mil cenas em uma” – está à discussão do teatro de animação ou de bonecos. Primeiro com o *Ubber marionetten*, ou super marionete, que não era outra coisa do que uma forma animada a pretender substituir a figura humana e que, talvez, por não ter se libertado completamente do antropomorfismo, fracassou. Depois com o *Drama for Fools* a dramaturgia para bonecos “os pequenos” como a eles se referia para diferenciá-los do projeto anterior, que escreveu durante a primeira guerra mundial, quando todos seus esforços, inclusive de sua escola na Arena Goldoni, em Florença, tinham se esboroadado. Até morrer, em 1966, Craig continuou mexendo nestes textos, uma parte mínima dos quais foi publicado antes dos anos vinte, e cuja maioria permanece praticamente desconhecida. É como se na impossibilidade de realizar os seus sonhos de encenador – ele não viveu para ver o teatro que encenadores como Robert Wilson e Tadeusz Kantor realizariam logo depois de sua morte – encontrasse naquela dramaturgia de bonecos em constante remanejamento a forma de continuar ativo como criador. Esta conciliação em Craig do grande projeto irrealizado de uma nova cena - em que o teatro se supera como meio, transcende seus limites, e se torna algo novo - com o pequeno teatro de *marionettes*, idealizado para crianças, me parece exemplar da perspectiva artística que seria importante cultivar aqui. Um teatro de animação que estivesse aberto a ser tudo, inclusive a não ser mais teatro, e que convivesse com um teatro de marionettes ainda em diálogo com as tradições milenares e cosmopolitas das mais diversas culturas humanas.

“Corpos” alternativos de bonecos

Cariad Astles

Central School of Speech and Drama (Londres – Inglaterra)





Páginas 51: *Ligne de fuite culpabilité* – Cia. Philippe Genty. Foto: Marc Ginot
Página 52: *Fin de Terres* – Cia. Philippe Genty. Foto: Pascal François

Tradução de Marisa Napolini, Mestre em Teatro e professora do Departamento de Artes Cênicas no Centro de Artes da UDESC; e Marcos Heise, jornalista, graduado em Comunicação Social.

Eu entendo que esta edição da Móin-Móin é dedicada a discutir o boneco juntamente com outras formas artísticas ou dentro de um trabalho interdisciplinar. Portanto, minha intenção neste artigo é discutir a perda ou a alteração do *corpo* do boneco dentro do teatro de bonecos contemporâneo: a dissolução das fronteiras nos trabalhos transdisciplinares tem se dado de tal forma que se torna com frequência difícil localizar o boneco em trabalhos que se auto-intitulam “teatro de bonecos”². Ao invés disso, o corpo do boneco tem sido substituído por um corpo multiplamente articulado, criado a partir de diferentes fontes, que geram seu próprio significado. Com isso, quero dizer que a figura unificada do boneco tem sido substituída em muitos casos por sombras, projeções e tecnologia multimídia; por objetos; por matéria e por ação cênica animada que criam sua própria percepção do “corpo” do boneco.

Há aproximadamente quinze anos houve um movimento pela interdisciplinaridade no teatro de bonecos no Reino Unido. Organizações financiadoras das artes argumentavam que, visando

² N. do T.: A autora irá discorrer, ao longo do texto, sobre a ausência do boneco em muitos trabalhos de teatro de bonecos (puppet theatre ou puppetry). Trata-se de uma questão também ligada ao termo utilizado para designar este tipo de produção teatral. No Brasil, há alguns anos adota-se o termo “teatro de animação”, que abarca outras formas de animação que não apenas os bonecos. No entanto, para mantermos o jogo de palavras e sentidos presente no original, manteremos o termo “teatro de bonecos” mesmo quando entendemos que a forma “teatro de animação” seria a mais adequada.

aumentar o seu status e conseqüentemente o financiamento, assim como a percepção popular, era necessário que o teatro de bonecos trabalhasse amplamente em colaboração com profissionais de outras formas artísticas, incluindo o texto, a música, o design e a *performance*, de forma a desenvolver-se como forma artística e reforçar o seu perfil dentro do universo do teatro adulto. Obviamente, isto fazia parte de um movimento internacional vagamente localizado dentro do pós-modernismo, no qual modos de *performance* distintos e independentes entre si foram dissolvidos para criar novos significados no teatro, onde as fronteiras estavam borradas e as noções de personagem, narrativa e trama foram desafiadas pela intertextualidade e pela colagem. No entanto, setores da comunidade de teatro de bonecos do Reino Unido aceitaram o desafio contratando profissionais de uma vasta gama de práticas artísticas para desenvolver trabalhos colaborativos e experimentação. No que diz respeito ao financiamento e ao reconhecimento, obteve-se certo sucesso, uma vez que o teatro de bonecos no Reino Unido goza hoje de um status significativamente melhor e a platéia já não está mais limitada à diversão infantil.

No entanto, uma ramificação deste processo é que o teatro de bonecos tem sido visto mais como uma aptidão extra no currículo do ator do que como um campo do bonequeiro especialista e o que é visto como teatro de bonecos na cena é cada vez menos definido. Uma outra mudança que tem ocorrido é que o termo teatro de bonecos, antes visto de alguma forma como reducionista por integrantes sérios do universo do teatro adulto, agora é visto como sexy e contemporâneo, levando à inclusão do termo teatro de bonecos em espetáculos que têm pouca relação com formas humanas simuladas. Parece, portanto, que o conceito do termo “teatro de bonecos” foi alargado de tal forma que a noção de interdisciplinaridade já é inerente a ele. Henryk Jurkowski sugeriu em seu livro *Metamorfose* que a arte do teatro de bonecos estaria possivelmente se tornando obsoleta em sua utilização no teatro vivo e na relação com outras formas artísticas e que certamente o corpo do boneco tornou-se diferente.

Eu acabo de voltar de um festival de estudantes de teatro de bonecos em Bialystok, Polônia, onde a presença de bonecos era escassa. Com raras exceções, a maioria dos espetáculos apresentados no festival não tinha bonecos. Estes foram substituídos pelo lugar absolutamente central do ator cercado por coisas e objetos, em alguns casos materiais e em outros, sombras. Minhas reflexões me levaram a desenvolver uma linha de pensamento ligada à perda do corpo do boneco no teatro de bonecos. Cada vez mais o termo teatro de bonecos tem sido visto, particularmente no trabalho adulto, como um tipo de teatro que vai além da animação de bonecos e implica em uma abordagem que inclui corpos humanos, projeções e interação multimídia e animação de cenografia, matéria e outros elementos cênicos. Esta abordagem está baseada em animação e transformação e no conceito de animismo. A interdisciplinaridade no teatro de bonecos parece, portanto, ser um dado do teatro contemporâneo e o teatro que utiliza apenas animação de bonecos é freqüentemente visto como antigo ou tradicional. A separação entre elementos e formas não é precisa.

O artigo discute duas facetas desta interdisciplinaridade contemporânea: primeiramente, a ausência dos corpos de bonecos como um retorno ao animismo, onde o humano é visto como uma parte entre vários elementos vivos; segundo, como parte da perspectiva contemporânea do corpo humano e, por extensão, do corpo do boneco, em que os corpos são telas temporárias planejadas para projetar questões contemporâneas sobre identidade.

Animismo é um termo comumente utilizado no teatro de bonecos: a noção de que todas as coisas, de alguma forma, têm vida é facilmente transferível aos processos do teatro de bonecos, que tratam essencialmente de sugerir vida em materiais inanimados. No entanto, até relativamente recente, o animismo tem sido visto, à luz do progresso científico e tecnológico, mais como um sistema de crenças excêntrico e primitivo com o qual se joga no teatro de bonecos do que como um sistema de crenças seriamente considerado funcional e convincente. No entanto, avanços nestas

mesmas pesquisas médicas e tecnológicas, juntamente com as questões relacionadas com as ameaças ambientais no planeta, têm levado a uma melhor compreensão do mundo como um ecossistema do qual os seres humanos são apenas uma parte. Desta forma, o ser humano, antes visto como uma força dominante e decisiva nos movimentos do mundo, ficou reduzido a uma parte do sistema dentro do qual ele interage, mas sem dominá-lo. Este ecossistema maior é visto como um fluxo constante de interações, processos e reações entre matéria orgânica e inorgânica, na inter-relação entre seres vivos e inanimados.

Nos últimos dez anos, o ator-bonequeiro tem cada vez mais assumido o centro da cena, em parte devido ao aumento da visibilidade do bonequeiro, em oposição ao bonequeiro escondido em uma cabine ou atrás de uma empanada. Com este crescimento da visibilidade do bonequeiro, os significados no teatro de bonecos passaram a se relacionar com a idéia de criação e transformação no palco, mais do que com a ficção dos bonecos enquanto personagens. Atualmente, é mais comum encontrarmos bonecos criados no palco com materiais, objetos ou projeções. No entanto, o aspecto mais importante de ser observado não é de ver o bonequeiro como animador, mas de vê-lo como um entre vários corpos animados. Sem dúvida, mais do que estar no comando, o bonequeiro com frequência parece ser dominado e estar à mercê dos corpos animados à sua volta. Exemplos disso podem ser vistos no trabalho das companhias *Indefinite Articles e Improbable Theatre*, sediadas no Reino Unido. *Indefinite Articles* é uma companhia dirigida por Steve Tiplady e Sally Brown. Ela se especializou em trabalhos voltados para crianças pequenas usando objetos e materiais para criar imagens e histórias que sugerem mais do que definem. A montagem de *Pinóquio* pela companhia foi feita usando pedaços de madeira e objetos para sugerir personagens e movimentos da história. Um espetáculo posterior, *The Magic Lamp*, utilizava apenas dois projetores suspensos, óleo, areia e imagens de sombras rasgadas para evocar a jornada da história. Não havia bonecos previamente construídos e definidos.

A última produção da companhia, *Claytime*, é um espetáculo interativo no qual os únicos bonecos são pedaços de argila que são esculpidos, amassados e transformados pelos bonequeiros à vista do público. As criaturas surgem de sugestões dadas pelo público. O que é importante nestes espetáculos, dentro de uma visão de interdisciplinaridade, é que há pouca ou nenhuma diferença entre o contador de história/bonequeiro e a ação criada. Os bonequeiros criam a história a partir dos elementos que os cercam e não a partir de bonecos previamente construídos. A escolha dos objetos, pedaços de madeira e elementos materiais também sugere uma relação próxima entre o corpo do bonequeiro e o “corpo” ou a “vida” do material ou dos objetos. A impressão geral é de um corpo humano cercado e em interação com outros corpos ou outras vidas.

O *Improbable Theatre* trabalha de forma semelhante. Os bonecos e as criações animadas que eles usam em seus espetáculos frequentemente são construídos a partir de material bruto no palco, à vista do público. Portanto, os bonecos são vistos como corpos temporários, que podem ser feitos e destruídos em segundos, como parte do que existe à sua volta. O *Improbable* trabalha muito com improvisação, buscando criar teatro a cada segundo no palco. Um espetáculo antigo do *Improbable*, chamado *70 Hill Lane*, usava fita adesiva e objetos para narrar a história. Improvisação com papel e fita tem sido parte importante do trabalho da companhia. Novamente, neste trabalho é a relação do humano com os materiais e os objetos no palco que garante a animação e sustenta a teatralidade da cena. A platéia é cúmplice desta compreensão compartilhada de que teatro é ficção, mas não mais do que a própria ficção da vida. Materiais e objetos compartilham um espaço no palco igual ao dos corpos humanos, formando apenas parte da constelação cênica.

No Festival de Bialystok, o espetáculo apresentado pela Stuttgart *Puppetry School*, *Eden Game*, tendo em cena Claudia Sill e Ulrike Kley, era uma peça experimental comovente, com duas personagens que competiam teatralmente uma com a outra por criatividade nas formas. Uma personagem estava presa em um monte de terra ou areia (que era

um elemento comum no festival) que ela cavava e onde encontrava várias partes do corpo, que ela transformava em formas humanas com a ajuda das mãos ou que revelavam um pedaço de uma cobra. A outra surgia de um enorme disco peludo preso no teto que variava de forma continuamente. O espetáculo tinha uma forte e clara estética visual e os temas pareciam ligados a reações emocionais primitivas, como o medo humano do desconhecido e as relações com a terra, a gravidade e outras forças físicas. A tendência do teatro de bonecos contemporâneo de usar matéria ao invés de corpos de bonecos construídos reflete, creio eu, o entendimento contemporâneo de que os humanos são parte de um ambiente vivo e são seres que interagem continuamente com outras formas.

Parece que, ao ampliar o uso de materiais e elementos animados, incluindo objetos, ao invés de corpos construídos, o teatro de bonecos contemporâneo está testemunhando um retorno a noções de animismo na cena e a uma maior consciência da vida inerente à matéria e a qualquer material. Isto parece, ao menos em parte, estar ligado a uma maior consciência ambiental e à noção da dependência humana (e da falta de controle) em relação a fenômenos naturais e construídos, assim como a uma sensação de inter-relação entre todos os aspectos da vida, seja em micro ou macro sistemas.

A segunda tendência do teatro contemporâneo de bonecos que vou discutir aqui é o interesse pela natureza construída e híbrida do corpo. Isto pode ser claramente visto como uma referência à crescente natureza *cyborg* do corpo humano e a noção do corpo como uma tela na qual o ser humano pinta, esculpe, tatua, aumenta ou embeleza seu corpo, seja como afirmação de identidade ou como componentes necessários para sustentar uma vida saudável, móvel e viável, como em substituição de órgãos ou articulações, impulsos elétricos para monitorar funções corporais vitais, transplantes, partes de robôs, etc. Novamente, o corpo do boneco tradicional que sugere uma personagem unificada dentro de uma ficção é rompido pelo conceito de corpos construídos a partir de um sem-número de elementos, incluindo objetos jogados fora e encontrados, partes

de corpos humanos e partes de máquinas.

Em um teatro cujas fronteiras eram claramente definidas, o teatro de bonecos envolvia fundamentalmente a apresentação de bonecos representando personagens ou conceitos tais como deuses, espíritos, etc. A idéia da personagem estava presente na figura do boneco. Já no teatro de bonecos contemporâneo, os corpos são feitos e destruídos no momento da apresentação, instigando a cumplicidade da platéia neste processo criativo. Isto permite várias interpretações: primeiro, a de que há uma consciência compartilhada da ficção apresentada e uma cumplicidade na criação da cena; segundo, a de que os corpos dos bonecos, assim como os corpos humanos, podem ser projetados para sugerir qualquer aspecto identitário que a platéia ou o bonequeiro quiserem que eles sugiram em um dado momento no palco; terceiro, que estes corpos são eminentemente transformáveis, destrutíveis e temporários; e quarto, que a compreensão e a interpretação das personagens e da cena não é mais atribuível à estética visual e à ação apresentadas pelo boneco, mas a uma compreensão mais ampla da relação entre o bonequeiro e o boneco, ao que é feito aos seus corpos e a como eles interagem. Desta forma, como já foi mencionado, o teatro de bonecos torna-se uma abordagem à cena, na qual todos os elementos do espaço cênico são animados, inclusive os corpos dos humanos; a cenografia pode se transformar temporariamente em um boneco; as pernas do ator podem ser combinadas com objetos, como no trabalho de Hugo e Inês, do Peru; partes de bonecas combinadas com bonecos de madeira bem talhados, como no trabalho dirigido por Luis Boy, no *Norwich Puppet Theatre*. A idéia dominante aqui é de que não há uma única estética visual, mas os corpos dos bonecos são feitos de elementos díspares e desafiadores.

O fato de que estes conceitos de corpo estejam no centro da cena no mundo contemporâneo não é nenhuma surpresa, dados o interesse e a ansiedade gerados em torno do corpo construído na sociedade atual. O corpo humano sempre serviu de tela para a representação de interesses e formações individuais e tribais, no que

diz respeito à vestimenta, jóias, tatuagens, *piercings*, etc. No entanto, as transformações do corpo através de cirurgias médicas e plásticas, implantes, tinturas, etc., jamais foram tão acessíveis. É evidente que o corpo humano tem sido visto como um recurso para negociações e conflitos culturais experimentais. O corpo do boneco é então usado para testar entendimentos culturais do corpo humano e, ao misturar areia, lama, argila, etc., com plástico ou pedaços sintéticos de corpo e corpos humanos vivos, a ligação entre o corpo vivo e aquele construído se torna extremamente mais visível.

Esta reconceitualização do corpo do boneco é visível na obra de artistas contemporâneos como Joan Baixas, Robert Wilson, Rachel Field e Nenagh Watson, da companhia *doo-cot*, recentemente dissolvida. Na maior parte do trabalho destes artistas, o boneco é desconstruído através do exame de suas partes separadas e fragmentadas; a ilusão do corpo é perdida. O corpo do boneco pode ser visto como emblemático da mortalidade, vulnerável e destrutível, mas intrinsecamente ligado ao universo da matéria e das memórias duradouras que restam nas coisas. Neste tipo de teatro, o boneco perdeu todos os vestígios de si mesmo enquanto personagem ou como algo completo. O corpo do boneco transformou-se em *identificação*.

É esta idéia de corpo como algo construído para representar questões ligadas à identidade que permeia boa parte do trabalho contemporâneo. *Faulty Optic* desenvolveu o gênero para incluir manipulação de água, usando bonecos submersos e bonecos feitos de parte-corpo parte-objeto, como em *Snuffhouse Dustlous*, onde a personagem principal tem um saco de pernas e está sempre à procura de seus pais, que ela finalmente encontra “em um pote de conserva” na sua própria cozinha. O performer Marcel.li Antúñez, apesar de não ser bonequeiro, criou um espetáculo no qual o seu próprio corpo é usado em parte com a forma humana e em parte como uma figura construída para levantar questões identitárias e sócio-políticas da atualidade, usando seu corpo como uma tela de experimentação. Um dos espetáculos no Festival de Bonecos de Bialystok, *Transitions*, da companhia *Yalla*, incluía cenas nas

quais toda a cenografia era animada de forma a insinuar hostilidade em relação à imigração. Assim, a marionetização de todo o palco tornou-se parte da cena como proposta. O trabalho de sombras da companhia catalã *La Cònica/Lacònica* é feito a partir de projeções de imagens de objetos encontrados, como em *Ombres d'Objectes Trobats*, seu primeiro espetáculo. Os objetos são encontrados nas ruas de Barcelona e arredores e sugerem memórias da cidade, questionando o que significa ser catalão. Outra companhia catalã, *Playground*, mostra o ator-bonequeiro cercado por fragmentos de objetos usados e quebrados, o que o leva a uma relação direta com suas memórias, explorando seu auto-conhecimento.

Enquanto muitas destas tendências têm estado presentes no teatro de bonecos por muitos anos (teatro de objetos e projeção de sombras não são algo novo e os bonequeiros estão sempre experimentando novos modos de construir bonecos, incluindo materiais e objetos), eu diria que do ponto de vista de uma interdisciplinaridade crescente, o corpo do boneco tem mudado de um corpo ficcional, construído, representando uma personagem ou uma idéia, para uma construção cênica onde todos os elementos, incluindo os corpos dos atores, objetos, cenário e todos os elementos cênicos agora são usados como bonecos. Isso inclui aspectos que antes eram considerados técnicos, como a iluminação e o som. O corpo contemporâneo é claramente um corpo projetado; o corpo do boneco agora é o palco inteiro. Esta transformação, como já proposto anteriormente, nos leva de volta ao animismo e à questão da identificação dos bonequeiros, eles seriam completamente escapistas ou completamente realistas: escapistas porque trabalham com a idéia da vida na matéria; realistas se considerarmos que de forma alguma o corpo pode ser considerado mais vivo ou mais importante do que as coisas que estão à nossa volta. Ele só pode existir em relação com a matéria.

Alternative puppet 'bodies'

Cariad Astles

Central School of Speech and Drama

(London – England)

I understand that this issue of *Móin-Móin* is dedicated to discussion of the puppet in collaboration with other art forms, or within interdisciplinary work. My intention, therefore, within this article, is to discuss the loss or alteration of the puppet *body* within contemporary puppet theatre: the blurring of boundaries within cross-disciplinary work has developed to such an extent that the puppet itself has frequently become hard to locate within work which designates itself as 'puppet theatre'; instead, the puppet body has been replaced by a multiply articulated body created from different sources, which generates its own meaning. By this I mean that the unified puppet figure has been replaced in many cases by shadows, projections and multimedia technology; by objects; by matter; and by animated scenic action which creates its own perception of a puppet 'body'.

Approximately fifteen years ago in the UK there was a move towards interdisciplinarity in puppet theatre; recommendations were made by arts funding organisations that, in order to increase its status and subsequently funding and popular perception, puppetry needed to collaborate extensively with professionals from other art forms including writing, design, music and performance to develop itself as an art form and to increase its profile within adult theatre. This, of course, was part of an international movement loosely located within postmodernism, where discrete and separate performance modes were dissolved to create new meanings of theatre, where boundaries were blurred and where the notions of character, narrative and plot were challenged by intertextuality and collage. Sectors of the puppet theatre community in the UK, however, took up the gauntlet, commissioning professionals from a wide range of artistic practices to develop collaboration and experimentation. In terms of funding and recognition, this was partially successful in that puppetry in the UK now enjoys a significantly improved status and audience and is no longer pigeonholed into children's entertainment. An offshoot of this process, however, has been that puppetry is seen less as the realm of the specialist puppeteer, and more as an extra skill within the actor's CV, and what is seen as puppetry within live performance is more loosely defined than ever. A further development has taken place which is that the term puppet theatre, previously

seen as reductionist in some way to serious contenders within the adult theatre world, is now seen as sexy and contemporary, leading to the inclusion of the word puppetry within shows which have little to do with simulated human forms. It seems, therefore, that the concept of the term 'puppet theatre' has widened to such an extent that the notion of interdisciplinarity is now inherent within it. Henryk Jurkowski suggested in his book *Metamorphosis* that the art of puppetry was possibly making itself obsolete through its application within live drama and its connection with other art forms, and certainly the puppet body itself has become different.

I have just returned from a festival of student puppet theatre in Białystok, where the presence of puppet figures was scant; with a few exceptions, most of the shows presented at the festival were without puppet figures. These were replaced by the absolutely central place of the actor among things and objects, in some cases matter, and in some cases shadows. My musings therefore developed a line of my own thinking connected to the loss of the puppet body within puppet theatre. It is increasingly the case, particularly within adult work, that the term 'puppetry' is seen as embracing performance which goes beyond the animation of puppet figures, but as an *approach* to performance which may include human bodies, multi-media projection and interaction, and the animation of scenography, matter and other scenic elements. This approach is rooted in animation and transformation; and in the concept of animism. Interdisciplinarity within puppet theatre seems now, therefore, to be a given within contemporary theatre, and theatre which only uses the animation of puppet figures is often seen as old-fashioned or traditional. The separation of elements and forms is not clear-cut.

The article will discuss two facets of this contemporary interdisciplinarity: firstly, this absence of puppet bodies as a return to animism, where the human is seen as one part among many live elements; and secondly, as part of a contemporary perspective of the human body, and, by extension, the puppet body, where bodies are designed and temporary canvases for the projection of contemporary concerns about identity.

Animism is a term commonly applied to puppet theatre: the notion that everything somehow has life is easily transferred to the processes of puppet theatre, which is essentially about suggesting life within inanimate material. Until relatively recently, however, animism has been seen, in the light of scientific and technological progress, as a whimsical and primitive belief system which is played with in puppet theatre rather than seriously suggested as a functioning and cogent belief system. However, advances in those same technologies and medical research, coupled with concerns about environmental threats to the planet, have led to a greater understanding of the world as an eco-system in

which humans play only a part. The human, therefore, previously seen as a dominant and decisive force within world movements, has become reduced to part of a system within which she interacts, but does not dominate. This greater ecosystem is seen as a constant flow of interactions, processes and reactions between organic and inorganic matter, in the interrelationship between live and inanimate beings.

Within performance, over the last ten years, the puppeteer-actor has increasingly taken centre stage, partly as a result of the increase of the visible puppeteer as opposed to the hidden puppeteer within a booth or behind a playboard. With this rise in the visible puppeteer, meaning in puppetry performance has become connected to the idea of creation and transformation on stage rather than the fiction of the puppets as characters. Nowadays, it is more common to see puppets created on stage by the puppeteer from matter, objects or projections. The important aspect to note about this, however, is not that of the puppeteer as animator, but that of the puppeteer as one of many animated bodies; indeed, the puppeteer, rather than appearing in charge, often seems to be dominated and at the mercy of the animated bodies around her/him. Examples of this can be seen in the work of UK-based companies *Indefinite Articles and Improbable Theatre*. *Indefinite Articles* is a company run by Steve Tiplady and Sally Brown; it specialises in work for young children using objects and matter to create imagery and storytelling which suggests rather than defines. The company's production of *Pinocchio* was created using pieces of wood and objects to suggest characters and movements of the story; a later show, *The Magic Lamp*, used only two overhead projectors, oil, sand and torn shadow images to evoke the journey of the story. There were no previously constructed and defined puppet figures. The company's latest show, *Claytime*, is an interactive show in which the only puppets are pieces of clay which are sculpted, squashed and beaten into shape by the puppeteers in full view of the audience. The creatures made come from suggestions made by the audience. What is important about these shows within a concept of interdisciplinarity, is that there is no or little distinction between the storyteller/puppeteer, and the action created. The puppeteers create the story not from previously constructed puppet figures, but from the elements which surround them. The choice of objects, pieces of wood and elemental matter, also suggests a close relationship between the body of the puppeteer and the 'body' or 'life' of the matter and objects themselves. The overall impression is of a human body surrounded and in interaction with other bodies, or lives.

Improbable Theatre work in a similar way, in that the puppets and animated creations they use in their shows are frequently constructed from raw matter on stage, in view of the audience. The puppets are therefore seen

as temporary bodies which can be made and destroyed in a moment, as part of the existing matter around them. *Improbable* works extensively with improvisation, seeking to create theatre in each moment on stage. An early show by *Improbable*, *70 Hill Lane*, used sellotape and objects to narrate the story; improvisation with paper and tape has been a fundamental part of the company's work and progress. Again, in this work, it is the relationship of the human with matter and objects on stage which makes the performance animated and sustains the theatricality of the performance; the audience are complicit in a shared understanding that the theatre is a fiction but no more than the fiction of life itself; matter and objects share an equal space on stage with human bodies, which only form part of the scenic constellation.

At the Bialystok festival, the show presented by the Stuttgart Puppetry School, *Eden Games*, performed by Claudia Sill and Ulrike Kley, was an impressive experimental piece with two characters who vied theatrically with each other during the show for inventiveness of form and shape; one character was attached to a pile of soil or sand (which seemed to be a common feature in the festival) which she dug through to find various body parts which she turned into human shapes through the addition of her hands, or which revealed part of a snake; the other emerged from a huge hairy disc attached to the ceiling which changed shape variously. The show had a very strong, clear visual aesthetic and the themes seemed to be linked to primeval emotive responses, the human's fear of the unknown, and links to earth, gravity and other physical forces. This tendency in contemporary puppet theatre to use matter in place of constructed puppet bodies reflects, I believe, the contemporary concern for humans as part of a living environment, and as beings which continually interact with other forms.

It seems, therefore, that in the increasing use of animated matter and elements, including objects, in place of constructed bodies, contemporary puppetry is seeing a return to notions of animism in performance and a greater awareness of the inherent life in all matter and material. This seems to be, at least in part, connected to a greater environmental awareness and of human dependency on and lack of control over both natural and constructed phenomena, and a sense of the interrelatedness of all life through both micro and macro systems.

The second tendency in contemporary puppet theatre that I will discuss here is a concern with the constructed and hybrid nature of the body; this can clearly be seen as a reference to the increasingly cyborg nature of the human body, and the notion of the body as a canvas onto which humans paint, sculpt, tattoo, add or otherwise embellish their bodies either as statements of identity or as necessary components to sustain healthy, mobile and viable life, as in

organ or joint replacements, electrical impulses to monitor vital bodily functions, transplants, robot parts etc. Again, the traditional puppet body which is suggestive of a unified character within a fiction of performance is disrupted by the concept of bodies constructed from a multitude of elements, including discarded and found objects, parts of human bodies and parts of machines.

Within a theatre where boundaries between modes were clearly defined, puppet theatre essentially involved the presentation of puppet figures representing characters or concepts such as gods, spirits, etc; the idea of character resided in the puppet figure. Within contemporary puppet theatre, however, bodies are made and destroyed in the moment of performance, inviting the audience's complicity into the collective creation. This suggests several interpretations: firstly, that there is a shared awareness of the fiction of the performance and a complicity in the creation of that performance; secondly, that puppet bodies, like human bodies, can be *designed* to suggest whichever aspects of identity the audience/puppeteer would like them to suggest in that particular moment on stage; thirdly, that these bodies are eminently transformable, destructible and temporary; and fourthly, that the understanding and interpretation of character and performance is no longer attributable to the visual aesthetic and action presented by a puppet figure, but by a wider understanding of the relationship between the puppeteer and the puppet; what is done to their bodies, and how they interact. Thus, as mentioned above, puppetry becomes an *approach* to performance, where all elements of the stage space are animated, including the bodies of the human performers; the scenography can become a puppet, temporarily; the legs of the actor in combination with objects, as in the work of Hugo and Ines from Peru; parts of dolls in combination with finely carved wooden puppets, as in work directed by Luis Boy at Norwich Puppet Theatre. The overriding idea here is that there is not one single visual aesthetic, but that puppet bodies are made up of disparate and challenging elements.

That these concepts of the body should take centre stage within the contemporary world is hardly surprising, given current concerns and anxieties within society about the designed and constructed body. The human body has always served as a canvas for representing individual and tribal interests and formations, in clothing, jewellery, tattoos, piercings, etc. Transformations of the body, through plastic and medical surgery, implants, dye etc, have never been so readily available, however, and it is clear that the human body is currently seen as a resource for experimental cultural collisions and negotiations. The puppet body is therefore used to test cultural understandings of the human body and by mixing sand, mud, clay etc with plastic or synthetic body parts and live human bodies, the connection between the live and constructed body is made increasingly more apparent.

This reconceptualisation of the puppet body is apparent in the work of contemporary artists of note such as Joan Baixas, Robert Wilson, and Rachel Field and Nenagh Watson of the recently dissolved company doo-cot. In much of the work of these practitioners, the puppet is deconstructed through examination of its separate and fragmented body parts; the illusion of the body is lost. The puppet body can be seen as emblematic of mortality, vulnerable and destructible, but linked intrinsically to the world of matter and the longer-lasting memories embedded in things. Within this kind of puppetry, the puppet has lost all traces of itself as character, or as complete thing; the puppet body has become *identification*.

It is this idea of the body as designed and constructed to represent concerns about identity which pervades much contemporary work. Faulty Optic have developed the genre to include manipulation of water, using underwater puppets, and puppets made up of part-body, part-object, as in *Snuffhouse Dustlouse*, where the main character has a sack for legs, and is constantly searching for his parents, whom he finds eventually pickled in his own kitchen. The performer *Marcel.li Antúñez*, though not a puppeteer, has developed performance where his own body is used as part human and part constructed figure to question identity and contemporary political and social concerns through using his body as a canvas to experiment with. One of the shows at the Bialystok puppet festival, *Transitions*, by the company *Yalla*, included scenes where the entire scenography became animated to suggest hostility towards immigration; thus the *marionetisation* of the entire stage has become part of puppetry as an approach. The shadow work of Catalan company *La Cònic/Lacònica* is developed from the projections of images of found objects, as in *Ombres d'Objectes Trobats*, their first show. The objects are found around the streets of Barcelona and its locality, and suggest memories of the city itself, questioning what it means to be Catalan. Another Catalan company, *Playground*, shows the actor-puppeteer surrounded by fragments of used and broken objects which bring him into a direct relationship with his own memories, thus exploring his self-knowledge.

While many of these tendencies have been present within puppet theatre for many years: object theatre and projection of shadows is not new, and puppeteers have always experimented with new means to construct puppets, including matter and objects; I would suggest that from a place of increased interdisciplinarity, the puppet body has changed from a constructed, fictional body representing a character or idea, to a scenic construction of puppetry, where all elements, including actors' bodies, objects, set and all scenic elements are now used as puppets. This includes aspects previously considered as technical, such as lighting and sound. The contemporary body is clearly a

designed body; the puppet body is now the entire stage. This development, as suggested earlier, takes us back to animism and the question of identification of puppeteers themselves: are they total escapists or total realists: escapists because they entertain the idea of life within matter; or realists in considering that in no way can the body be any more alive or important than the other things surrounding it. It can only exist in a relationship with all matter.

Bunraku, teatro do futuro

No centenário da Imigração Japonesa no Brasil (1908-2008)

Darci Kusano

Pesquisadora de Cultura Japonesa (São Paulo)





Página 69: *O duplo Suicídio em Sonezaki* – Companhia Bunraku-za (Osaka).

Foto: Seisuke Miyak

Página 70: *O Mensageiro do Inferno* – Companhia Bunraku-za (Osaka).

Foto: Seisuke Miyak

Um paradoxo intrigante

Em 2008, dentro do programa do centenário da Imigração Japonesa no Brasil, a convite da Fundação Japão, assisti em 28 de fevereiro aos dramas *A Casa de Tsuna* e *A Vila Nozaki*, original *bunraku* de Hanji Chikamatsu, com o *Yukiza*, teatro tradicional de marionetes. E em 12 de março, vi a peça *underground Deixa pra lá* do *Grupo Teatral 1980-Japão*, no SESC Pinheiros em São Paulo. Na saída encontrei o meu colega Haluo Hirata. Enquanto esperávamos passar a chuva torrencial, ele contou-me que assistira um vídeo em que Alexander Kluge, sociólogo e cineasta, membro da Escola de Frankfurt, entrevista Heiner Müller (1929-1995). O dramaturgo alemão se declarou admirador do teatro japonês, pela sua densidade vivencial. Indagado: “Como será o teatro no futuro?”, ele respondeu: “Será algo semelhante ao *bunraku*.” Esse paradoxo me intrigou. Que trajetória teria percorrido o *bunraku*, o mais tradicional e famoso teatro de bonecos do Japão, nos seus 400 anos de existência, para se poder chegar a tal parecer?¹

Diálogos teatrais

Bunraku e kabuki, artes irmãs – Por terem se desenvolvido simultaneamente no Período Edo (1603-1868), *bunraku* e *kabuki*

¹ Müller, Heiner. Vídeo Entrevista de Heiner Müller a Alexander Kluge na “Mostra de Cinema de Alexander Kluge”, Centro Cultural Banco do Brasil (SP), novembro e dezembro de 2007. Patrocínio do Instituto Goethe (SP) e curadoria de Jane Almeida

são consideradas artes irmãs. Portanto, a primeira influência do *bunraku* foi sobre o *kabuki*. As décadas de 1730 a 1760 são conhecidas como a Idade de Ouro do *bunraku*. O *kabuki*, num esforço para recuperar sua antiga popularidade, prontamente adotou muito do repertório *bunraku*. Menos de um mês após as estréias das três obras-primas *bunraku* *Os Ensinamentos Caligráficos de Sugawara* (1746), *Yoshitsune e as Mil Cerejeiras* (1747) e *As Vinganças dos 47 Vassalos Leais* (Chûshingura, 1748), da autoria coletiva de Izumo Takeda, Senryu Namiki e Shoraku Miyoshi, elas foram encenadas como *kabuki*. Mesmo atualmente, os *kabuki* mais populares são derivados do *bunraku* e conhecidos como *Takemoto-gueki*, *maruhon-mono* ou *Guidayu-gueki*.

Ao contratar manipuladores e músicos dos dois únicos teatros *bunraku* de Osaka, Takemoto-za e Toyotake-za, para assessorá-lo nas montagens, o *kabuki* acabou absorvendo muito além do estilo de narração, que no *kabuki* é denominado *chobo*, e da música *shamisen*, como incorporou várias formas de atuação, que vigoram até hoje. Em *Literatura Japonesa* (1955), Donald Keene afirma: “Embora na Europa a tentativa tenha sido de fazer os bonecos se assemelharem o máximo possível aos seres vivos, no Japão, os atores (*kabuki*) até hoje imitam os movimentos dos bonecos.” (KEENE, 1977, p. 59).

Não se pode aplicar tal generalização a todas as atuações no *kabuki*. Mas nos *maruhon-mono*, os atores imitam os movimentos titubeantes e convulsivos dos bonecos, que não apresentam a naturalidade dos humanos nas articulações dos braços, pernas e pescoço. Em algumas peças, no final de cada ato, os atores congelam-se numa pose fotográfica, transformando-se em bonecos e compondo um magnífico quadro pictórico.

O riso do *kyôguen* e de Molière – No Período Edo, o *nôgaku* (conjunto de *nô* e *kyôguen*, interlúdio cômico apresentado entre as tragédias *nô*) torna-se a expressão teatral oficial da classe dos samurais, então no poder. Portanto, os artistas plebeus de *bunraku* e *kabuki* não tinham permissão de adaptá-los. Mas com a restauração

do governo imperial Meiji (1868), peças *nô* e *kyôguen* passaram a ser vertidas para o *kabuki*.

Assim, o *kyôguen* *O Anzol* foi montado como bailado *kabuki* *Pescando Mulheres* (1883) e readaptado para o *bunraku* (1936). Na narrativa um senhor feudal é ajudado pelo deus Ebisu, para pescar uma linda esposa. Seu servo Tarôkaja tenta o mesmo método, com resultados espetacularmente diferentes. A mulher que lhe aparece é horrorosa. Mas, feliz, ela não permite que Tarôkaja lhe escape. Na turnê americana, em 1962, o público achou a cabeça *Ofuku* (mulher feia) mais graciosa e atraente do que a cabeça *Bijô* (mulher jovem e bela). Desde então, adotou-se uma cabeça masculina cômica com uma peruca feminina no papel. A peça foi encenada no Brasil em 2002 (Brasília, São Paulo e Rio de Janeiro), juntamente com a tragédia *Os Amantes Suicidas de Sonezaki*.

Uma comédia *bunraku* mais moderna é *À Felicidade do Casal* (*Meoto zenzai*), adaptação do conto homônimo de Sakunosuke Oda (1913-1947), sobre um típico casal de Osaka em 1930: o perdulário Ryukichi e a esposa gueixa Chôko, de espírito forte, que apóia o marido em suas constantes falências. No final há uma paródia do *michiyuki*, a convenção do *bunraku* e *kabuki*, com os amantes saindo para o mundo frio.

Já o dramaturgo contemporâneo Hisashi Inoue, líder da Companhia Komatsuza, inspirou-se em *O Avaro* de Molière para criar a sua versão *bunraku* *Obstinação Amorosa: o Velho do Pote de Dinheiro* (1973).

O teatro não conhece fronteiras – No pós-guerra, com o intuito de atrair o público jovem, o *bunraku* inovou. De início, com adaptações de populares bailados *kabuki*, *A Dança do Leão e A Jovem no Templo Dôjô*. O *bunraku* é considerado uma espécie de ópera, com versões de *Madame Butterfly* de Puccini, em março de 1956 e *La Traviata* de Verdi, em março de 1957. *Hamlet* de Shakespeare foi encenado em julho de 1956 e *Camille*, a escultora que enlouquece ao ser abandonada por Rodin, em 1957.

O *bunraku* *Duplo Suicídio em Sonezaki*, de Monzaemon Chika-

matsu, teve uma montagem em estilo de ópera chinesa na cidade de Pequim em 1991. Mas a cena em que Tokubei se esconde debaixo da varanda da casa de chá foi mudada para a ocultação debaixo de uma mesa coberta, uma vez que usualmente não se faz a separação interior e exterior da casa na cenografia da ópera chinesa.

Seguiram-se alguns empréstimos do *shimpa* (Escola Nova), um teatro da nostalgia e melodramático, e dramatizações de romances e filmes japoneses contemporâneos. Mas peças tradicionais do repertório *bunraku*, especialmente as do século XVIII, gozam de favoritismo. Embora, às vezes, obras antigas sejam montadas em roupagens modernas e se criem algumas peças novas. Como a *Lua Crescente: as Aventuras de Tametomo* (*Chinsetsu yumiharizuki*, 1971), de Yukio Mishima e Shoichi Yamada, uma adaptação do *kabuki* homônimo de Mishima.

Angura, o teatro *underground* japonês, surgiu na década de 1960 como um movimento de pequenos teatros (*shôgukijô*). *Anti-shingueki* (teatro moderno, de influência ocidental), o angura pregava uma volta à era pré-moderna, portanto, acabou construindo uma ponte com o teatro tradicional (*nô*, *kyôguen*, *bunraku* e *kabuki*). A palavra chave do final dos anos 60 no Japão era o “poder imaginário coletivo”, os sonhos da época. Os jovens esperavam desesperadamente pela chegada dos *Beatles*, dos *Hell’Angels* ou do *Nezumi Kozô*, o *Rato*, o “*Robin Hood japonês*” e os identificavam com os seus longamente esperados salvadores.

Em 1968, o dramaturgo e diretor Makoto Sato cria a *Tenda Negra* e logo se torna conhecido pelo seu teatro político e revolucionário. No ano seguinte, monta o musical rock *O Assassinato de uma Mulher no Inferno de Óleo*, subtitulado *Motorbike Show* e baseado no *bunraku* homônimo (1721) de Monzaemon Chikamatsu. Yohei é um jovem inútil, que exaspera a sua família e é deserdado. Desesperado por dinheiro, ele tenta emprestá-lo de Okichi, mulher do dono da loja de óleo. Porém, ela se preocupa que o seu marido possa descobrir. Yohei a mata, derrubando os barris de óleo. Sato coloca o imaginário coletivo da época no centro da peça, justapõe

ao original *bunraku* e o acaba modernizando. No final, os protagonistas do musical rock se transformam nos membros da gangue de motos do *Hell's Angels*.

“O teatro é oriental”, paradoxo caro a Mnouchkine (BANU: 2000, p.?) – *Em Tambores sobre o Dique* (1999), Ariane Mnouchkine, diretora do Théâtre du Soleil, também emprega os recursos do *bunraku*. Mas ao fazer algumas mutações, realiza uma leitura contemporânea: “o animado comanda o animado”, com os atores manipuladores movimentando os atores duplos dos bonecos (antecipado por Béjart no balé *The Kabuki*, 1986); a narrativa *guidayu-bushi do bunraku* é “substituída pela descontinuidade da música”, que também comenta as ações; e por fim, “a intervenção do ‘vocal’ no campo do inanimado”, pois “às vezes o duplo da marionete é loquaz”.

Bunraku e Literatura

Duas escritoras do século XX, Sawako Ariyoshi (1931-1984) e Chiyo Uno (1897-1996) se inspiraram no *bunraku*. O conto de Ariyoshi, *Ningyô-jôruri*, literalmente Bonecos e Estórias Cantadas, é o nome original para *bunraku* e, ainda hoje, usado pelos profissionais e especialistas.

Já a obra literária da arrojada e versátil Chiyo Uno, que vi já idosa e elegante de quimono na “Exposição de Treze Escritoras” (outubro de 1988), na loja de departamentos Tôbu em Tokyo, observa uma regra em seus trabalhos. O narrador conta um fato a alguém do sexo oposto. Este artifício literário, do protagonista narrar a alguém e a trama se desenrolar, deriva da tradição narrativa do *bunraku*. *Kyûkichi Tenguya, o Artesão de Bonecos* (1942) é um registro denso sobre a confecção de cabeças de bonecos. O artesão envelhecido de Tokushima, que viria a falecer em 1943, aos 86 anos, por detrás da conversa artística, conta a sua história. E quem a escuta embevecida é a escritora Chiyo Uno, que viera de Tokyo.

Lá também a autora ouviu a história de um antiquário, base para a concepção do seu romance *Ohan* (1957). Uma pequena jóia, que desde o início quis ser tradicional como o *bunraku* e que

acabou tendo uma montagem *bunraku* (1988) em Osaka. O marido indeciso liga-se à gueixa Okayo, abandonando a mulher Ohan. Sete anos depois, ainda sem se separar de Okayo, reata com a esposa, sacrificando até mesmo seu filho pequeno com Ohan, Satoru, que vem a falecer.

Bunraku em versões cinematográficas

A tradição do *benshi* no cinema mudo – Os primeiros filmes nipônicos eram documentários sobre cenas de ruas e danças de gueixas. Seguiram-se dramas *kabuki* registrados em película, que eram projetados com o acompanhamento do *benshi*, narrador e comentador, que ficava ao lado da tela, proferindo os diálogos e interpretando as imagens para a platéia.

Uma vez que nos seus primórdios o cinema japonês limitava-se a imitar o teatro tradicional, pode-se afirmar que os *benshi* descendiam diretamente da tradição narrativa do *bunraku*. Assim como no *bunraku* os narradores rivalizam com os bonecos em cena, os *benshi* mediavam e rivalizavam com as imagens na tela. Portanto, o cinema mudo nipônico teve uma história diferente do cinema ocidental, pois sempre havia diálogos e sons produzidos pelo *benshi*. E o cinema sonoro demorou a ser introduzido, só surgindo em 1932. Mesmo no Brasil, os primeiros filmes japoneses projetados na colônia eram sem legenda e narrados pelos *benshi*. O que atesta o arraigamento da tradição da narrativa oral no seio dos japoneses.

Chikamatsu em filmes – O mais célebre dramaturgo nipônico, Monzaemon Chikamatsu (1653-1724), cognominado o “Shakespeare japonês”, elevou o teatro de bonecos para a dignidade de uma arte. Na sua longa carreira, criou cerca de 120 peças *bunraku* e 30 *kabuki*. *Os Amantes Crucificados*, *O Tamboril das Ondas de Hori-kawa* e *Gonza e o Arqueiro* compõem a trilogia dos seus *bunraku* de adultério. Todos eles baseados em fatos reais, foram adaptados e filmados, compondo uma genealogia no cinema japonês do pós-guerra.

O pioneiro Mizoguchi - O pioneiro foi *Os Amantes Crucificados* (1954) de Kenji Mizoguchi. O cineasta adaptou o *bunraku*

Os Antigos Calendários do Grande Impressor (1715), com o título de *A Estória de Chikamatsu*. Mas no Ocidente a película tornou-se conhecida como *Os Amantes Crucificados*, um roteiro denso sobre a jovem e bela Osan, esposa de Ishun, o grande impressor, e Mohei, empregado do seu marido, acusados falsamente de adultério. Surpresos, ambos fogem para as margens do lago Biwa, onde se tornam amantes. Mas são presos. Julgados em 9 de agosto de 1683, em 22 de setembro do mesmo ano, os amantes e a criada Otama, que se envolvera no caso, foram expostos nas ruas de Kyoto e executados publicamente: o casal por crucificação, punição feudal ao adultério, e a criada por decapitação. Em *Chikamatsu*, justamente antes da pena de morte, eles são salvos pelo monge budista Tôgan. Mas no filme de Mizoguchi, o casal é amarrado e levado sobre um cavalo. Uma mulher na multidão dá voz ao consenso geral: “A senhora nunca pareceu tão feliz, nem Mohei tão calmo e sereno”.

Inventor do famoso método “uma cena/um plano”, Mizoguchi adota o distanciamento da câmera para filmar o plano longo. Como um observador mais ou menos impassível da tragédia, exclui ao máximo o *close-up* e sujeita o corte à duração da seqüência. No início a sua técnica foi criticada no seu país, por estar esteticamente voltada ao *bunraku* e ao *kabuki*. Mas com os sucessivos prêmios no Festival de Veneza: Leão de Prata por *A Vida de Oharu* (1952); *Leão de Ouro* por *Contos da Lua Vaga* (1953) e *Leão de Prata*, por *O Intendente Sansho* (1954), o seu estilo original vai causar um grande impacto no Ocidente. Conhecido na década de 1960 como “plano seqüência”, vai influenciar sobretudo a *nouvelle vague* francesa, a exemplo de *Viver a Vida* (1962) de Godard.

Em *Correntes no Cinema Japonês* (SATO: 1987, p. 181), o crítico Tadao Sato compara a técnica “uma cena/um plano” com o acompanhamento musical na dança tradicional, no *bunraku*, no *nô* e no *naniwa bushi*, narração popular com acompanhamento de *shamisen*. Enquanto a dança européia e o balé enfatizam os movimentos rítmicos e dinâmicos, a dança japonesa realça a beleza da forma, o dançarino mantém momentaneamente uma pose, moven-

do de uma resolução formal à seguinte. O método de Mizoguchi de “uma cena/um plano” também seria um movimento seqüencial, mudando de uma forma primorosa a outra.

Embora o considerando uma forma teatral muito prolixa, Mizoguchi introduziu uma cena de *bunraku* no filme *Elegia de Osaka* (1936).

Ao observar, porém, os instrumentos musicais usados no *jôruri* e os movimentos das marionetes, fico pensando que um filme não pode alcançar uma força de representação tão intensa e aquela profundidade de atmosfera. Mas, no que diz respeito à perfeição artística, falta alguma coisa no *bunraku*. (MIZOGUCHI: 1990, p. 270).

O escritor e dramaturgo Yukio Mishima, por sua vez, considerava as técnicas do *shingueki* (teatro moderno) muito mornas. Portanto, ao compor tragédias *kabuki*, acreditava que teriam que ser necessariamente derivadas do *bunraku*, como em *O Biombo do Inferno* (1953), baseado no conto homônimo de Akutagawa. O pintor Yoshihide ao contemplar a estranha beleza de sua filha agonizando no meio de uma carruagem em chamas, esquece-se do seu amor paterno, pinta absortamente o biombo e depois se suicida. Já *Orvalho no Lótus: Contos de Ouchi* (1955) tem a estrutura de *kabuki* adaptado do *bunraku*, mas na realidade é uma versão *kabuki* da *Fedra* de Racine. E Mishima quis colocar uma mulher moderna, a dama Fuyô (Fedra), dentro dos moldes da antiga narrativa *jôruri* do teatro de bonecos.

Crítica à moral feudal – Baseada no *bunraku* de Chikamatsu, *O Tamboril das Ondas de Horikawa* (1707), a adaptação cinematográfica de Tadashi Imai, *Tamboril Noturno* (1958), é conhecida no exterior como *A Adúltera*. O *xogunato* Tokugawa exigia que todos os senhores feudais residissem em Edo (antiga Tokyo), capital de então, em anos alternados. Há uma crítica a essa norma, que forçava a separação dos casais. No filme de Imai, a esposa infiel de um samurai engravida e é obrigada a se suicidar, o que assinala a

inumanidade da moral feudal.

Cantor *pop* protagoniza Chikamatsu – Um marido ultrajado assassina a mulher adúltera e seu amante na ponte Korai, centro de Osaka, em 17 de julho de 1717. Menos de um mês depois, com base no incidente, Chikamatsu estréia o *bunraku* *Gonza, o Arqueiro* (agosto de 1717). Na sua adaptação cinematográfica, o diretor Masahiro Shinoda coloca o cantor *pop* Hiromi Go no papel de Gonza Sasano, um formoso samurai de 25 anos. Ele é tão hábil com a lança e o arco, que é conhecido como “Gonza, o arqueiro”. Na ausência temporária do seu mestre de cerimônia do chá, Asaka Ichinoshin, a negócios em Edo, sua mulher Osai (Shima Iwashita, esposa do diretor), de 37 anos, sente-se solitária e apaixona-se por Gonza.

Duplo suicídio em estilo *rock* – Yasuzo Masumura (1924-1986) é conhecido como o cineasta que se adiantou à *nouvelle vague* japonesa (Nagisa Oshima, Shohei Imamura, Masahiro Shinoda), ao romper com a linguagem clássica da época e pelo seu cinema da crueldade. O irônico é que Masumura, que nos fins dos anos 1950 debutara como um crítico severo da tradição nipônica, duas décadas depois descobriria os seus personagens ideais no *bunraku* de Monzaemon Chikamatsu, *Duplo Suicídio em Sonezaki* (maio de 1703).

Em 7 de abril de 1703, um casal suicidou-se no bosque de Sonezaki em Osaka: Tokubei, ajudante numa loja de molhos *shoyu* e a prostituta Ohatsu. Até então, na dramaturgia universal, pessoas de classe social tão baixa não eram protagonistas de tragédias. O cotidiano do povo já havia sido mostrado no *kyôguen*, mas de modo humorístico. Portanto, com esta peça, Chikamatsu inaugura uma nova era na dramaturgia japonesa, com a criação do *sewamono* (drama doméstico ou contemporâneo) em oposição ao *jidaigukeki* (drama histórico).

Shinjû (literalmente “dentro do coração”) é um ritual de duplo suicídio para se mostrar o interior do coração, que não dá para se ver. Um erro comum é julgar que as peças de duplo suicídio (*shinjûmono*) celebram o ato, porque elas de fato incitaram vários casais

a cometê-lo. Mas na realidade essas tragédias funcionam como uma espécie de oração, um réquiem, trazendo paz às almas dos amantes infelizes e conforto ao público.

O filme *Duplo Suicídio em Sonezaki* (1978), obra-prima de Masumura, é fiel ao original de Chikamatsu. Porém, ao escolher a popular atriz Meiko Kaji e a estrela do rock japonês, Ryûdô Uzaki como protagonistas, o ultrapassou e modernizou-o. Uzaki se encarregou da música, com o rock intenso bradando a morte como um triunfo, numa propaganda da vitória do amor, dos indivíduos ante as forças opressoras, que é o cerne do cinema de Masumura.

Um sopro de vanguarda no tradicional – Mas a mais ousada e feliz transposição cultural do *bunraku* para o cinema é o surpreendente *Duplo Suicídio em Amijima* (1969), de Masahiro Shinoda. Trata-se de um filme experimental, como se fosse um *making off* às avessas colocado logo na abertura, no qual vemos os técnicos e os manipuladores preparando os bonecos para um espetáculo *bunraku*. A seguir, em *off*, ouvimos a voz de Shinoda ao telefone e com a co-roteirista Taeko Tomioka, para inserir uma “licença cinematográfica” pouco antes do suicídio, com a cena no cemitério de Kyoto, perto do monte Toribe, embora o incidente se passe em Osaka. Cria-se um fetichismo do espaço, cheio de lápides sinistras, em contraste com a relação amorosa vívida de um homem e uma mulher.

O enredo é exatamente igual ao *bunraku* homônimo (1720) de Chikamatsu. Embora casado com a prima Osan e com dois filhos, o comerciante de papéis Jihei apaixonou-se pela cortesã Koharu. Magoemon, irmão de Jihei, disfarça-se de samurai e aborda Koharu para tentar uma solução. Mas contra a vontade desta, Tahei resgata o seu contrato. Não vislumbrando saída, os dois decidem morrer. À medida que a narrativa avança, os bonecos são substituídos por atores, mas os manipuladores permanecem em todo o filme, com a função de fazer a estória avançar e como a encarnação da fatalidade do destino na sociedade feudal. Na cena da ponte, metáfora da passagem desta vida para o além, quando o casal reluta em prosseguir, o manipulador faz os gestos como se estivesse

puxando os fios, para se moverem e encontrarem o seu caminho para a morte. E antes de cometerem o suicídio, o casal transa no cemitério, unindo o lúgubre de amor, erotismo e morte, sempre observado pelo manipulador.

Admirador de Mizoguchi, que influenciara a *nouvelle vague* francesa, num processo inverso, a estética francesa vai influenciar Shinoda, fazendo-o pertencer à *nouvelle vague* japonesa. Em *Duplo Suicídio em Amijima*, Shinoda adota a técnica “uma cena/um plano” e preserva as convenções do *bunraku*. O distanciamento da câmera de Mizoguchi é substituído pelo cenário extremamente simples e abstrato do designer Kiyoshi Awazu e as caligrafias de vanguarda de Toko Shinoda, prima do cineasta. As paredes cobertas de caligrafias surrealistas, como se fossem os biombos do *yuka* (estrado onde ficam o narrador e o instrumentista de *shamisen* no *bunraku*) e a presença dos manipuladores expressam o esteticismo do *bunraku*.

Numa atuação primorosa, a atriz Shima Iwashita interpreta ambos os papéis, de amante (Koharu) e esposa (Osan), como no *bunraku*, onde a cabeça de mulher jovem serve a vários papéis. E já próxima da morte, a sua face vai-se tornando inexpressível, imóvel, como a de uma boneca. Após apunhalar Koharu, o comerciante Jihei, desempenhado pelo ator de *kabuki* Kichiemon Nakamura, é crucificado pelo adultério.

O filme é pontuado por várias tensões: o contraste preto e branco da película, o embate que vai num crescendo no cenário abstrato e brilhante nas cenas interiores, em oposição à locação no cemitério sinistro, mas um espaço aberto, que permite a realização amorosa, embora a todo momento os manipuladores espreitem e preparem os utensílios, como se os incitassem para a morte. A cenografia de Awazu, a caligrafia de Toko Shinoda e a música de Tôru Takemitsu, de vanguarda extrema, em contraponto com as falas e atuação em estilo clássico, traduzem a essência do *bunraku* de Chikamatsu para a atualidade.

Uma estilização ousada e livre – Obra de singular beleza estilizada, o filme *A Balada de Narayama* (1958), com roteiro e

direção de Keisuke Kinoshita (1912-1998), é baseado no romance homônimo (1956) de Shichiro Fukazawa sobre uma comunidade rural de Shinshû, província de Nagano. Quando o festival se aproxima, os aldeãos entoam a balada de Narayama e os que completam 70 anos são levados, com uma única refeição, para encontrar com o deus das montanhas. Aos 69 anos, Orin vive com o filho viúvo Tatsuhei e três netos. Mas ele se casa de novo. Jean Genet numa entrevista à BBC, indagado por que se auto-exilara na África, respondeu: “Eu espero a morte.” Envergonhada por ainda ter dentes fortes, Orin quebra-os com um moedor de pedra e aguarda a chegada do inverno. Na madrugada do Ano Novo, ela insiste que é hora de partir. Tatsuhei a carrega nas costas e a deixa na montanha. Quando está retornando à aldeia, começa a nevar. Ele volta para lhe dizer que ela é afortunada, pois começou a nevar, o que encurtará seu tempo de miséria. Ela sorri e acena para que se vá. Tatsuhei cruza com o filho de Mata-yan, tentando empurrar o próprio pai de 70 anos, penhasco abaixo.

Com a colheita escassa, descartar-se dos anciãos nas montanhas era apenas uma questão do espírito nipônico, pois não se encontraram restos mortais na região. Mas filmá-lo de modo realista destruiria a lenda. Rodado em tela larga, o colorido da iluminação funciona como descrição psicológica: o filtro vermelho para a tendência à vida e azul, para a morte. Às vezes, tem-se a impressão de teatro filmado, devido à estilização deliberada. Na estréia em Tokyo em 1 de junho de 1958, como no início de uma peça *bunraku*, apareceu um manipulador que anunciou: “*Tôzai, tôzai* (Oriente, Ocidente), o que verão a seguir é *A Balada de Narayama*, baseada na lenda de se jogar fora os anciãos”.

Exceto pelas cenas finais, uma paisagem real, a estória se passa num panorama artificial, pois tudo foi rodado no estúdio, com cenários pintados em estilo *bunraku* e *kabuki*, com decorações não ilusionistas e sem claro-escuro. Mesmo nas mudanças de cena, utilizou-se o artifício do *bunraku* e *kabuki*, com um carrinho puxando o cenário para o lado, surgindo uma nova paisagem ao fundo. E

obedecendo às convenções do *bunraku* e *kabuki*, as cenas de amor são extremamente estilizadas e as de morte, extremamente reais, fisiológicas. Portanto, à medida que se adentra nas montanhas, o panorama se torna assustador, para culminar na cena de morte realista numa paisagem real.

Ao empregar cenários estilizados, uma mistura de músicas *jôruri* do *bunraku* e *nagauta* do *kabuki*, com acompanhamento de *shamisen* em todo o filme, Kinoshita acreditava, assim como Mizoguchi e Mishima, que para expressar emoções intensas e salientar a efemeridade da vida, só mesmo o *bunraku*.

A Balada de Narayama concorria ao Leão de Ouro em Veneza, mas foi recebido como uma história chocante e preterido por *A Vida de Matsu* de Hiroshi Inagaki, drama fácil de ser entendido. Louis Malle lamentou que o prêmio não tivesse sido atribuído a Kinoshita. Como o *bunraku* e o *kabuki* não eram muito conhecidos no exterior, muitos julgaram que livretos em inglês deveriam ter sido providenciados. Em 1983, com uma concepção radicalmente oposta à folclórica de Kinoshita, Shohei Imamura surpreendeu ao apresentar *A Balada de Narayama* de modo extremamente opressor, como se realmente tivesse acontecido e levou o grande prêmio do Festival de Cannes. Mas para os especialistas em *bunraku* e *kabuki*, o filme de Kinoshita é melhor.

A manipulação da vida em *Dolls* – O diretor Takeshi Kitano, que ganhou o Leão de Ouro em Veneza com *Hanabi* (1997), declarou que o seu filme *Dolls* (2002) foi inspirado no *bunraku*. “Minha avó cantava no *bunraku*, em que as histórias tratam de amores impossíveis, como as que conto no filme. Meus personagens são como marionetes transformados em humanos.”²

A película começa com o *bunraku* de Monzaemon Chikamatsu, *O Mensageiro do Inferno* (1711), em um ato e três cenas, baseado em fato real e mais conhecido como *Umegawa-Chûbei* (os

² KITANO, Takeshi. Entrevista “O teatro de marionetes de Takeshi Kitano” concedida a Alcino Leite Neto.

protagonistas). As três estórias paralelas de amor atual, interpretadas por atores e narradas pelos bonecos Umegawa e Chûbei, também são baseadas em fragmentos da vida de Kitano.

Primeira estória: Moça e rapaz caminham num parque, unidos por uma corda vermelha. As crianças troçam: “Olhem os mendigos amarrados!” No *bunraku*, os amantes suicidas atam-se com o *obi* (faixa de quimono). Portanto, é certo que rumam para a morte, sob as cerejeiras em flor, que no Japão têm a conotação de beleza, efemeridade da vida e da morte. Matsumoto deixara a namorada Sawako, para embarcar num casamento arranjado pelos pais. Ela tenta o suicídio, mas sobrevive e enlouquece. Matsumoto rompe o casamento e os dois perambulam sem destino, parecendo cada vez mais bonecos. Quando Sawako não quer mais prosseguir, na cena da pequena ponte (desta para a outra vida), ele puxa a corda. Na infância, o diretor Kitano se impressionara com um casal de mendigos, que vagava ligados por uma corda.

Segunda estória: Hiro, veterano chefe da *yakuza* (máfia), ao ficar muito doente, relembra a namorada que abandonara há 30 anos. Resolve voltar ao parque onde se encontravam aos sábados. Ela ainda está lá, mas não o reconhece e o aceita no lugar dele. Mas o mafioso é morto. Ao decidir tornar-se artista, Kitano também rompera com a namorada.

Terceira estória: após sofrer um acidente de carro, a cantora *pop* Haruna Yamaguchi refugia-se numa cidade litorânea e passa os dias a olhar o mar, com o rosto coberto de ataduras. Nukui, um fã ardoroso, cega-se com um estilete e vai ao seu encontro. Depois morre. Kitano sofrera um acidente em 1994, que o deixou com uma leve paralisia na face direita.

O colorido exuberante do vestuário de Yohji Yamamoto se sobrepõe ao das paisagens nas quatro estações do ano. O casal do início do filme, com vestuário idêntico ao de Umegawa e Chûbei e movimentos cambaleantes dos bonecos, cai no penhasco e morre, dependurado pela corda num galho de árvore. No final reaparecem os bonecos Umegawa e Chûbei, realçando a tragédia *bunraku*.

Do balé ao *butô*

O balé contemporâneo *The Kabuki* (1986), de Maurice Béjart estreou pela Companhia de Balé de Tokyo. Mas como o texto original era o *bunraku A Vingança dos 47 Vassalos Leais (Chûshingura)*, o coreógrafo belga manteve algumas cenas em *ningyôburi* (atuação em forma de bonecos) e respeitou a abertura do espetáculo em estilo *bunraku*. Todos os dançarinos permanecem imóveis, como se fossem bonecos, e, ao serem anunciados os seus nomes, vão lentamente despertando para a vida. Tradição observada, até hoje, na versão *kabuki* da peça.

Na casa de chá Ichiriki, o samurai Yuranosuke descobre que a cortesã Okaru lera a carta secreta, através do reflexo no seu espelho de mão. Na cena de dança que se segue entre os dois, dois manipuladores sustentam os corpos de cada um dos atores, como se estes fossem bonecos. Já a dama Kaoyo, que provocara o grande incidente do drama, dança com um manipulador um balé sensual, envergando um manto japonês sobre o *colant*. Para completar, o compositor musical Toshirô Mayuzumi usou a narrativa *guidayu* do *bunraku* e a música incidental *gueza* do *kabuki*, juntamente com a sua orquestra.

Bonecos do *bunraku*, corpos mortos do *butô* – No âmbito do teatro japonês contemporâneo, a Companhia Kaitaisha (Teatro da desconstrução) parece desconstruir a própria noção de performance, uma vez que para o diretor Shinjin Shimizu, a única coisa que pode ser feita é expor o corpo ao público. Mas quem radicaliza a desarticulação do corpo social é sem dúvida a dança de vanguarda *butô*. Isto através do processo de desconstrução de todos os valores sociais e inclusive do corpo em si mesmo, o que não se verifica, por exemplo, no balé de Béjart.

Os movimentos bruscos, entrecortados dos dançarinos de *butô* levaram Hijikata Tatsumi, criador do *ankoku butô* (dança das trevas) a associá-los aos movimentos de um paciente de poliomielite. No artigo de Mishima, *Dança de Vanguarda e sua Relação com as Coisas*, o escritor cita Hijikata.

Outro dia, eu vi um paciente de poliomielite tentando pegar uma coisa. Entretanto, as suas mãos não se dirigiam diretamente ao objeto. Após algumas tentativas e erros, ele moveu as mãos para o lado oposto, fez uma longa volta e no jeito com que finalmente apanhou o objeto, eu descobri que eram os mesmos movimentos essenciais das mãos, que eu correntemente ensinava às pessoas. Então, me encorajei. (TATSUMI, H. apud KUSANO, D.: 2006, p. 326).

No *butô Hosôtan*, Hijikata inseriu o *guidayu-bushi*, que seu pai costumava praticar, pois a partir de então, todas as outras canções lhe pareceram tênues e amorfas. No *bunraku A Escola da Vila (Terakoya)*, vemos a cabeça de Kotarô, filho do samurai Matsuômaru, ser decapitada em substituição ao filho do seu amo, como prova de lealdade ao senhor que fora capturado pelo inimigo. Hijikata fez a narrativa intensa deste *bunraku* ser acompanhada por movimentos extremamente tensos das dançarinas de *butô*.

Já Kazuo Ohno, em dois depoimentos, toma o *bunraku* como referência para a criação do seu *butô*. “Uma força me move quando danço. Eu sou movido. No *bunraku*, o boneco dança, o manipulador o observa.” (OHNO apud SLATER: 1986, p. 10).

E Odette Aslan assevera:

Como Kleist, fascinado pela marionete de fios mais leve que um dançarino sobre seus dois pés, Ohno é fascinado pelo grande boneco do *bunraku*, liberado do peso e do movimento voluntário, corpo morto que o instrui tanto quanto a vida. Aguardando ser *sacudido* antes de se deslocar, ele aspira a *uma dança da alma*. (ASLAN: 2004, p. 82)

No seu livro *O Palácio Voa ao Céu. Kazuo Ohno, Palavras sobre o Butô* (1989), Ohno diz:

Não dá para se expressar claramente em palavras, mas se os pés transportam a vida, as mãos falam demais. Não, mesmo os pés, sem se aperceber talvez tenham ficado

assim. De qualquer modo, no meu entender, eu tive essa impressão. E sem saber, a questão da morte estava firmemente ligada. É algo fascinante de que não posso me afastar. Eu valorizo a vida. A minha mestra é a existência. É como no *bunraku*. Aqueles bonecos feitos de madeira são corpos mortos; mas eu sentia um fascínio maior por esse mundo do que pela existência real, como se os bonecos fossem existências especiais para os seres humanos. Mas definir o que é o *butô* é tão difícil quanto definir o que é o ser humano. Esta é a definição de *butô*. Portanto, não sei qual é a sua fronteira. (OHNO: 1989, p. 77)

Assim, Ohno explica o corpo morto do *butô* pela animação dos bonecos e a vida dada a eles pelos manipuladores.

Bunraku e anime

Na introdução do seu livro *Anime de Akira à Princesa Mononoke: experienciando a animação japonesa contemporânea* (NAPIER: 2001, p. 4), Susan Napier aponta influências do *kabuki* e da gravura *ukiyo*e no *anime*. Abreviação de *animation*, a animação japonesa é uma cultura popular, que o Japão começou a exportar na década de 1990 e culminou com *A Viagem de Chihiro* de Hayao Miyazaki, vencedor do Urso de Ouro no Festival de Berlim (2002) e do Oscar de melhor animação (2003). Podemos acrescentar que, como o *kabuki* e o *ukiyo*e são artes populares do Período Edo, o *bunraku*, como arte irmã do *kabuki*, também acabou influenciando o *anime*. Como diz o título do artigo *Bunraku e Kabuki: a linguagem das animações japonesas*,³ Roberta Regalce de Almeida apresenta correlações entre a narrativa dos *anime* e as duas tradições teatrais, *bunraku* e *kabuki*.

Embora menos popular no Japão que *Akira* e os filmes de Miyazaki, *Ghost in the Shell* (1995), *anime* de Mamoru Oshii, baseado no *mangá* (histórias em quadrinhos japonesas) de Shirô Masamune, tornou-se sucesso de crítica e *cult* nos Estados Unidos. No capítulo “Partes da boneca: tecnologia e o corpo em *Ghost in the Shell*”,

³ ALMEIDA, Roberta Regalce de. *Bunraku e Kabuki: a linguagem das animações japonesas*.

Napier analisa esta obra *ciberpunk*. A bela ciborgue e competente assassina Motoko Kusanagai procura o manipulador de bonecos, que consegue invadir computadores e cérebros dos ciborgues de alto nível. Mas Kusanagai também investiga se ela possui algo como o seu “fantasma”, o espírito ou alma que anima o seu ser.

Jean-Louis Barrault costumava dizer: “Os manipuladores do *bunraku* são deuses encarnados. *Bunraku* é o único com três manipuladores no mundo.” (BARRAULT apud: OGA: 1984)

Mas no *bunraku* nada é ensinado, aprende-se observando e imitando. É necessário imaginar o que o manipulador principal está pensando. É uma arte telepática. O lendário Bungorô Yoshida, que faleceu aos 92 anos em 1962, declarava: “O interessante no ofício é que é sempre um trabalho nas sombras. Mata-se o ego e insufla-se o espírito humano no boneco inanimado.” (YOSHIDA, B.: 1987)

Ele acreditava que um espírito se alojava na boneca que ele montara. Portanto, dirigia-lhe palavras afetuosas como se fosse a sua esposa amada.

Posição oposta ao seu mestre adota Minosuke Yoshida, nascido em 1933. Ao sustentar a boneca de vinte quilos com o punho esquerdo, uma carga cruel sobre os dedos mínimo e médio, o calo incha e, às vezes, o sangue escorre debaixo do vestuário da boneca. “A platéia não pode se aperceber desse peso. Eu é que interpreto o papel, nunca pensei em manipular um boneco.” (YOSHIDA, M.: 1998)

No final de *Ghost in the Shell*, os dois tipos de futuros tecnológicos se reconciliam. Kusanagai (corpo ciborgue) se funde com o manipulador de bonecos (inteligência artificial, que oferece um desenvolvimento espiritual), para a formação de uma nova versão de vida mais satisfatória. Mas Napier ressalta que o filme não apresenta muitas esperanças para o corpo orgânico, visto essencialmente como um boneco a ser manipulado ou transformado por fontes exteriores.

Em sua jornada de quatro séculos, o *bunraku* dialogou com várias

artes e suas vanguardas: o teatro (*kabuki*, *kyôguen*, *shimpa*, *angura*, Mnouchkine), a ópera, a literatura, o cinema e o balé, até chegar à desconstrução total do corpo no *butô*. Partindo da definição tradicional de animação como algo que dá vida e movimentos ao inanimado, caminhou a passos largos, inspirando e instigando até mesmo o *anime* que, como afirma Napier, “dá movimento e vida a qualquer e todos fragmentos de identidade num mundo que é insistentemente irreal” (NAPIER: 2001, p. 238). Portanto, como bem o profetizou Heiner Müller, “O *bunraku* é o teatro do futuro.”

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Roberta Regalce de. *Bunraku e Kabuki: a linguagem das animações japonesas*.
- ASLAN, Odette e PICON-VALLIN, Béatrice (org.s) . **Butô(s)**. Paris: CNRS Éditions, 2004.
- BANU, Georges. *Nós, as marionetes... o bunraku fantasmado do Théâtre du Soleil em Alternatives Théâtrales*, “Le Théâtre dédoublé”, no. 65-66, 2000, p. 68-70. Tradução e notas de José Ronaldo Faleiro.
- KEENE, Donald. *Japanese Literature*. Tokyo: Charles E. Tuttle, 1977. p. 59.
- KUSANO, Darci. *Os Teatros Bunraku e Kabuki: uma Visada Barroca*. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- LEITE NETO, Alcino. *O teatro de marionetes de Takeshi Kitano em Folha de São Paulo*, 31 de dezembro de 2002.
- MIZOGUCHI, Kenji. Mesa redonda com Kenji Mizoguchi em *Mestre Mizoguchi: uma lição de cinema*, p. 270.
- NAGIB, Lúcia (org.). *Mestre Mizoguchi: uma lição de cinema*. São Paulo: Navegar Editora, 1990.
- NAPIER, Susan Jolliffe. *Anime from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation*. Nova York: Palgrave, 2001.
- OGA, Tóquio. *Bunraku*. Tradução de Don Kenny. Osaka: Hoikusha, 1894.
- OHNO, Kazuo. *Goten sora o tobu. Ohno Kazuo no kotoba*. Tokyo: Shichôsha, 1989.

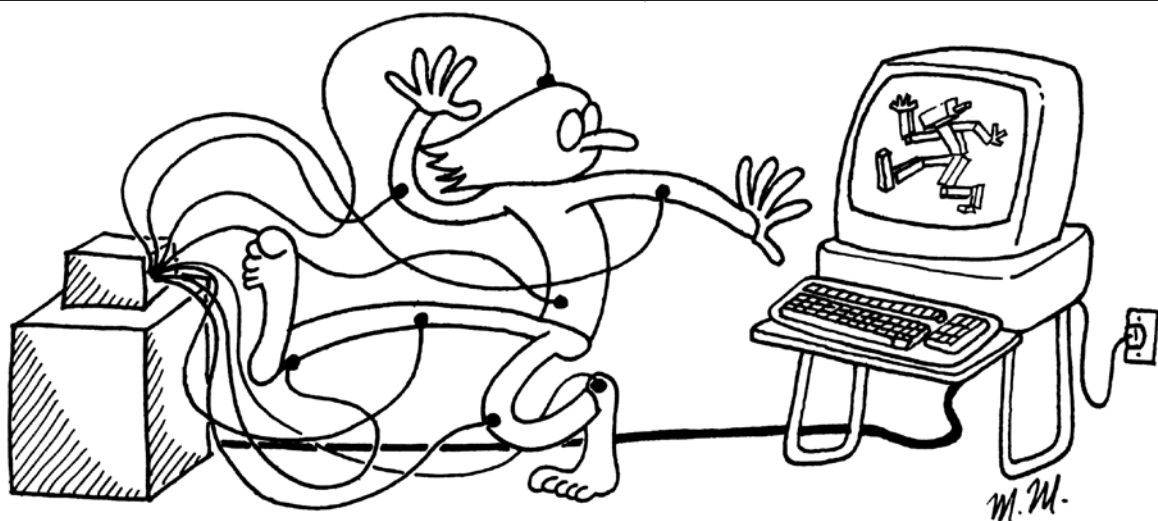
- SATO, Tadao. *Currents in Japanese Cinema*. tradução de Gregory Barrett. Tokyo e Nova York: Kodansha International, 1987.
- SLATER, Lizzie. *Obno and Butoh Dance*. Londres: *Theatre Journal*, vol.4, no. 4, 1986.
- TATSUMI, Hijikata. apud KUSANO, Darci. *Yukio Mishima: o homem de teatro e de cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2006, p. 326.
- VIEIRA, João Luís. *Distância/Proximidade: o Estilo Mizoguchi em Mestre Mizoguch*.
- YOSHIDA, Bungorô. *Tokushu gueidan: meiyûtachi no densetsu* em Revista *the Za* no. 9. Tokyo: Komatsuza, março de 1987.
- YOSHIDA, Minosuke. *Revista Bunguei shunshu*. Tokyo, janeiro de 1998.
- *Seleção dos Mais Belos Filmes*. São Paulo: Fundação Japão/Cinemateca Brasileira, sem data.

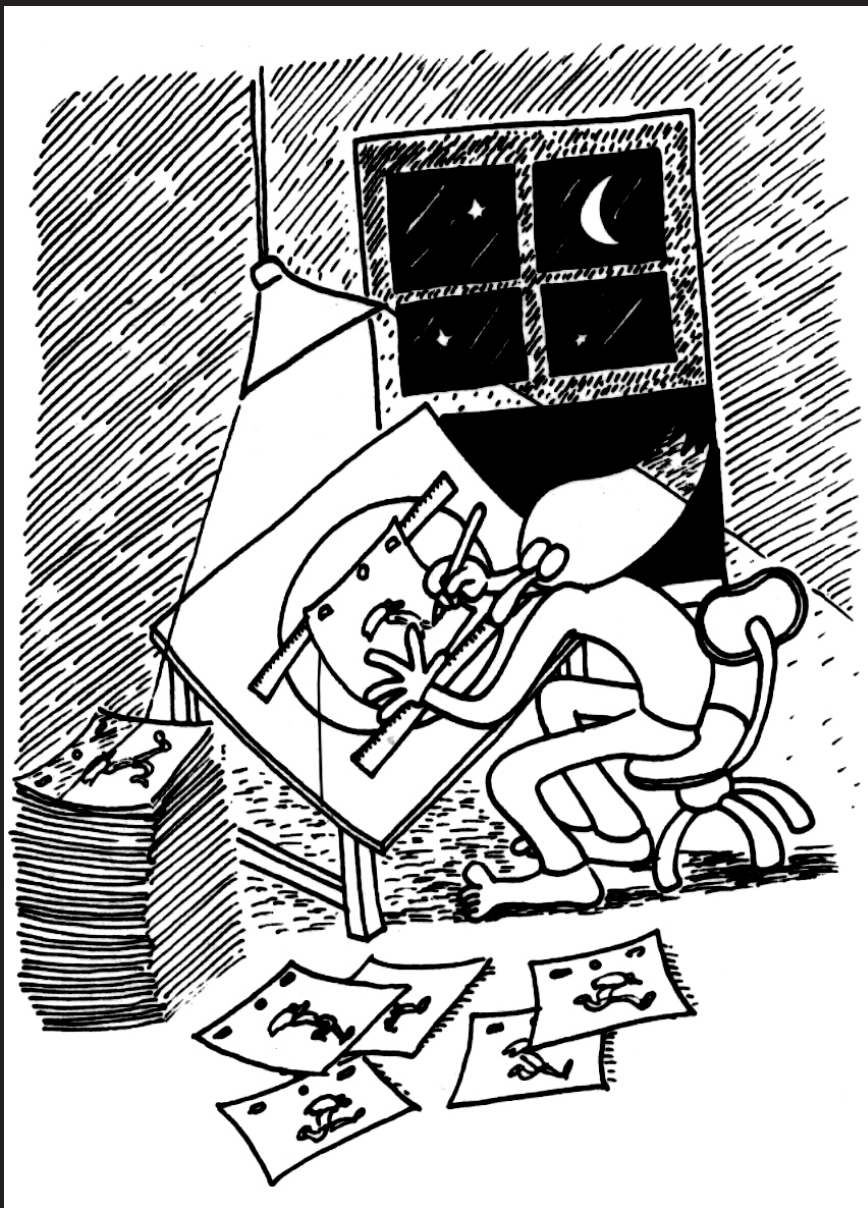


Em busca da espontaneidade perdida

Marcos Magalhães

Organizador do Festival ANIMA MUNDI (Rio de Janeiro)





Página 91: Marionete e Motion Capture – do filme *Animando* – Ilustrações de Marcos Magalhães

Página 92: Desenho Animado – do filme *Animando* – Ilustração de Marcos Magalhães

Este texto é uma revisão atualizada de um artigo publicado em 1996 na revista PUCK, do *Institut International de la Marionette* em Charleville-Mézières, França. No artigo, intitulado *À la recherche de la spontanéité perdue*, eu confessava, como autor de filmes de animação, minha “inveja” e admiração perante a arte do teatro de animação, após haver convivido por 3 semanas do ano de 1994 com marionetistas do mundo inteiro em um *workshop* de experimentação de técnicas de “*motion-capture*”, então uma tecnologia ainda em seus primórdios.

Naquele singular e extraordinário *workshop*, idealizado por Sally Jane Norman, reunindo animadores do teatro e do cinema além de pesquisadores da tecnologia digital de diversas nacionalidades, vislumbrava-se que uma nova tecnologia digital traria a possibilidade criativa capaz de conjugar os talentos de animadores performáticos (do teatro) com os de animadores cerebrais (do cinema). Pessoalmente, fiquei entusiasmado com tudo o que vivenciei e me tornei um aficionado do teatro de animação em todas as suas formas.

Mas, passados mais de 12 anos desde então, observo que raras iniciativas continuam a promover a junção das artes do cinema e do teatro de animação. A idéia de utilizar o meio digital para capturar movimentos criados pela performance de bonequeiros e aplicá-los aos mais diversos modelos virtuais continua se revelando genial

mas, mesmo com sua popularização, a principal utilização do *motion-capture* continua sendo a simples reprodução de movimentos naturais para a criação de efeitos especiais realistas no cinema.

Sinceramente espero que a lembrança daqueles conceitos e tentativas, no texto seguinte, ajude a re florescer esta idéia de aproximar animadores digitais, tradicionais e performáticos na criação de novas linguagens.

Trabalho com o cinema de animação há mais de 30 anos. A criação de ilusões de imagem em movimento representa meu principal meio de expressão.

Durante minha carreira, tive ocasião de experimentar as mais diversas técnicas de animação: desenhos animados, gravura sobre película, animação de objetos recortados de papel, massa de modelar, “*pixilation*” (animação quadro a quadro com atores de carne e osso), animação vetorial, computação gráfica.

Numa tentativa de definir o meu ofício, procurando um denominador comum entre todas estas técnicas e materiais diferentes, eu consideraria o cinema de animação como a arte de dominar o tempo. O Tempo, com todas as suas qualidades e quantidades, é a matéria prima da animação. Observando e analisando movimentos e transformações, reais e imaginários, o animador se habitua a encaixá-los em uma linha temporal, tornando-se capaz de reproduzir e manipular artificialmente estas mesmas impressões.

Uma vez captada na memória a impressão visual de um gesto, de uma emoção ou de um movimento, o animador deve “decupá-la” em diferentes etapas, representadas em fotografias, desenhos, modelagens, imagens gráficas ou qualquer outro modo de representação.

Para exercer esta permanente observação, de modo a ser capaz de transformar estes gestos e movimentos em desenhos, modelagens ou dados, o animador se condena a comprimir preciosos momentos de sua vida em alguns minutos ou até segundos de resultado, buscando sempre uma síntese minuciosa de cada gesto expressivo

captado. A obra da vida de um cineasta de animação pode ser definida como “tempo condensado”, resumindo-se a, no máximo, algumas horas de projeção.

Todo o processo da animação costuma empregar uma grande quantidade de cálculos e ponderações prévias, e a própria lentidão e meticulosidade do processo faz com que seja muito difícil manter ou alcançar uma fluidez ou espontaneidade no processo. Obviamente, este é sempre um dos objetivos máximos do animador: fazer com que movimentos intensamente elaborados pareçam ao espectador naturais e convincentes.

Mas na verdade pode-se dizer que o impensado, o imprevisto e o espontâneo (inerentes à nossa vida cotidiana) são elementos muito difíceis de se incorporarem ao processo do cinema de animação.

Posso aqui tomar como referência um dos grandes animadores do século passado, que se constituiu como mestre e referência para muitos artistas, inclusive este que aqui escreve: Norman McLaren, cineasta de origem escocesa, radicado no Canadá, com quem tive o prazer de conviver quando realizei meu curta-metragem *Animando* (1982) nos estúdios do *National Film Board of Canada*, em Montreal. Justamente nesta época em que fazia um estágio como realizador naquela prestigiada instituição, aproveitei para refletir sobre os processos da animação, ilustrando em meu filme nove técnicas e processos diferentes do cinema de animação artesanal.

McLaren ajudou bastante em minha pesquisa, e através de nossas conversas pude conhecer um pouco mais da verdadeira natureza de nossa arte. Ele é considerado até hoje o pesquisador e inventor mais produtivo e expressivo da história do cinema de animação.

Alguns efeitos presentes em seus filmes possuem tal perfeição e precisão que um espectador inadvertido pode acreditar terem sido feitos com a ajuda do computador (embora ele nunca tenha chegado a conviver com ferramentas digitais). Mas a despeito da perfeição mecânica de movimentos criados com muita racionalidade, McLaren atinge invariavelmente o contato com a nossa emoção, mesmo em seus trabalhos mais abstratos.

Surpreendentemente, sua obra nos demonstra que o cinema de animação pode ser bem mais intuitivo do que poderíamos imaginar à primeira vista.

Mesmo em seus trabalhos mais precisos e matemáticos onde, por exemplo, a sincronização de música e imagem era perfeita em mínimos detalhes, McLaren poderia utilizar uma simples régua de madeira marcando o tamanho de seus movimentos em lápis. Ele se referia constantemente à “memória muscular”, que o ajudaria a manter precisa a movimentação quadro a quadro de recortes de papel ou objetos, obedecendo a uma escala de tempo pré-calculada. Em seu planejamento minucioso, jamais deixava de lado a possibilidade de uma improvisação ou intuição de última hora. Se ele ainda estivesse vivo e se interessasse em experimentar a computação gráfica, certamente ampliaria ainda mais estas possibilidades de introduzir o acaso.

Em filmes que documentam seu processo criativo (como *McLaren at Play*, de 1940), podemos conhecer um pouco do lado performático do mestre. O inventor da *Pixilation* gostava bastante de se divertir durante o trabalho, explorando a sua própria expressão corporal e a de seus companheiros. *Vizinhos (Neighbours)*, o filme que lhe trouxe reconhecimento internacional ao conquistar um Oscar de melhor curta-metragem em 1952, foi feito inteiramente em *pixilation*, sem um *storyboard* extensamente planejado; McLaren afirmava ser este o seu trabalho preferido, tanto pela mensagem criativamente pacifista quanto pelo frescor de sua criatividade, pois várias de suas cenas foram criadas espontaneamente no calor da filmagem, realizada quadro a quadro em um parque ao ar livre no curto verão do Québec.

Na verdade, improvisação e intuição fizeram parte dos primeiros espetáculos do cinema de animação. As primeiras representações ancestrais desta linguagem, como as projeções animadas de lanternas mágicas, contavam com improvisação e performance do lanternista.

O *Teatro Óptico* de Émile Reynaud, espetáculo projetado de

desenhos animados, lançado em 1893 (dois anos antes da celebrada sessão dos irmãos Lumière em 1895, portanto considerado pelos animadores como a verdadeira projeção inaugural do Cinema), era um *show* de performance conjugado à projeção, pois o próprio Reynaud comandava o sistema de projeção, fazendo narrações e vozes, acelerando, ralentando ou repetindo as animações conforme a reação da platéia. E no cinema mudo, a intervenção de atores e músicos (como o clássico pianista de cinema) complementava a exibição de desenhos animados. Winsor McKay, o pioneiro criador da primeira personagem animada de sucesso das telas, a dinossaura Gertie, costumava contracenar com a projeção de sua criatura.

Mas, pouco a pouco, estas intervenções performáticas foram ficando raras e quase impossíveis devido à natureza industrial e mecânica que o suporte cinematográfico logo estabeleceu.

Portanto, uma projeção de cinema de animação, tal como o conhecemos há mais de um século, não contém *à priori* nenhuma intervenção imprevista, nenhuma influência do acaso ou da emoção do momento. Será sempre uma repetição mecânica da mesma ação construída por um animador, por mais que este, no momento da criação, tenha logrado incutir em sua representação o frescor de uma performance improvisada.

A entrada em cena, no final do século passado, das tecnologias digitais de produção e exibição poderá contribuir para que se criem espetáculos nos quais seja possível maior interação e imprevisto. Mas isto não se demonstrou ainda algo mais que uma possibilidade, ou talvez de outra situação ilusória: os videogames animados, por exemplo, pressupõem a atuação do espectador, a interatividade, mas o universo de intervenções possíveis também está previamente calculado na programação do jogo, portanto toda interferência do acaso está planejada e circunscrita a um número finito de possibilidades.

A animação feita por computador também pode tender a cristalizar ainda mais todo um vocabulário de gestos e expressões pre-determinadas, criadas por *softwares* ou por animadores tradicionais

treinados. É o caso de estúdios como a Pixar, fundada sob a direção de John Lasseter, formado nos estúdios Disney, que realizou com sucesso a transposição dos paradigmas da escola disneyana para a animação digital 3D e recriou por meios informáticos um padrão industrial de sucesso.

Mas o gesto representado nunca alcançará a espontaneidade dos tremores, vacilações, dúvidas e imperfeições que constituem os atos humanos autênticos, por mais decididos e firmes que se aparentem. É possível, como todos os bons animadores se esmeram, “representar” estas filigranas, mas é sempre uma representação estudada e passível de se tornar um clichê e perder com o tempo sua eficácia de convencimento.

O que quero defender aqui é a grande graça do teatro de animação, que conjuga a representação simbólica dos símbolos e personagens “transferidos” do bonequeiro ao títere, podendo a cada performance gerar uma nova representação. Estamos em última análise versando sempre sobre as diferenças e similaridades entre Teatro e Cinema, sendo que em se tratando de animação esta diferença se acentua; É fato que estamos habituados a ver grandes atores do teatro transitarem com comodidade para o meio do cinema, fazendo filmes com igual sucesso, mas são curiosamente raros os exemplos de animadores que conseguiram conjugar as artes do cinema de animação e do teatro de bonecos.

Um exemplo evidente destas exceções seria a animadora alemã Lotte Reiniger, que se baseou na estética do teatro de sombras para realizar em 1926 um dos primeiros filmes de animação em longa-metragem da história, o clássico *Prince Achmed*, até hoje referência de inovação na linguagem cinematográfica.

Recentemente, o animador brasileiro Guilherme Marcondes lançou mão, em seu premiado curta-metragem *Tyger*, de marionetes animadas por manipuladores vestidos de negro, para conjugar a estética do teatro de animação com a animação digital de personagens 2D, conseguindo um efeito muito rico e instigante.

De minha parte, fui feliz testemunha de um encontro rico

entre animadores de teatro e de cinema, em Charleville-Mézières, França, no ano de 1994. A idéia do *workshop* veio do surgimento de uma nova tecnologia digital, então ainda em experimentação na indústria. O “*motion-capture*” visava acelerar o processo de reprodução de movimentos, através da “captura” dos dados físicos de movimentos reais, transformando-os em informações digitais possíveis de serem aplicadas a imagens virtuais.

Normalmente esta tecnologia é aplicada para conferir ação realista a modelos digitais, sendo atualmente muito usada em filmes de efeitos visuais como *Senhor dos Anéis* ou *Star Wars*, nos quais atores contracenam com personagens virtuais, mas de movimentação naturalista.

No *workshop*, no entanto, a idéia era ir em outra direção, ou seja, explorar o potencial criativo do *motion-capture*, evitando ao máximo sua aplicação em modelos antropomórficos.

A idéia de se basear na simples reprodução de movimentos capturados, substituindo a trabalhosa e árdua tarefa de criar do zero as posições-chave e intervalos da animação, já existe na indústria do cinema de animação há muito tempo. Max Fleischer (que com seu irmão Dave criou vários personagens como Betty Boop e Popeye) patenteou em 1915 o *Rotoscópio*, que pode ser considerado um ancestral do *motion-capture*. Um projetor de filmes encaixado a uma mesa de tampo transparente permitia ao animador copiar diretamente cada fotograma de uma filmagem real, podendo então “vestir” o movimento copiado com a arte-final de um desenho animado. A escola naturalista de Disney se beneficiava constantemente deste sistema.

O *motion-capture* vai além, pois a informática permite que a informação da trajetória física de um determinado ponto no espaço seja traduzida em dados e armazenada digitalmente. Em geral, um sensor que monitora este ponto estará conectado a uma articulação pertencente a um corpo em movimento, como joelhos, cotovelos, quadris, e os dados de um certo conjunto de pontos permitirão reproduzir quase todas as nuances de um gesto humano ou animal. Estes dados, levados

a um *software* de animação 3D, permitirão atribuir esta movimentação a qualquer modelo ou personagem digital.

O sistema tem portanto um potencial bem mais interessante que a rotoscopia. Como toda informação digital, estes dados poderão ser editados e aperfeiçoados após a captura, o que confere maleabilidade e liberdade criativa sobre o material.

O ponto de partida do *workshop* de Charleville-Mézières foi a exploração das possibilidades criativas deste sistema por profissionais da animação não-realista. O conceito era fascinante: os animadores de cinema poderiam planejar animações em conjunto com animadores de teatro, registrando performances com a possibilidade de aperfeiçoá-las pela edição digital. O cinema de animação poderia, em tese, recuperar com este sistema o frescor da performance, de movimentos criados sem tanta intervenção racional como os feitos quadro a quadro. E os melhores “atores” a ter seu gestual capturado seriam os marionetistas, que já trabalham em um universo semelhante a seus colegas do cinema, com a mesma “transferência” de gestos e emoções a personagens não necessariamente figurativos.

Ao ser convidado para esta experiência única, o que mais me atraiu não foi a nova tecnologia, mas a oportunidade de melhor compreender os processos de uma arte tão próxima à minha mas de convívio tão raro no meio profissional. A ocasião de coabitar com manipuladores e construtores de bonecos de teatro de animação, em um ambiente criativo como o do *Institut International de la Marionnette*, proporcionou-me uma preciosa chance de experimentar os pontos comuns entre teatro e cinema de animação.

A motivação artística e o resultado final das duas artes podem parecer próximas, porque todos nós transferimos para modelos (bonecos, objetos, marionetes, desenhos) a caricatura de uma expressão emocional. Mas o ritmo de criação e natureza dos processos são bastante diversos.

Sentia uma ponta de inveja do prazer vivido pelos bonequeiros em suas apresentações, quando recebem a resposta do público no momento em que a ação acontece. O animador de cinema está

conformado a uma longa e dolorosa espera pelo contato com sua platéia. Não é raro que, ao exhibir seu filme, o animador esteja já muito distante da emoção original que o fez construir aquelas ações, e portanto se sinta estranho a tudo que está na tela. Este distanciamento nas trocas com o público se torna um fator frustrante para o cineasta de animação. Realizamos um trabalho bastante dinâmico, mas dependente de instrumentos “frios” (máquinas como o computador, câmera, etc.). Já quanto ao marionetista, cremos que ele vive quase integralmente o prazer de transportar suas emoções e movimentos para um outro corpo, acrescido do prazer da resposta imediata do público quando se apresenta.

Por outro lado, aconteceu no *workshop* um momento no qual os animadores de cinema se sentiram úteis aos de teatro: foi quando trabalhamos sobre o *storyboard*, nosso instrumento de planejamento das cenas de um filme de animação, no qual desenhamos o *lay-out* de cada cena e realizamos previamente a edição de nossos filmes. Alguns bonequeiros jamais haviam experimentado esta ferramenta e ficaram encantados com as suas possibilidades.

A elaboração conjunta, através de *storyboards*, das idéias concebidas em reuniões de criação de marionetistas e animadores, constituiu-se numa das experiências mais ricas do estágio. Os marionetistas ensaiavam seus gestos e cenas enquanto os cineastas procuravam a melhor maneira de enquadrar a cena, aperfeiçoando forma e ritmo para sua melhor representação em filme. Neste estágio do *workshop*, os computadores não estavam ainda presentes, e não podíamos imaginar o que seria ou não possível realizar em um sistema ainda desconhecido da maioria. Esta incerteza, em vez de nos limitar, acabou por incitar ainda mais a imaginação dos participantes. Esquetes plenos de inventividade foram concebidos, alguns até mesmo demasiadamente elaborados para o tempo e os equipamentos disponíveis na época.

Ao longo dos ensaios para a apresentação final dos resultados do *workshop*, em que utilizaríamos em cena e ao vivo, em um espetáculo, os recursos do *motion-capture* aplicados a marionetes e objetos, pude

participar das cenas e experimentar o prazer de realizar animações em tempo real. Em uma das cenas de que participei manipulava dois sensores ligados ao sistema, que eram atribuídos aos “pés” de uma toalha animada, modelada em 3D no computador e projetada em um telão. Outro participante manipulava os sensores atribuídos às “mãos”. A autora do esquete, a australiana Sue Wallace, contracenava então com a toalha digital, e com nossos movimentos fazíamos esta imitar e repetir os movimentos de Sue.

No cinema de animação raramente sentimos esta experiência da performance, a não ser em nossos “ensaios” contidos, em frente a um espelho, para tentar capturar em nossa percepção as filigranas de determinado gesto ou emoção. Fazer tudo isso em frente da platéia, com a possibilidade de improvisar e aperfeiçoar a cada apresentação (o que infelizmente não aconteceu, pois foi uma única apresentação) é uma sensação estimulante, nova, difícil de esquecer.

Mesmo com o escasso tempo disponível que tivemos para o uso direto do equipamento, obtivemos um precioso sentimento das possibilidades criativas do *motion-capture* como catalisador da junção de talentos de animadores do teatro e do cinema.

O sistema se mostrava um instrumento viável para a síntese destes dois modos de expressão pelo movimento, tão próximos em sua essência mas separados na prática devido a seus diferentes ritmos de criação.

No espetáculo final, cantamos em celebração ao “casamento” do teatro e cinema de animação – este era o sentimento mais forte em todos os participantes, mais do que qualquer euforia por sermos “pioneiros” no uso de uma tecnologia digital promissora.

Eu me sentia fascinado pela possibilidade de recuperar para minha arte um pouco da espontaneidade de um gesto autêntico, sentido e executado antes de ser pensado. E, uma vez que este gesto se encontrava capturado e digitalizado, seria possível então trabalhá-lo de forma análoga à animação tradicional, manipulando as posições-chave, o número de intervalos, a modelagem e textura dos personagens, etc.

Mas, desde aquele mês de agosto de 1994, nunca mais tenho visto esta ferramenta ser usada da forma que ensaiamos. O *motion-capture* continua executando suas funções mecânicas a serviço de uma animação industrial, e as poucas intervenções criativas a que assisti neste meio, por artistas do teatro de animação, tiveram continuidade abaixo do esperado.

Resta esperar que, mesmo sem a tecnologia, animadores do teatro e do cinema fiquem atentos para todas as possibilidades de reviver este “casamento”, que se demonstrou pleno de criatividade.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

Vizinhos (Neighbours) – Canadá, 1952. 8 minutos. Direção: Norman McLaren; Produção: National Film Board of Canada. Vencedor do Oscar de Melhor Curta-Metragem em 1953.

McLaren at Play – Montagem de testes de animação feitos por Norman McLaren. 5 min., silencioso. Direção: Norman McLaren. Produção: National Film Board of Canada. Canadá, 1940.

Prince Achmed – Direção: Lotte Reiniger; Alemanha, 1926. Longa-metragem pioneiro, realizado com a técnica de silhuetas recortadas em papel, animadas quadro a quadro.

Tyger – Direção: Guilherme Marcondes. Curta-metragem de 4 minutos, misturando diversas técnicas de manipulação de bonecos e cinema de animação.

Senhor dos Anéis – Trilogia de longas-metragens de fantasia dirigida pelo neozelandês Peter Jackson.

Star Wars – Série de longas-metragens de fantasia, ricos em efeitos especiais, dirigidos por George Lucas.





Encenando os direitos humanos durante a guerra ao terrorismo: a parada da maré cheia do Great Small Works

John Bell

Universidade de Connecticut (EUA)





Páginas 104 a 106: *The Rising Tide Parade* (Junho, 2006) – Concepção, Designer e Direção de Great Small Works – Foto: Orlando Marra



Tradução de Marisa Napolini, Mestre em Teatro e professora do Departamento de Artes Cênicas no Centro de Artes da UDESC; e Marcos Heise, jornalista, graduado em Comunicação Social.

Na primavera de 2006, o *Great Small Works* foi contratado pelo Lower Manhattan Cultural Council [Conselho Cultural de Lower Manhattan²] para realizar uma parada artística para dar início ao *River to River Festival* [Festival Rio a Rio], uma série de concertos e performances no decorrer do verão que tinha como objetivo, me parece, trazer de volta um certo sentimento de cultura pública viva para a ainda traumatizada redondeza do “Ground Zero”³ de 2001. Enquanto em anos anteriores as paradas haviam sido coleções de esculturas de procissão de artistas novaiorquinos, nós decidimos fazer da nossa parada *River to River* um evento teatral de rua, uma reflexão política sobre o tema dos rios, as ruas e as dinâmicas de poder em comunidades que se confrontam com transformações e mudanças. Nisto, obviamente, estávamos seguindo tipos de tradição já perseguidas nos anos setenta por grupos como *Bread and Puppet Theater*, *Welfare State International* e outros, assim como as ricas tradições de procissão dos anos 20 e 30, séculos de carnaval de rua ultrajante, espetáculos de rua da Renascença e até mesmo as origens

² N. do T.: Lower Manhattan ou Downtown Manhattan é a parte sul da ilha de Manhattan, que vai da rua 14, ao norte, ao Porto de Nova York, ao sul, e é delimitada a leste e oeste pelos rios East e Hudson River, respectivamente.

³ N. do T.: Ground Zero [Marco Zero] é como ficou conhecido o local onde explodiram as torres gêmeas na cidade de Nova York, em setembro de 2001. Genericamente é um termo utilizado para descrever o ponto na superfície da terra onde ocorre uma explosão.

da tragédia grega em barcos de procissão sobre rodas – os *carre navalis* – que alguns consideram as raízes do carnaval europeu⁴.

O *Great Small Works* (um coletivo de teatro fundado por Trudi Cohen, Jenny Romaine, Mark Sussman, Stephen Kaplin, Roberto Rossi e eu) tem criado paradas temáticas a partir de temas políticos por vários anos e nosso método tem sido unir diferentes artistas que criam imagens (figurinos, estandartes, figuras de procissão, pinturas e bonecos) assim como música e textos, para serem apresentados em eventos teatrais que reflitam nossa percepção dos aspectos mais relevantes do nosso momento e lugar. Desta vez, refletindo sobre o tema dos rios e considerando o espírito particular do momento americano em que nos encontramos, decidimos pensar em três rios⁵.

1. O Rio Fluente Celeste do Reinado Submerso do Rei Dragão (da dinastia chinesa Qin), como um indicador da experiência de imigração nos EUA.
2. O Rio Mississipi, por suas conexões óbvias com o Furacão Katrina, mas também por seus antecedentes históricos de racismo que simbolizaram as reações à enchente do Mississipi em 1927.⁶
3. Os rios Tigre e Eufrates, não somente por serem o local da nossa desastrosa guerra no Iraque, mas também por terem sido a sede da civilização do século XIII, simbolizada pelo trabalho de Ibn Al-Jazari, o engenheiro mesopotâmico que projetou máquinas espetaculares movidas à água muito antes de a engenharia mecânica ter surgido na Europa.

⁴ Historiadores da cultura popular européia gostam de discutir a etimologia de “carnaval”: teria sido *carre navalis*, o barco sobre rodas, ou carne vale, despedida da carne, uma referência a abdicar desta comida? Em ambos os casos, a obra referencial de Margarete Bieber *The History of the Greek of Roman Theater* (Princeton: Princeton University Press, 1961: 19) mostra imagens de barcos com rodas usados no Festival de Dionísio.

⁵ Todos nós estávamos envolvidos na parada, com exceção de Rossi, que estava fora, estudando arquitetura.

⁶ A nossa referência para este acontecimento de 1927 foi John M. Barry, *Rising Tide: The Great Mississippi Flood of 1927 and How it Changed America*. New York: Touchstone, 1997.

Eis o que aconteceu na apresentação: nós desfilamos com três barcos temáticos em uma longa procissão, ligados por duas bandas de metais (Orquestra Kenny Wollesen's e Os Himalaias, divididos em duas unidades, mas ainda tocando alto e forte seu som heterodoxo característico de uma orquestra de metais, indo de tons Sun Ra a temas da Ópera chinesa); estandartes anunciando a parada e as figuras flutuantes, elementos de cena recortados como silhuetas planas representando a água, cobertos com uma superfície reflexiva; um grupo de bicicletas musicais e um dançarino de pernas-de-pau.

Nós nos apresentamos em seis locais distintos de Lower Manhattan em uma quinta-feira ensolarada com cenas curtas baseadas nas possibilidades de histórias surgidas a partir de cada elemento flutuante. Nós havíamos solicitado aos nossos *designers* que incluíssem uma transformação em cada elemento flutuante e estas transformações ajudaram a definir a estrutura dramática de cada cena.

Cena Um:

A primeira cena tirou proveito das nossas relações com atores da Ópera de Pequim do Chinese Theater Works, nossa companhia irmã no Brooklyn. A *performance* estava baseada em um boneco gigante, um dragão de duas cabeças que se transformava em um gigante Rei Dragão. O Rei Dragão começou recitando um poema emocional sobre perda e distância (em mandarim e em inglês) do poeta Li Bai, da dinastia Tang. Enquanto Os Himalaias tocavam a sua versão da melodia da Ópera de Pequim Rei Macaco, a *Top Hat Gang* (inspirada no demônio Axe Gang do filme *Kung Fu Hustle*, produção de Stephen Chow, 2004) entrava dançando Electric Slide. A nossa *Top Hat Gang* [Gangue da Cartola] representava as forças anti-imigração em crescimento nos EUA e, em coro, eles declamaram: “Alienígenas ilegais estão invadindo o espaço, pegando nossa terra e nosso modo de vida!” Em resposta, os imigrantes surgiam do corpo do Rei Dragão: o co-fundador do Chinese The-

ater Works, Kuang-Yu Fong (um diretor taiwanês-americano com treinamento intensivo na Ópera de Pequim assim como considerável experiência no teatro ocidental), como um imigrante chinês vestido de americano, seguido pelos Himalaias. Alternando falas através de perguntas e respostas, Kuang-Yu e Os Himalaias declararam: “o gigante adormecido foi despertado” e contrapuseram os sentimentos anti-imigrantes da *Top Hat Gang* dizendo: “nós não somos criminosos [...] Nós trabalhamos muito!” Com diálogos de filme de ação tirados de *Kung Fu Hustle* (“Que seja: vamos fazer isso!”), Kuang-Yu confrontou *Top Hat Gang*, primeiro em combate de lança com Zi-Jun, depois em uma luta de espada com Yu-Huí (ambos especialistas em artes marciais da Ópera de Pequim). Entre as duas batalhas, Kuang-Yu e Os Himalaias atravessaram a área de representação ecoando o canto das demonstrações dos imigrantes que havia surgido em todo o país dois meses antes: “Si, se puede! Si, se puede!” Durante a segunda batalha, Jenny e eu desenrolamos um pergaminho cujo conteúdo complexificava as questões lançando perguntas do tipo: “Problema da imigração? Problema econômico dos refugiados? Problema do trabalhador ilegal? Problema da globalização?” No clímax da batalha, quando Kuang-Yu derrotava Yu-Hui, os imigrantes cantavam outra fala das demonstrações: “Hoje nós lutamos! Amanhã nós votamos!”

Cena dois: Rio Mississippi (enchente de 1927)

A segunda cena da *Parada da Maré Cheia* caracterizava o Rio Mississippi, ou mais exatamente um barco de bambu e tecido projetado por Alessandra Nichols. A primeira apresentação desta cena foi em Bowling Green, em frente à velha Customs House, e apenas algumas jardas de distância de um enorme touro de bronze que celebra o distrito financeiro. Depois que a cena foi anunciada aos passantes em horário de almoço, Os Himalais tocaram uma versão estilo Nova Orleans do velho *standard* “Bye Bye Blackbird”, enquanto o barco entrava em cena. Dois personagens com cartolas, o *rapper* de Jersey City Hi Coup e a diretora do Circo Amok Jen-

nifer Miller deram o contexto da cena com uma breve exposição de antecedentes históricos do desastre do Furacão Katrina:

HiCoup: Em 1927 houve uma enchente em Nova Orleans.

Jennifer: Nova Orleans, Nova Orleans, Nova Orleans.

HiCoup: Enquanto o Mississipi ribombava, o que acontecia?

Jennifer: O que acontecia, o que acontecia, o que acontecia?

HiCoup: A hospitalidade do sul expôs a verdade.

Jennifer: Qual é a verdade?

HiCoup: Os negros foram recolhidos em acampamentos de trabalho, detidos por guardas armados e impedidos de sair enquanto as águas subiam.

Enquanto a banda tocava uma versão mais funk de “Bye Bye Blackbird”, as águas⁷ dançavam uma maré crescente, tornando-se mais descontroladas e agitadas até que a banda explodiu em um urro cacofônico e o barco explodiu, seus pedaços rodopiaram entre as ondas e voltaram a se acalmar enquanto os dois narradores voltavam.

Para o capítulo seguinte da cena, Hi Coup incorporou personagens de classe média (um pregador e depois o prefeito de Nova Orleans) cujo conselho aos afro-americanos que encaravam a enchente era que não se movessem e confiassem nas pessoas no poder, uma relação evidente com a recente história do Furacão Katrina. Estes trechos eram intercalados com piadas de Richary Pryor sobre racismo (garimpadas de antigas fitas de vídeo) e também com piadas mais recentes sobre o Katrina, retiradas da Internet, cujo alvo era a administração Bush:

HiCoup: Hei, mulheres, qual é a posição de George W. Bush a respeito de Roe e Wade?

Jennifer: Não sei, qual é?

HiCoup: Ele não tá nem aí pra como os negros vão sair de New Orleans!

⁷ No original, *water cut-outs* são silhuetas recortadas de forma plana que criam uma ambientação de água, como se fossem ondas do rio (N. T.).

Enquanto tudo isso acontecia, dois narradores escreviam textos a giz em um muro de construção próximo e, após a última piada sobre Katrina, leram em voz alta:

Sam e Jenny: 1927—

John: enchente incita a migração de dezenas de milhares de negros do Delta do Mississipi.

Sam e Jenny: 1928—

John: Má condução da crise afeta a eleição presidencial.

Sam e Jenny: 2005—

John: Furacão Katrina gera mais de um milhão de refugiados.

Sam e Jenny: 2008—

John: Má condução da crise afeta a eleição presidencial. Republicanos votaram por afastamento do cargo.

Todos: Hurra!

Esta pitada de *agit-prop* esperançoso finalizou a cena e enquanto a banda recomeçava “Bye, Bye Blackbird,” o barco se montava novamente, as silhuetas de água se reorganizavam e nós voltávamos à formação de parada em direção à Bolsa de Valores.

Cena três: os rios Tigre e Eufrates

A Bolsa de Valores foi o local de apresentação com maior carga simbólica da nossa parada. Para chegar lá, tivemos que passar por numerosas barreiras anti-terrorismo que, devido à legitimidade oficial do desfile, abriram-se para o nosso espetáculo heterodoxo. Funcionários em horário de almoço nos assistiam enquanto passávamos, um elemento espetacular estranho em um ambiente que já é carregado semioticamente como o centro do capitalismo americano. Nós chegamos à esquina entre as ruas Broad e Wall, onde uma bandeira americana gigante cobria as colunas gregas da Bolsa e uma estátua de George Washington repousava em um pedestal em frente ao Federal Hall, onde Washington foi empossado como presidente pela primeira vez. Foi ali que o nosso flutuante Tigre/Eufrates se apresentaria tanto como uma tecnologia mesopotâmica do século XIII quanto

como um ritual de funeral Shi'i⁸.

O artista iraniano Ahmad Azari desenhou o flutuante Ibn Al-Jazari como uma versão gigante do renomado Relógio Elefante⁹ de Al-Jazari, mas inseriu seis portais na base do flutuante do qual fitas grená de 30 pés de comprimento surgiriam. Na esquina das ruas Broad e Wall as silhuetas de água formaram uma área circular de representação na qual os estandartes entraram. Então anunciamos a cena “Ciência e a arte do *showman!* Tecnologia mesopotâmica medieval! Relógio elefante movido à água de Ibn al-Jazari!”. Os Himalaias ficaram nas escadas do Federal Hall apresentando sua versão de uma melodia de transe Sufi da cidade marroquina de Joujouka. À medida que a música ecoava alto nas paredes dos prédios em torno, uma bicicleta *glockenspiel* entrou no círculo da apresentação, unindo-se ao flutuante e às silhuetas enquanto estes giravam em círculos concêntricos. Então, doze *performers* correram para dentro do círculo e à medida que os outros elementos paravam, eles rodavam ao redor do círculo, fazendo gestos de ostentação, como se fossem relógios, enquanto miravam as superfícies refletidas das silhuetas de água. Quando a música Joujouka subiu num crescendo até o clímax, os *performers* correram para o flutuante de Ibn al-Jazari que estava no meio e Jenny Romaine conduziu uma versão pergunta-resposta de um poema tradicional persa, que celebra o ritual de funeral de Ashura e o martírio de Husayn, neto de Muhammad, que, de acordo com a tradição, foi brutalmente assassinado juntamente com sua família pelos rivais Sunnis:

Apresentador: O que está chovendo?

Coro: Sangue.

Apresentador: Quem?

Coro: Os olhos.

⁸ As duas principais denominações do Islã são Sunni (o ramo mais extenso) e Shi'i. O Islã Shi'i predomina no Irã e boa parte da poesia e da dramaturgia iranianas estão ligadas às tradições e rituais Shi'i.

⁹ O Relógio Elefante é uma invenção muçulmana que consiste em um relógio movido à água na forma de elefante. (N. T.)

Apresentador: Como?

Coro: Dia e noite.

Apresentador: Por quê?

Coro: Pelo luto.

Apresentador: Luto por quem?

O coro não recitava a última linha do poema: “Luto pelo rei de Karbala”, uma referência ao martírio de Husayn, que é a ação central de Ashura. Isto tornou o tema do luto em nossa cena indefinido, não mais vinculado à história e à cultura de uma religião particular, mas fluindo livre, com o tema do luto aberto à reflexão do público. No entanto, na minha mente, qualquer relação com o luto em Lower Manhattan inevitavelmente provoca conexões com a bomba no World Trade Center e eu acredito que isso tenha vindo à tona em nossa *performance*. A transformação do flutuante de Ibn Al-Jazari veio em seguida: fitas negras e confete foram lançados do alto da torre do flutuante; o *hijab* negro cobrindo uma boneca sentada na base da torre de repente desapareceu, revelando um *hijab* branco, decorado com flores e a cara listrada de branco e vermelho da boneca. Então, seis *performers* puxaram pra fora as fitas vermelho-sangue com 30 pés de comprimento, a banda tocou a música *Joujouka* e o relógio à água começou uma lenta rotação no sentido anti-horário enquanto as longas fitas vermelhas criavam um estranho contraponto às longas listas vermelhas da gigantesca bandeira americana. Depois que o grupo completou uma volta, a música parou e Jenny deu um passo atrás para recitar um trecho de outro poeta mártir, o poeta Sufi Urdu, chamado Shah Abdul Latif Bhittai. “Povo, eu sei o que vocês estão pensando”, disse Jenny à multidão, “vocês estão dizendo a si mesmos” – e aqui teve início o poema sufi – “A terra treme, os céus estão revoltos”. Fazendo gestos em direção à enorme bandeira americana, ela continua: “isto não é uma guerra” e então, fazendo gestos em direção às fitas vermelhas, ela diz “isto é uma manifestação de amor”. Neste ponto, a banda começa a tocar, as fitas são dobradas de volta no flutuante e a parada segue.

O que tudo isso significou e o que tem a ver com direitos humanos e com bonecos? Primeiramente, me parece claro que os

direitos humanos são distintos – e às vezes opostos – aos direitos e à pauta dos governos e de grandes entidades como corporações. Neste sentido, os direitos humanos, ou seus ancestrais iluministas, os direitos naturais, desejam se tornar a proteção automática das pessoas comuns contra o abuso de poder. As paradas tradicionais de carnaval, como Mikhail Bakhtin admiravelmente registrou em *Rabelais e seu mundo*, sugeriam a mesma coisa, apesar de não dizerem isso claramente, e dissimulavam suas aspirações através do prazer do entretenimento e da confusão¹⁰. O que procissões contemporâneas como *A Parada da Maré Cheia* podem oferecer são várias possibilidades. Pelo seu formato, reúnem artistas e não-artistas, *performers* e não-*performers*, que, tendo desenvolvido um suporte em suas criações, unem-se momentaneamente para articular uma percepção de consciência compartilhada sobre a nossa existência atual.

Neste momento, nos Estados Unidos, onde o modo operante dominante da administração Bush tem sido de incutir medo cuidadosamente, qualquer tipo de articulação pública de idéias fora do domínio dos meios de comunicação de massa é notável. O peso simbólico de Lower Manhattan, como a sede do capitalismo mundial e conseqüentemente como um suposto alvo do “terrorismo global” é uma presença constante, tanto física quanto psicológica. *A Parada da Maré Cheia* não se opôs de frente a este peso simbólico e sua narrativa insinuada, em forma de parada de protesto, mas, de uma maneira mais sinuosa, contando histórias com imagens, objetos, textos e música, levantou questões. Quais são as implicações de ver imigrantes não como indesejáveis, mas como os heróis da cultura *kung-fu* com poder político potencial? O que significa que os efeitos sociais do Furacão Katrina não são absolutamente extraordinários, mas uma reiteração das políticas de raça e de poder praticadas quase que da mesma forma sessenta anos atrás? E qual é a essência da celebração do luto, a acolhida ao

⁸ Ver BAKHTIN, Mikhail. *A cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Campinas: Hucitec, 1987.

sangue e à dor quando este tipo de celebração liga os mortos do Iraque aos que morreram em Nova York?

Depois que a *Parada da Maré Cheia* terminou, um dos músicos me disse que se lembraria de ter tocado nos degraus do Federal Hall por toda a sua vida. Eu acho que ele não estava falando somente da maravilhosa acústica das paredes maciças de pedra que circundavam o espaço, mas do fato de que a nossa parada, por um momento, transformou a esquina entre as ruas Wall e Broad em um lugar com uma gravidade estranha e única. Nós havíamos reutilizado pedaços e peças de *performance* ritual, à nossa própria maneira, e talvez por causa dos intervalos modais da melodia *Joujouka*, ou das implicações da tecnologia do século XIII ou do grande poder espetacular de bonecos de teatro feitos com pouco dinheiro, nós conseguimos transformar aquele espaço público em um local de ritual de luto do século XXI, cujas possibilidades contemplativas, em algum nível, nós todos desfrutamos.

Fontes para a procissão e o espetáculo *Maré Cheia*. As seguintes fontes foram consultadas na construção de cenários, textos, música e imagens para o evento:

ALAVI, Nasrin. *We Are Iran: The Persian Blogs*. Brooklyn: Soft Skull Press, 2005.

ARNOLDI, Mary Jo. *Playing with Time: Art and Performance in Central Mali*. Bloomington: Indiana UP, 1995.

BALDWIN, Peter. *Toy Theaters of the World*. London: A. Zwemmer, 1992.

BARRY, John M. *Rising Tide: The Great Mississippi Flood of 1927 and How it Changed America*. New York: Touchstone, 1997.

BELL, John. *Landscape and Desire: Bread and Puppet Pageants in the 1990s*. Glover: Bread and Puppet Press, 1997.

BUCKNELL, Peter. *Entertainment and Ritual: 600-1600*. London: Stainer and Bell, 1979.

- CELANT, Germano. *The Course of the Knife: Claes Oldenburg, Coosje van Bruggen, Frank O. Gehry*. Milano: Electa, 1986.
- COULT, Tony. KERSHAW, Baz. *Engineers of the Imagination: The Welfare State Handbook*. London: Methuen, 1983.
- DIXON, Annette. Ed. *Kara Walker: Pictures from Another Time*. Ann Arbor: University of Michigan Museum of Art, 2002.
- HENNY, Sue. HOOLE, John. JUN, Wada eds. *Karakuri Ningyo: An Exhibition of Ancient Festival Robots from Japan*. London: Barbican Art Gallery, 1985.
- HUBER, Leonard V. *Mardi Gras: A Pictorial History of Carnival in New Orleans*. Gretna: Pelican, 1994.
- HUBER, Richard. *Treasury of Fantastic and Mythological Creatures: 1,087 Renderings from Historic Sources*. New York: Dover, 1981.
- Ibn al-Razzâz al-Jazarî. *The Book of Knowledge of Ingenious Mechanical Devices, trans.* Donald R. Hill. Islamabad: Pakistan Hijra Council, 1989.
- KEDE, Jia. *Flower-and-Bird Paintings of Jia Kede*. Beijing: China Esperanto Press, 1997.
- LLOYD, Ambrose. THOMAS, Nicolette. *Kites and Kite Flying*. London: Hamlyn, 1978.
- ODY, Kenneth. *Paper Folding & Paper Sculpture*. New York: Emerson Books, 1965.
- PEATTIE, Sara. and the Puppeteer's Cooperative. *68 Ways to Make Really Big Puppets*. Glover: Bread and Puppet Press, 1996.
- ROWLANDS, Jim. *The Big Book of Kites*. New York: St. Martin's Press, 1987.
- SANDERS, Tao Tao Liu. *Dragons, Gods & Spirits from Chinese Mythology*. New York: Peter Bedrick Books, 1980.
- SHAY, Frank. *American Sea Songs and Chanteys from the Days of Iron Men & Wooden Ships*. New York: W. W. Norton, 1948.
- PELHAM, David. *The Penguin Book of Kites*. New York: Penguin

Books, 1976.

ROACH, Joseph. *Cities of the Dead: Circum-Atlantic Performance*. New York: Columbia UP, 1996.

ROREX, Robert A. FONG, Wen eds. *Eighteen Songs of a Nomad Flute: The Story of Lady Wen-Chi*. New York: Metropolitan Museum of Art, 1974.

SCHUMANN, Elka ed. *Bread and Puppet Museum 1989*. Glover: Bread and Puppet Theater, 1989.

SCHIMMEL, Annemarie. "Karbala and the Imam Husayn in Persian and Indo-Muslim Literature." In: *Al-Serat*, Vol XII (1986). <http://www.al-islam.org/al-serat/Karbala-Schimmel.HTM>

SKINNER, Scott. FUJINO, Ali. Eds. *Kites: Paper Wings Over Japan*. London: Thames and Hudson, 1997.

STALBERG, Roberta Helmer. NESI, Ruth. *China's Crafts: The Story of How They're Made and What They Mean*. San Francisco: China Books and Periodicals, 1980.

VAUGHN, L. F. *Vaughn's Parade and Float Guide*. Minneapolis: T. S. Denison & Company, 1956.

CHOW, Stephen. Director. *Kung-Fu Hustle*. Sony Pictures Classics Release Columbia Pictures Film Production Asia Limited. Culver City, California. 2004.

Performing human rights during the war on terror: Great Small Works' rising tide parade

John Bell

Universidade de Connecticut (EUA)

In the spring of 2006, Great Small Works was commissioned by the Lower Manhattan Cultural Council to make an art parade to kick off the River to River Festival, a summer-long series of concerts and performances whose goal, it seems to me, was to bring back a sense of lively public culture to the still-traumatized environs of 2001's "Ground Zero." While previous years' parades had been collections of New York City artists' processional sculptures, we decided to make our River to River parade a street theater event, a politically themed meditation on rivers, streets, and the dynamics of power in communities faced with transformation and change. In this, of course, we were following the kinds of traditions which Bread and Puppet Theater, Welfare State International, and other groups in the seventies had pursued; as well as the rich processional traditions of the 1920s and 30s; centuries of outrageous carnival street performance, Renaissance outdoor spectacle; and even the origins of Greek tragedy in the wheel-mounted processional boats – the *carre navalis* – which some have considered the roots of European carnival.¹

Great Small Works (a theater collective founded by Trudi Cohen, Jenny Romaine, Mark Sussman, Stephen Kaplin, Roberto Rossi and myself) has been creating themed parades on political topics for a number of years, and our method has been to bring together different artists who create images (costumes, banners, processional figures, paintings, and puppets) as well as music and texts, to be performed in theater events which reflect our sense of the salient aspects of our moment and place. This time, meditating on the theme of rivers, and considering the particular spirit of the American moment in which we find ourselves, we decided to think of three rivers:²

1. The Heavenly Flowing River from the Submerged Kingdom of the Dragon

¹ Historians of European popular culture like to argue about the etymology of "carnival": was it *carre navalis*, the wheeled boat, or *carne vale*, farewell to meat, a reference to giving up that food for lent. In any event, Margarete Bieber's authoritative *The History of the Greek and Roman Theater* (Princeton: Princeton University Press, 1961: 19) shows images of wheeled boats used for the Festival of Dionysus.

² All of us were involved in the parade except Rossi, who was away studying architecture.

King (from China's Qin Dynasty), as an indicator of the immigrant experience in the United States,

2. The Mississippi River, for its obvious connections to Hurricane Katrina, but also for the historical precedents of racism in action which typified responses to the Mississippi flood of 1927.³
3. The Tigris and Euphrates Rivers, not only as the site of our disastrous war in Iraq, but also as a seat of 13th-century civilization, typified by the work of Ibn al-Jazari, the Mesopotamian engineer who designed water-powered spectacle machines long before mechanical engineering emerged in Europe.

This is what happened in performance: we paraded three themed floats together in a long procession, linked by two brass bands (Kenny Wollesen's orchestra, The Himalayas, divided into two units, but still pumping out their characteristic heterodox brass band sound, shifting from Sun Ra tunes to Chinese opera themes); banners titling the parade and the floats; flat cut-out water puppets covered with a reflective surface; a group of musical bicycles; and a stilt dancer.

We paraded to six different locales in Lower Manhattan on a sunny Thursday during lunch hour, and in each spot the water cut-outs defined a performing area in which we staged a short scene based upon the storytelling possibilities of each float. We had asked our designers at the outset to include a transformation in their float, and those transformations helped define the dramatic structure of each scene.

Scene One: The Heavenly Flowing River

The first scene took advantage of our connections to the Beijing Opera performers of Chinese Theater Works, our sister company in Brooklyn. The performance centered on a giant puppet designed by Stephen Kaplin, a double-headed parading dragon that transformed into a giant Dragon King. The Dragon King began by reciting an emotional poem of loss and distance (in Mandarin and English) by the Tang Dynasty poet Li Bai. As the Himalayas played their version of a Beijing Opera Monkey King melody, the Top Hat Gang (inspired by the evil Axe Gang of Stephen Chow's 2004 film *Kung Fu Hustle*) entered dancing the Electric Slide. Our Top Hat Gang represented anti-immigrant forces now ascendant in the United States, and in chorus they declaimed "Illegal Aliens are invading from outer space, taking over our land and our way of life!" In response, the Immigrants themselves emerged from

³ Our reference for the 1927 event was John M. Barry, *Rising Tide: The Great Mississippi Flood of 1927 and How it Changed America*. New York: Touchstone, 1997.

the Dragon King's body: Chinese Theater Works' co-founder Kuang-Yu Fong (a Taiwanese-American director with intensive Beijing Opera training as well as considerable experience with western theater), as a Chinese immigrant in American dress, followed by the Himalayas. Trading lines through call and response, Kuang-Yu and the Himalayas declared, "the sleeping giant has awakened," and countered the Top Hat gang's anti-immigrant sentiments by saying "We are not criminals. [...] We work our butts off!" With action movie dialogue lifted from *Kung Fu Hustle* ("So be it: let's do it!"), Kuang-Yu faced off against the Top Hat gang, first in spear combat with Zi-Jun, and then in a sword fight with Yu-Huí (both Beijing Opera experts specializing in martial arts techniques). Between the two battles, Kuang-Yu and the Himalayas marched across the playing area echoing the chant of the immigrant demonstrations that had erupted across the country two months earlier: "Si, se puede! Si, se puede!" During the second battle, Jenny and I unrolled a scroll onstage, whose text complicated the issues by asking such questions as "Immigration problem? Economic refugee problem? Illegal employer problem? Globalization problem?" At the climax of the battle, when Kuang-Yu defeated Yu-Hui, the Immigrants chanted another line from the demonstrations: "Today we fight! Tomorrow we vote!"

Scene Two: Mississippi River (1927 Flood)

The second scene of the *Rising Tide Parade* featured the Mississippi River, or more exactly a bamboo and cloth Mississippi riverboat designed by Alessandra Nichols. We first performed this scene at Bowling Green, in front of the old Customs House, and only a few yards away from an over-life-size bronze bull celebrating the financial district. After the scene was announced to the lunchtime bystanders, the Himalayas played a New Orleans-style version of the old standard "Bye Bye Blackbird", as the riverboat sailed into view. Two characters in top hats, the Jersey City rapper HiCoup and Circus Amok director Jennifer Miller, set the context of the scene with a quick exposition of historical precedents to the Hurricane Katrina disaster:

HiCoup: In 1927 there was a flood in New Orleans.

Jennifer: New Orleans, New Orleans, New Orleans.

HiCoup: As the Mississippi rumbled, what happened?

Jennifer: What happened, what happened, what happened?

HiCoup: Southern hospitality exposed the truth.

Jennifer: What is the truth?

HiCoup: Blacks were rounded up into work camps, held by armed guards and prevented from leaving as the waters rose.

As the band played a funkier version of "Bye Bye Blackbird," the water

cut-outs danced a rising flood, becoming more unruly and agitated until the band burst out in a cacophonous roar and the boat exploded apart and its pieces spun around amidst the waves, then settled down as the two narrators returned.

For the next chapter of the scene, HiCoup embodied middle-class black characters (a preacher, and then the mayor of New Orleans) whose advice to African-Americans facing the flood was to stay put and trust those in power, a clear link to the recent story of Hurricane Katrina. These bits were interlaced with Richary Pryor jokes about racism (culled from vintage videotapes), as well as more recent Katrina jokes harvested from the internet, whose targets were the Bush administration:

HiCoup: Hey Everywoman, what is George W. Bush's position on Roe versus Wade?

Jennifer: I don't know, what?

HiCoup: He doesn't care how the blacks get out of New Orleans! (Rim shot.)

While all this was going on, two narrators wrote out texts in chalk on a nearby construction wall, and after the last Katrina joke, read them aloud:

Sam and Jenny: 1927–

John: flood spurs migration of tens of thousands of blacks from the Mississippi Delta.

Sam and Jenny: 1928–

John: Mishandling of Crisis affects presidential election.

Sam and Jenny: 2005–

John: Hurricane Katrina creates over one million refugees.

Sam and Jenny: 2008–

John: Mishandling of Crisis affects presidential election. Republicans voted out of office.

All: Hurray!

This bit of hopeful agit-prop ended the scene, and as the band recommenced "Bye, Bye Blackbird," the riverboat reassembled, the water cut-outs reorganized, and we were off in parade formation to the Stock Exchange.

Scene Three: Tigris and Euphrates Rivers

The Stock Exchange was the most symbolically laden performance site in our parade. To get there we had to pass numerous counter-terrorism barriers that, due to the official legitimacy of the parade, opened for our heterodox spectacle. Employees on their lunch hour watched us as we passed, an unfamiliar spectacle element in an environment that was already semiotically charged as the center of American capitalism. We reached the corner of Broad and Wall

Streets, where a giant American flag covered the Greek columns of the Stock Exchange, and a statue of George Washington stood on a pedestal in front of Federal Hall, where Washington himself was first inaugurated President. It was here that our Tigris/Euphrates float would perform both as 13th-century Mesopotamian technology, and as a Shi'i mourning ritual.⁴

Iranian artist Ahmad Azari designed the Ibn Al-Jazari float as a giant version of Al-Jazari's renowned Elephant Water Clock, but added six portals in the base of the float from which 30-foot-long maroon streamers could emerge. At the corner of Broad and Wall Streets the water cutouts set up a circular performance area, into which our banners stepped; we then announced the scene as "Science and showmanship! Medieval Mesopotamian technology! Ibn al-Jazari's elephant water clock!" The Himalayas stood on the steps of Federal Hall, playing their version of a Sufi trance melody from the Moroccan village of Joujouka. As the music echoed loudly against the walls of the surrounding buildings, a glockenspiel bicycle entered the performing circle, joining the float and the water cutouts as they spun in countervailing concentric circles. Then, a dozen performers ran into the ring, and, as the other elements stopped, they rotated around the circle, performing clock-like gestures of vanity, while gazing into the reflective surfaces of the water cut-outs. When the Joujouka music crescendoed to a peak, the performers ran to the Ibn al-Jazari float in the middle, and Jenny Romaine led a call-and-response version of a traditional Persian poem celebrating the mourning ritual of Ashura and the martyrdom of Husayn, Muhammad's grandson, who, according to tradition, was brutally murdered along with his family by rival Sunnis:

Announcer: What is raining?

Chorus: Blood.

Announcer: Who?

Chorus: The eyes.

Announcer: How?

Chorus: Day and night.

Announcer: Why?

Chorus: From grief.

Announcer: Grief for whom?

The Chorus did not recite the final line of the poem: "Grief for the king of Karbala'," a reference to the martyrdom of Husayn which is the central action of Ashura. This left the subject of grief our scene undefined, no longer linked

⁴ The two major denominations of Islam are Sunni (the largest branch) and Shi'i. Shi'i Islam predominates in Iran, and much of Iranian poetry and drama is connected to Shi'i traditions and rituals.

with a particular religious story and culture, but free floating, with the subject of grief left open for the audience's meditation. However, in my mind any articulation of grief in Lower Manhattan connects inevitably with the World Trade Center bombing, and I believe this came through in our performance. The transformation of the Ibn al-Jazari float came next: black streamers and confetti poured down from the top of the float's tower; the black hijab covering a woman puppet sitting in the tower's base suddenly disappeared, revealing a white, flower-decorated hijab and the puppet's red-and-white-striped face. Then, six performers pulled out the 30-foot-long blood-red streamers, the band played the Joujouka music, and the water clock began a slow counter-clockwise rotation, the long red streamers creating a strange counterpoint to the long red stripes of the giant American flag. After the ensemble completed one revolution, the music stopped, and Jenny stepped out to recite an excerpt from another martyr poem, this one from the Urdu Sufi poet Shah Abdul Latif Bhittai. "People, I know what you are thinking," Jenny said to the crowd; "you are saying to yourself" – and here she began the Sufi poem – "The earth trembles, shakes; the skies are in uproar." Gesturing towards the giant American flag she continued, "This is not a war"; and then gesturing towards the red streamers, said "this is the manifestation of love." At which point the band began to play, the streamers were folded back into the float, and the parade moved on.

What did all this mean, and what does it have to do with human rights and puppetry? First of all, it seems clear that human rights stand in distinction – and sometimes opposition – to the rights and agendas of government and such large entities as corporations. In this way human rights, or their Enlightenment predecessor, natural rights, want to be the automatic protection of common people against the abuse of power. Traditional carnival parades, as Mikhail Bakhtin famously noted in *Rabelais and his World*, hinted at the same thing, although they didn't say it outright, and cloaked their aspirations with the fun of entertainment and mayhem.⁵ What contemporary street processions such as the *Rising Tide Parade* can offer is manifold. By their design they bring together artists and non-artists, performers and non-performers, who, having developed a stake in what they create, unite momentarily to articulate some shared sense of awareness about our current existence.

In the United States at present, where the dominant operating mode of the Bush administration has been one of carefully inculcated fear, any kind of live public articulation of ideas outside the domain of mass media is note-

⁵ See Mikhail Bakhtin, *Rabelais and his World* (Bloomington: University of Indiana Press, 1984.)

worthy. The heavy symbolic weight of Lower Manhattan, as the seat of world capitalism and consequently as the supposed central target of “global terrorism,” is a constant presence, both physical and psychological. The *Rising Tide Parade* did not counter that symbolic weight and its implied narrative head-on, in the manner of a protest parade, but in a more roundabout way, by telling stories with images, objects, texts, and music that, ultimately, asked questions. What are the implications of seeing immigrants not as undesirables, but as kung-fu culture heroes with potential political power? What does it mean that the social effects of Hurricane Katrina are not unusual at all, but a reiteration of race and power politics played out almost identically sixty years earlier? And what is the essence of a celebration of mourning, the welcoming of blood and grief, when such a celebration links the dead in Iraq with those who died in New York?

After the *Rising Tide Parade* ended, one of the musicians said to me that he would remember playing on the steps of Federal Hall for as long as he lived. I think he was not simply talking about the great acoustics of the massive stone walls surrounding the space, but of the fact that our parade momentarily transformed the corner of Wall and Broad Streets into a place of unusual and specifically foreign gravity⁶. We had re-used bits and pieces of ritual performance, in our own fashion, and perhaps by dint of the modal intervals of the Joujouka tune, or the implications of 13th-century technology, or the great spectacle power of cheaply made puppet theater, we had succeeded in transforming that public space into the site of a 21st-century mourning ritual, whose contemplative possibilities, on one level or another, we all enjoyed.

Sources for *Rising Tide* Procession and Pageant

The following are sources we consulted in creating scenarios, texts, music and images for the event.

ALAVI, Nasrin. *We Are Iran: The Persian Blogs*. Brooklyn: Soft Skull Press, 2005.

ARNOLDI, Mary Jo. *Playing with Time: Art and Performance in Central Mali*. Bloomington: Indiana UP, 1995.

BALDWIN, Peter. *Toy Theaters of the World*. London: A. Zwemmer, 1992.

BARRY, John M. *Rising Tide: The Great Mississippi Flood of 1927 and How it Changed America*. New York: Touchstone, 1997.

⁶ Wall Street, as the center of American Capitalism, has over the past century been the site of numerous demonstrations, from 1915 supporters of Eugenics, to Black Mask's 1967 “Wall Street is Death Street” procession, Abbie Hoffman throwing dollar bills onto the floor of the Stock Exchange in 1968, ACT-UP's 1987 action to protest government and corporate inaction in the face of AIDS, and, from 2003 onward, anti-Iraq War demonstrations.

- BELL, John. *Landscape and Desire: Bread and Puppet Pageants in the 1990s*. Glover: Bread and Puppet Press, 1997.
- BUCKNELL, Peter. *Entertainment and Ritual: 600-1600*. London: Stainer and Bell, 1979.
- CELANT, Germano. *The Course of the Knife: Claes Oldenburg, Coosje van Bruggen, Frank O. Gehry*. Milano: Electa, 1986.
- COULT, Tony. KERSHAW, Baz. *Engineers of the Imagination: The Welfare State Handbook*. London: Methuen, 1983.
- DIXON, Annette. Ed. *Kara Walker: Pictures from Another Time*. Ann Arbor: University of Michigan Museum of Art, 2002.
- HENNY, Sue. HOOLE, John. JUN, Wada eds. *Karakuri Ningyo: An Exhibition of Ancient Festival Robots from Japan*. London: Barbican Art Gallery, 1985.
- HUBER, Leonard V. *Mardi Gras: A Pictorial History of Carnival in New Orleans*. Gretna: Pelican, 1994.
- HUBER, Richard. *Treasury of Fantastic and Mythological Creatures: 1,087 Renderings from Historic Sources*. New York: Dover, 1981.
- Ibn al-Razzâz al-Jazarî. *The Book of Knowledge of Ingenious Mechanical Devices*, trans. Donald R. Hill. Islamabad: Pakistan Hijra Council, 1989.
- KEDE, Jia. *Flower-and-Bird Paintings of Jia Kede*. Beijing: China Esperanto Press, 1997.
- LLOYD, Ambrose. THOMAS, Nicolette. *Kites and Kite Flying*. London: Hamlyn, 1978.
- ODY, Kenneth. *Paper Folding & Paper Sculpture*. New York: Emerson Books, 1965.
- PEATTIE, Sara. and the Puppeteer's Cooperative. *68 Ways to Make Really Big Puppets*. Glover: Bread and Puppet Press, 1996.
- ROWLANDS, Jim. *The Big Book of Kites*. New York: St. Martin's Press, 1987.
- SANDERS, Tao Tao Liu. *Dragons, Gods & Spirits from Chinese Mythology*. New York: Peter Bedrick Books, 1980.
- SHAY, Frank. *American Sea Songs and Chanteys from the Days of Iron Men & Wooden Ships*. New York: W. W. Norton, 1948.
- PELHAM, David. *The Penguin Book of Kites*. New York: Penguin Books, 1976.
- ROACH, Joseph. *Cities of the Dead: Circum-Atlantic Performance*. New York: Columbia UP, 1996.
- ROREX, Robert A. FONG, Wen eds. *Eighteen Songs of a Nomad Flute: The Story of Lady Wen-Chi*. New York: Metropolitan Museum of Art, 1974.

- SCHUMANN, Elka ed. *Bread and Puppet Museum 1989*. Glover: Bread and Puppet Theater, 1989.
- SCHIMMEL, Annemarie. "Karbala and the Imam Husayn in Persian and Indo-Muslim Literature." In *Al-Serat*, Vol XII (1986). <http://www.al-islam.org/al-serat/Karbala-Schimmel.HTM>
- SKINNER, Scott. FUJINO, Ali. Eds. *Kites: Paper Wings Over Japan*. London: Thames and Hudson, 1997.
- STALBERG, Roberta Helmer. NESI, Ruth. *China's Crafts: The Story of How They're Made and What They Mean*. San Francisco: China Books and Periodicals, 1980.
- VAUGHN, L. F. *Vaughn's Parade and Float Guide*. Minneapolis: T. S. Denison & Company, 1956.
- CHOW, Stephen. Director. *Kung-Fu Hustle*. Sony Pictures Classics Release Columbia Pictures Film Production Asia Limited. Culver City, California. 2004.



Uma viagem entre percepção, forte impressão¹ e interpretação

Philippe Genty

Companhia Philippe Genty (França)





Tradução e notas de Margarida Baird, atriz, dramaturga e diretora teatral; e José Ronaldo Faleiro, Doutor em Teatro pela Université de Paris IX – Nanterre e Professor de Teatro na UDESC.

Páginas 128 e 129: *Fin de Terres* – Cia. Philippe Genty. Foto: Pascal François

Página 130: *Ligne de fuite* – Cia. Philippe Genty. Foto: Jojo e Petit Poulpe - *Boliloc* – Cia. Philippe Genty. Foto: Pascal François



Os obstáculos encontrados nos primeiros anos da nossa infância vão desempenhar um papel importante durante toda a nossa vida. Descrita por psicólogos e psicanalistas, essa constatação revelou ser particularmente válida, no que me diz respeito.

A expressão artística possibilitou que eu desvendasse um traumatismo da minha infância, que o compreendesse, que o aceitasse e o positivasse, transformando-o num instrumento de expressão. Pude exercê-la com uma autonomia muito grande. Daí a pensar que quanto mais o espectador se encontrar numa situação de autonomia para interpretar e prolongar com o seu sentir² os acontecimentos que lhe são propostos em cena, tanto mais ficará numa situação de liberdade que é característica de uma integração.

Muitas obras sobre a psicanálise me ajudarão a revelar o que eu havia recalcado na minha infância, e paralelamente me levar a desenvolver uma abordagem pessoal de certo teatro — e mais

¹ N. do T.: O autor utiliza a palavra «*ressenti*», por ele explicada como «*perceber de dentro, sem, porém, ser possível, no momento, analisar ou desejar analisar*». Parece tratar-se, num primeiro momento, menos de um ato consciente e mais de uma «*sensação forte e vívida*», um «*impacto*», um «*impacto perceptivo*» causado pela relação do sujeito com o objeto apreendido.

² «*Ressenti*»: v. nota 1.

particularmente o pensamento de Bruno BETTELHEIM³:

«Dar testemunho acerca das dificuldades de uma integração e acerca do seu sucesso é um modo de dar novamente coragem àqueles que perdem as esperanças, de lutar contra as tendências destrutivas da sociedade e dos indivíduos, inclusive dele mesmo, e de encontrar um sentido para a vida».

«**A Interpretação dos Sonhos**», de Sigmund Freud, vai possibilitar que eu descubra o imenso território do inconsciente e me familiarize com a leitura dos meus próprios sonhos.

Uma das minhas primeiras marionetes, «**Le Pierrot**» [Pierrô, Pedrinho], assinala uma virada decisiva nessa abordagem. Num esquete, Pierrô descobre o seu manipulador, depois os fios (brancos) que o controlam; então os parte um por um e desmorona, desarticulado, no chão. No decorrer de uma representação para crianças autistas de uma instituição psiquiátrica, uma delas, que há vários anos não havia manifestado nenhuma emoção, para grande espanto dos atendentes começa a chorar. Em algum lugar, ele se identificara ao Pierrô que corta as amarras com o seu meio ambiente.

A partir daí, a minha visão teve como foco o homem diante de si mesmo. Um homem que afastou os limites do universo, mas que deve enfrentar o seu universo interior. Um homem diante da sua loucura, das suas culpas, dos seus monstros interiores, que vão se materializar em cena por meio dos intérpretes, dos materiais, de objetos e de formas animadas através das paisagens interiores, numa seqüência de imagens que se encadeiam por associação, à maneira de um sonho, salientando, porém, que se trata de outro espaço além do sonho.

Não se trata de refugiar-se no sonho como para buscar se isolar

³ Bruno BETTELHEIM (28.08.1903, Áustria — 13.03.1990, EUA), psicanalista e pedagogo. Dois livros de sua autoria obtiveram muito sucesso de público: *A Fortaleza Vazia*, que aborda os problemas do autismo, e *A Psicanálise dos Contos de Fadas*, em que explica a função terapêutica exercida na criança por esse tipo de literatura. Essas obras provavelmente terão influenciado, entre outros, Robert Wilson e Philippe Genty por essa problemática. — (N. Ts.).

da realidade trivial e sórdida. O real não deve ser um inframundo de que não teríamos o poder de nos abstrair com desdém. Esse mundo interior faz parte da nossa subjetividade quotidiana. Não é um teatro do irreal, mas dá testemunho acerca dos conflitos interiores do homem diante dos próprios conflitos com o seu meio ambiente. Deve levar em consideração os seus espaços interiores para negociar com eles de fora, o que explica aquelas paisagens que surgem, se metamorfoseiam, desaparecem — paisagens interiores que mostram os nossos abismos e as nossas vertigens.

Tais imagens, tais jogos, tais confrontos comportam os ingredientes dessa dualidade. Dar a palavra às vozes do inconsciente, depor sobre as nossas angústias, sobre os nossos desejos mais profundamente enterrados, para confrontá-los com a nossa realidade quotidiana; colidir o passado com o presente, os nossos recalques com as nossas ações e com as nossas interrogações presentes.

A minha pesquisa se orientou, portanto, para imagens que condensam vários sentidos, dirigindo-se mais ao subconsciente do espectador do que ao seu consciente.

Uma forma de teatro bastante próxima do que Gordon Craig havia pressentido, no início do século 20, um teatro em que todos os signos possuem importância: a luz, a matéria sonora, os objetos, o corpo, o canto, o espaço, o jogo do ator. Contrariamente a uma corrente de teatro stanislavskiano mais geralmente difundida, em que o ator é o ponto central.

Mas um teatro que rediscute a linguagem na sua capacidade de traduzir a complexidade da vida.

O pensamento moderno denunciou as faculdades da linguagem para traduzir a vida psíquica do homem.

Segundo Freud, a linguagem só aparece tardiamente em relação à vida psíquica do indivíduo.

O estudo das patologias mentais situou a constituição do inconsciente durante os seis primeiros anos de vida. No momento em que a palavra não pode ser utilizada para elaborar as produções psíquicas.

No entanto, é durante esse período que, muitas vezes, se produzirão as nossas angústias, os nossos desejos mais fortes. Esses elementos recalcados vão constituir o nosso inconsciente arcaico, comum a todos os seres humanos.

Existe aí toda uma parte da nossa atividade mental que, portanto, escapa ao homem na sua tentativa de se reapossar dela, de comunicá-la e de compartilhá-la com outrem através das palavras. Estamos num campo que é da ordem do indizível.

É aí que o trabalho do corpo, a relação com os objetos, a dança, podem condensar uma pluralidade de sentidos, tornando-se o intérprete desse indizível, e, concomitantemente, levando o espectador a tornar-se ativo. Cada um deles se desloca no seu percurso pessoal, apropriando-se de alguns desses sentidos, viajando através de enigmas que o remetem aos seus próprios espelhos e interpretações.

Nesse universo, assiste-se ao confronto físico dos atores e dos dançarinos com os materiais, com os objetos e com as marionetes, metáforas dos conflitos psicológicos sem possuir a sua farta linguagem “psi”, freqüentemente hermética ou rebarbativa. É um teatro feito para ser visto e percebido com os sentidos, ao mesmo tempo em que permanece um divertimento.

Um teatro em que a magia e a ilusão estão presentes para fissurar o racional e se insinuar no universo do subconsciente. Desdobro tesouros de invenção e de energias para fazer os atores surgirem da cena ou para fazer com que desapareçam, para metamorfoseá-los, escondê-los, substituí-los, ali, diante dos olhos dos espectadores, como se o que vissem surgisse do próprio imaginário deles. Para mim, o palco do teatro é o lugar do nosso inconsciente.

Não há entradas ou saídas dos bastidores, em nossos espetáculos. Sempre tive a fobia das entradas laterais. Talvez isso venha dos meus sonhos, em que as personagens nunca entram nem saem pelo lado como no cinema ou no teatro: elas estão lá, aparecem e desaparecem na imagem.

As entradas laterais me levam ao exterior, enquanto busco manter o clima de uma viagem entre quatro paredes.

A MARIONETE

Nos nossos espetáculos, muitas vezes ela é o prolongamento do universo interior do ator. Ela possibilitou que eu desenvolvesse o sentido da «DISTANCIAMENTO», não o distanciamento brechtiano, mas a faculdade de estar ao mesmo tempo dentro do boneco, estando na personagem do animador. Estou convencido de que aqui se toca um elemento fundamental do trabalho do ator: a faculdade de estar dentro da sua personagem ao mesmo tempo em que se mantém um olho exterior. Infelizmente, raros são os atores que têm a mestria dessa dimensão. Uma sensibilização com relação à marionete poderia ser proveitosa para eles.

O teatro é um lugar artificial, uma artificialidade com a qual é interessante jogar. Nesse contexto, o inerte assume toda a sua importância e colabora para revelar a vida. A matéria e o objeto desviados da sua função habitual, o títere ou o manequim confrontados com os atores vão-se valorizar mutuamente, como se o inerte desse ainda mais vida ao que é vivo, e *vice-versa*.

A marionete possui a faculdade espantosa de tocar o público em dois níveis. No nível do consciente, é percebida como uma metáfora, mas igualmente no nível do inconsciente.

Nem por um segundo o espectador adulto acreditaria na vida própria do objeto. No entanto, todos nós recalamos no mais recôndito de nós mesmos um velho fundo de animismo que nos vem dos confins dos tempos, daquela época em que as árvores, os astros, os animais tinham alma, em que espíritos viviam sob as águas de um lago. Esse animismo mora em nós no início da infância; depois o rejeitamos em parte, desde a adolescência. É nesse território recalcado que a marionete vai encontrar uma ressonância, aí onde estão igualmente recalcadas as nossas angústias, os nossos desejos e os nossos sonhos mais loucos.

Tomemos o exemplo do mágico que faz uma carta ou um cigarro desaparecer entre os seus dedos. Sei que há um truque, portanto o acontecimento não poderia apresentar nenhum interesse,

mas, apesar disso, em algum lugar tenho aquela vontade fugitiva de acreditar que o fato realmente ocorreu. O meu animismo acaba de reagir. A marionete possui, pois, o poder de abrir uma portinha para o nosso subconsciente. Não se trata, por isso, de regredir até um misticismo ultrapassado, mas recusar a existência desse reservatório de imaginário e de fantasma⁴ é privar-se de uma fonte inesgotável de criatividade e de investigação.

A marionete nos permite desordenar as proporções da cena, jogando com a relação das escalas, e propor uma *mise en abîme*⁵ do espaço.

A DANÇA

O encontro com a minha companheira, Mary Underwood⁶, dançarina, iria assinalar uma virada decisiva na minha abordagem da cena. Com Mary, eu descobria a dança, fusão, vertigem, repetitiva, a dança que expressa o indizível, a dança enigma. Existem aqueles momentos em que o corpo transcende o espaço, o faz explodir. Mas ainda é mais flagrante quando esse corpo em movimento se afronta, se opõe a uma matéria ou a objetos ou a personagens inabituais em contextos que chegam às vezes até mesmo a ser antinômicos. Tais encontros impossíveis fissuram as nossas paredes mentais, abrem portas para paisagens turvas ou luminosas, paisagens em que a razão

⁴ A palavra 'fantasma' apresenta (...) o interesse de delimitar a significação psicanalítica da palavra 'imagem' em psicologia» (FÉDIDA, Pierre. *Dictionnaire abrégé, comparatif et critique des notions principales de la Psychanalyse*. Paris: Larousse, 1974. p.126 et seq. — Nota dos Tradutores.

⁵ Talvez se pudesse propor o termo «especularização», ao pensar no efeito produzido por um espelho posto diante de outro. Lembremos que «ábyssos», em grego, significa « sem fundo », o que parece reforçar a idéia especular e de distâncias insondáveis (infinitos de tempo e de espaço) contida na expressão, literalmente traduzível por «posta em abismo», aqui utilizada por Philippe Genty — (N. Ts.).

⁶ Com doze anos, Mary Underwood se inscreve numa escola de dança. Seis anos mais tarde, passa num exame para ser *maître de ballet*. No entanto, inesperadamente, resolve percorrer o mundo: trabalha com inúmeras companhias até encontrar o marionetista Philippe Genty — (N. Ts.).

se perde ou despenca para vertigens insondáveis.

Em «**Dérives**» [Derivas], os atores dançarinos usavam armações recobertas por capas de chuva que iam até o chão. Essa limitação os obrigava a caminhar deslizando e a trabalhar com movimentos de balança que faziam eco a bonecos de diversos tamanhos, idênticos a eles, os quais estavam também no espaço. Esse jogo de escalas acentuava o sentimento de abismo. No final, os corpos afundavam e desapareciam dentro daquelas armações, fazendo com que mergulhássemos num magma de solidão — corpos esvaziados de substância, rumo a uma perda de identidade numa cidade abismo.

Quando se integram à companhia, os nossos intérpretes são dançarinos ou atores; depois, aliás, cruzando as disciplinas e praticando todas elas, eu deveria dizer atores dançarinos manipuladores.

Em «**Passagers Clandestins**» [Passageiros Clandestinos], os atores dançarinos se deslocavam numa cena coberta por um amplo tecido inflável que sustenta um tecido reticulado, como a malha de uma meia de mulher, cor de carne; o conjunto podia lembrar dunas ou, ainda, ondas de um oceano. Eles se deslocavam numa dança com gestos repetitivos que evocavam um ritual. Havíamos trabalhado esses movimentos a partir dos seus gestos-memória quotidianos desestruturados. Para designar células de movimentos, inventamos a palavra «memogramas». Em uníssono, o grupo reproduzia uma sucessão desses memogramas, ao mesmo tempo em que se deslocava, obrigado a levantar suficientemente os pés para não se enredar no tecido. Acompanhado de gestos que encontravam um eco no quotidiano, esse andar colidia com a paisagem de deserto, criando uma decalagem. Havia naquele coro de movimentos repetitivos certa fusão, certa compulsão, que, naquele deserto, encontrava um eco no nosso fundo de autismo⁷.

⁷ Baseando-se no exemplo do «jogo do carretel» observado numa criança em 1915, Freud se pergunta se a repetição de acontecimentos desagradáveis no jogo é compatível com o princípio de prazer ou se a exigência de repetição independe desse princípio. V. DORON, Roland & PAROT, Françoise (org.). *Dicionário de Psicologia*. Trad. de Odilon Soares Lemos. São Paulo: Ática, 2007. p. 356 — (N. Ts.).

A MÚSICA

Chamamos um compositor para cada um dos nossos espetáculos. Com ele tentamos conceber uma música que se desenvolve a partir de dentro, uma música que abre o espaço, mais do que uma matéria que venha ilustrar as seqüências.

Nesse âmbito, René Aubry⁸ é um dos compositores contemporâneos cuja música gera o movimento, talvez por ter ele composto as suas primeiras peças musicais para a dança, e especialmente para Carolyn Carlson⁹.

René compôs a música de 5 dos nossos espetáculos.

Fico impressionado pela sua faculdade em nos manter em estado de leveza, sem nunca fechar os espaços aos quais ele nos conduz; somos arrebatados, com os nossos sentidos em estado de alerta, num convite para atravessar oceanos, paisagens, margens, que ele nos sugere...

Essa música se apóia com freqüência numa estrutura repetitiva, ainda que evolua ligeiramente na parte melódica, a qual faz com que atravessemos humores, estados, atmosferas. A parte repetitiva nos aspira para o interior, para as nossas obsessões, para os nossos recalques, mas também nos arrasta num movimento constante, como o faria o ritmo lancinante das rodas de um trem dentro do qual viajássemos. A parte melódica propõe as cores que, então, nos mergulham numa memória sem por isso determinar qual seja.

A música de «Parle avec elle» [Fala com ela], de Alberto Iglesias, é exemplar quanto a esse funcionamento.

Às vezes a estrutura repetitiva se transforma na parte melódica,

⁸ Compositor francês nascido em 1956, AUBRY privilegia as cordas e as vozes. Utiliza também o piano, os teclados (sintetizadores, etc.) e as percussões. Grande parte de suas músicas, ditas «funcionais», foram criadas para espetáculos, e depois amplamente utilizadas por certos meios audiovisuais — (N. Ts.).

⁹ Estadunidense de origem finlandesa, nascida em 1943 (Califórnia), Carolyn CARLSON é dançarina e coreógrafa de dança contemporânea. Dirige desde 2004 o Centro Coreográfico Nacional de Roubaix (França) e os Ateliês de Paris, na Cartoucherie de Vincennes (desde 1999) — (N. Ts.).

e a parte melódica se torna repetitiva.

Um repetitivo, como se estivéssemos enclausurados numa espécie de autismo que vai se amplificando e simultaneamente nos sugando numa espiral cada vez mais prazerosa, uma espiral que se alarga e faz com que apreendamos paisagens interiores enterradas no fundo de nós mesmos; acreditamos descobri-las pela primeira vez, e, no entanto, elas estão presentes desde sempre. Coisas tão perturbadoras que preferimos sepultá-las, perturbadores pela sua carga de memória.

A música age como um prolongamento dos estados expressos e não como uma ilustração — às vezes, mas mais raramente, em «contraponto».

Como se trata de músicas gravadas, o espectador a percebe sem identificar a sua origem.

Ela está ao seu redor.

Faz parte dele.

Desperta as suas telas de projeção interiores e acentua a impressão de abismo.

Por vezes utilizo a música em contraponto, mas ficando atento para não criar uma relação artificial.

Se o efeito for notado, correrá o risco de explodir esse jogo de espelhos nos quais as personagens estão mergulhadas.

Então é preciso uma música contraponto que possa estabelecer pontes, associações subterrâneas com o conteúdo da situação, ao mesmo tempo em que se oponha a ele.

A música é também sons, ruídos.

Pode-se reconhecer a origem de todos os sons. O vento é uma exceção, a única matéria sonora cuja fonte não se pode determinar; ele abre o espaço cênico, é uma verdadeira paixão!... Quase se tornou uma assinatura nos nossos espetáculos.

Paixão que me vem, talvez, daquela volta ao mundo em 2cv Citroën quando eu tinha 20 anos, durante a qual atravessei 8 desertos, ou daquela travessia do Atlântico, Mary e eu, em nosso veleiro, para chegar à América a partir da França.

Descobri ventos gravados de uma variedade espantosa de textura:

Vento seco do deserto, vento marinho, vento glacial siberiano carregado de ecos, etc...

Com o vento em cena, encontro aquela dimensão cósmica em que se inscreve o homem confrontado com os seus abismos e com as suas paisagens interiores.

A ESCRITA

O que é realmente novo só pode ser difícil denominar; por isso, durante o período de escrita, apelo constantemente para a imagem. Ela me permite evitar a armadilha dos chavões e dos estereótipos. O que não me impede de voltar às palavras para descrever essas imagens.

O pensamento em imagem é um instrumento magnífico para inventar. Ao inverso, o verbalismo e mais geralmente as próprias palavras muitas vezes são um obstáculo para a criação.

Muitas vezes escrevo a partir de uma música para chegar a um estado.

Um estado carregado de percepções, que procedem mais do irracional do que da reflexão...

Eflúvios,
lufadas tingidas de impactos perceptivos,
de medos
de melancolias,
de alegrias.

No início é o caos.

Ao redor desse caos, as coisas pouco a pouco se organizam, frágeis, fugitivas.

Um clima se instala.

Mais tarde, no decorrer da escrita, volto frequentemente à música, para reencontrar essas percepções.

Para cada uma das nossas criações, construo um *storyboard* [roteiro], auxiliado por fotomontagens, ou seja: uma, ou, às vezes, várias imagens correspondem a cada cena. Em torno dessas imagens, desenvolvo uma situação, uma relação, um conflito, um clima, deixando muitas vezes várias alternativas possíveis para cada uma das cenas. No final da escrita, eu me encontro geralmente com cerca de 50 páginas de descrição detalhadas, mas deixando sempre portas abertas para outros possíveis.

Bem no início das nossas criações, eu tinha tendência a querer ditar tudo, a impor. O espantoso é que são os materiais, os objetos, as marionetes que vão me ensinar a escutar. Eu descobria que, ao obrigá-los a fazer o que estava escrito, eles saíam empobrecidos. Em compensação, se nos púnhamos à sua escuta, eles nos conduziam a descobertas assombrosas, revelando-nos coisas enterradas dentro de nós mesmos. É um dos momentos mais apaixonantes da criação. No início dos ensaios, reservamos para cada cena 2 ou 3 sessões de improvisações a partir dos temas escritos, a fim de que os atores se apropriem do assunto. A personalidade dos atores, a dos materiais, a dos objetos, vão então me levar a modificar e a reescrever algumas cenas no decorrer dos ensaios.

Permaneço fiel a que os nossos espetáculos continuem a ser um divertimento. Falar dos nossos conflitos e dos nossos monstros com humor e derrisão é um meio de tomar distância deles e de readquirir certa paz em nós mesmos, para descobrir que esses monstros criados na nossa infância a partir de culpas recalçadas são muitas vezes monstros de papel.

Se esses divertimentos puderem pelo menos iniciar a descoberta de que muitos conflitos que nos opõem aos outros são muitas vezes as projeções dos nossos próprios medos, das nossas próprias angústias, das nossas próprias vergonhas, recalçadas em nossa infância, ou até se apenas perturbarem ou interrogarem, então eles me terão ajudado a romper não só o meu isolamento, mas talvez o de alguns dos nossos espectadores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FOURNEL, Paul (org.). *Les Marionnettes*. Paris: Bordas, 1982.

«La Compagnie Philippe Genty. Une grande troupe française de réputation internationale», entrevista de Philippe Genty a Daniel Zerki e Paul Fournel, *in* FOURNEL, Paul (org.) *Les Marionnettes*. Paris: Bordas, 1982. p. 103.

GENTY, Philippe, *in* «Petit répertoire des marionnettistes et des troupes» p. 140, *apud* FOURNEL, Paul (org.) *Les Marionnettes*. Paris: Bordas, 1982. p. 135-151.

GENTY, Philippe. «Le travail de la Compagnie», *in* <http://www.philippegenty.com/>

Notes de travail - un voyage entre perception ressenti et interpretation

Philippe Genty
Companhia Philippe Genty (França)

Les obstacles rencontrés dans les premières années de notre enfance vont jouer un rôle important tout au long de notre vie. Ce constat, décrit par psychologues et psychanalystes, s'est révélé particulièrement fondé en ce qui me concerne.

L'expression artistique m'a permis de dévoiler un traumatisme de mon enfance de le comprendre, de l'accepter et de le positiver en en faisant un instrument d'expression. J'ai pu l'accomplir dans une très grande autonomie. De là à penser qu'au plus le spectateur sera dans une situation d'autonomie pour interpréter et prolonger avec son ressenti les événements qui lui sont proposés sur scène, au plus il se trouvera dans une situation de liberté qui est le propre d'une intégration.

De nombreux ouvrages sur la psychanalyse vont m'aider à révéler ce que j'avais refoulé dans mon enfance et parallèlement m'amener à développer une approche personnelle d'un certain théâtre, et plus particulièrement cette pensée de Bruno BETTELHEIM.

«Témoigner des difficultés d'une intégration et de sa réussite est une façon, de redonner courage à ceux qui désespèrent, de lutter contre les tendances destructives de la société et des individus y compris de lui-même et de trouver un sens à la vie.»

«L'interprétation des rêves» de Sigmund Freud va me permettre de découvrir cet immense territoire de l'inconscient et de me familiariser à la lecture de mes propres rêves.

Une de mes premières marionnettes, « le Pierrot », marque un tournant décisif dans cette approche. Dans un sketch, le Pierrot découvre son manipulateur puis les fils (blancs) qui le contrôlent, pour alors les casser un à un et s'effondrer désarticulé sur le sol. Au cours d'une représentation devant des enfants autistes dans une institution psychiatrique, l'un d'entre eux qui n'avait manifesté aucune émotion depuis plusieurs années, à la grande stupéfaction des soignants, se met à pleurer. Quelque part, il s'était identifié au Pierrot qui brise ses liens avec son environnement.

À partir de là, ma vision du spectacle s'est focalisée sur l'homme face à lui-même. Un homme qui a repoussé les limites du cosmos, mais doit faire face

à son cosmos intérieur. Un homme face à sa folie, ses culpabilités, ses monstres intérieurs qui vont se matérialiser sur scène par l'intermédiaire des interprètes, des matériaux, d'objets et de formes animées à travers des paysages intérieurs, dans une suite d'images qui s'enchaînent par association à la manière d'un rêve en soulignant toutefois que c'est d'un autre espace que le rêve.

Il ne s'agit pas de se réfugier dans le rêve comme pour chercher à s'isoler de la réalité triviale et sordide. Le réel ne doit pas être un infra monde dont nous aurions le pouvoir de nous abstraire avec dédain. Ce monde intérieur fait partie de notre subjectivité quotidienne.

Ça n'est pas un théâtre de l'irréel, mais il témoigne des conflits intérieurs de l'homme face à ses conflits avec son environnement. Il doit tenir compte de ses espaces intérieurs pour négocier avec ceux de l'extérieur ce qui explique ces paysages qui surgissent se métamorphosent disparaissent. Paysages intérieurs qui témoignent de nos abîmes et de nos vertiges.

Ces images, ces jeux, ces confrontations comportent les ingrédients de cette dualité. Donner la parole aux voix de l'inconscient, témoigner de nos angoisses de nos désirs les plus profondément enfouis, pour les confronter à notre réalité quotidienne, télescoper le passé et le présent, nos refoulements à nos actions et à nos interrogations présentes.

Ma recherche s'est donc orientée vers des images qui condensent plusieurs sens s'adressant plus au subconscient du spectateur qu'à son conscient.

Une forme de théâtre assez proche de ce qu'avait pressenti Gordon Craig au début du 20ème siècle, un théâtre où tous les signes ont leur importance : La lumière, la matière sonore, les matériaux, les objets, le corps, le chant, l'espace, le jeu de l'acteur. Contrairement à un courant de théâtre stanislavskien plus généralement répandu où l'acteur est le point central.

Mais un théâtre qui remet en question le langage dans sa capacité à traduire la complexité de la vie.

La pensée moderne a dénoncé les facultés du langage à traduire la vie psychique de l'homme.

Le langage, selon Freud, n'apparaît que tardivement par rapport à la vie psychique de l'individu.

- L'étude des pathologies mentales a situé la constitution de l'inconscient pendant les 6 premières années de la vie. Au moment où le mot ne peut être utilisé pour élaborer les productions psychiques.

C'est pourtant durant cette période que vont souvent se produire nos angoisses, nos désirs les plus forts. Ces éléments refoulés vont constituer notre inconscient archaïque, commun à tous les êtres humains.

Il y a là toute une partie de notre activité mentale qui échappe donc à l'homme dans sa tentative de s'en ré-emparer, de la communiquer et de la

partager avec d'autres à travers les mots. Nous sommes dans un champ qui est de l'ordre de l'indicible.

C'est là où le travail du corps, la relation aux objets, la danse, peuvent condenser une pluralité de sens, se faisant l'interprète de cet indicible, tout en amenant le spectateur à devenir actif. Chacun d'entre eux se déplace dans son un parcours personnel, s'appropriant certains de ces sens, voyageant au travers d'énigmes qui le renvoient à ses propres miroirs et interprétations.

Dans cet univers, on assiste à la confrontation physique des comédiens et des danseurs avec les matériaux les objets et les marionnettes, métaphores des conflits psychologiques sans en avoir le langage « psychanagogo » souvent hermétique ou rébarbatif. C'est un théâtre qui est fait pour être vu et perçu avec les sens tout en restant un divertissement

Un théâtre où la magie et l'illusion sont là pour fissurer le rationnel et se glisser dans l'univers du subconscient. Je déploie des trésors d'invention et d'énergies pour faire surgir les comédiens de la scène ou pour les faire disparaître, les métamorphoser, les effacer, les remplacer là, sous les yeux des spectateurs, comme si ce qu'ils voyaient surgissait de leur propre imaginaire. Pour moi le plateau du théâtre est le lieu de notre inconscient.

Il n'y a pas d'entrées ou de sorties des coulisses dans nos spectacles. J'ai toujours eu cette phobie des entrées latérales. Peut-être cela vient-il de mes rêves, où les personnages ne rentrent ou ne sortent jamais par le côté comme au cinéma ou au théâtre, ils sont là, apparaissent et disparaissent dans l'image.

Les entrées latérales me ramènent à l'extérieur, alors que je cherche à garder ce climat d'un voyage en huis clos.

LA MARIONNETTE

Dans nos spectacles elle est souvent le prolongement de l'univers intérieurs du comédien. Elle m'a permis de développer le sens de la « DISTANCIATION », non pas la distanciation Brechtienne mais la faculté d'être à la fois à l'intérieur de la poupée, tout en étant dans le personnage de l'animateur. Je suis convaincu que l'on touche là un élément fondamental du travail de l'acteur : la faculté d'être à la fois à l'intérieur de son personnage tout en gardant un œil extérieur. Malheureusement, rares sont les acteurs qui maîtrisent cette dimension. Pour ceux-là une sensibilisation à la marionnette pourrait leur être profitable.

Le théâtre est un lieu artificiel, une artificialité avec laquelle il est intéressant de jouer. Dans ce contexte, l'inerte prend toute son importance et participe à révéler la vie. La matière et l'objet détournés de leur fonction habituelle, le pantin ou le mannequin confrontés aux comédiens vont se mettre mutuellement en valeur, comme si l'inerte donnait encore plus de vie au vivant et vice versa.

La marionnette a cette étonnante faculté de toucher le public à 2 niveaux. Au niveau du conscient, il est perçu comme une métaphore, mais également au niveau de l'inconscient.

Pas une seconde le spectateur adulte ne croira à la vie propre de l'objet. Cependant, nous avons tous enfoui au plus profond de nous-même un vieux fond d'animisme qui nous vient du fond des âges, de ce temps où les arbres, les astres, les animaux avaient une âme, où des esprits vivaient sous les eaux d'un lac. Cet animisme nous habite au début de l'enfance puis nous le rejetons en partie dès l'adolescence. C'est dans ce territoire refoulé que la marionnette va trouver une résonance, là où sont également enfouis nos angoisses, nos désirs et nos rêves les plus fous.

Prenons l'exemple du prestidigitateur qui fait disparaître entre ses doigts une carte ou une cigarette. Je sais qu'il y a un truc l'événement ne devrait donc présenter aucun intérêt et pourtant quelque part j'ai cette envie même fugitive de croire que cela s'est réellement produit. Mon animisme vient de réagir. La marionnette a donc ce pouvoir d'ouvrir une petite porte sur notre subconscient. Il ne s'agit pas pour autant de régresser vers un mysticisme suranné, mais se refuser l'existence de ce réservoir d'imaginaire et de fantasme est se priver d'une source inépuisable de créativité et d'investigation.

La marionnette nous permet de bousculer les proportions de la scène en jouant sur le rapport des échelles et proposer une mise en abîme de l'espace.

LA DANSE

La rencontre avec ma compagne Mary Underwood danseuse, allait marquer un tournant décisif dans mon approche à la scène. Avec Mary je découvrais la danse, fusion, vertige, répétitive, la danse qui exprime l'indicible, la danse énigme. Il y a ces moments où le corps transcende l'espace le fait exploser. Mais c'est encore plus flagrant quand ce corps en mouvement s'affronte, s'oppose à une matière ou des objets ou des personnages inhabituels dans des contextes qui vont parfois même jusqu'à être antinomiques. Ces rencontres impossibles fissurent nos parois mentales, ouvrent des portes sur des paysages glauques ou lumineux, des paysages où la raison se perd et bascule dans des vertiges insondables.

Dans « DÉRIVES », les comédiens danseurs portaient des armatures que recouvraient des imperméables allant jusqu'au sol. Cette contrainte les obligeait à glisser sur le sol et jouer sur des mouvements de bascule qui faisaient écho à des poupées de différentes tailles identiques à eux se trouvant également dans l'espace. Ce jeu des échelles accentuait le sentiment d'abîme. Au final, les corps s'enfonçaient et disparaissaient à l'intérieur de ces coques nous faisant plonger dans un magma de solitude ; corps vidés de leur substance, vers une

perte d'identité dans une ville abîme.

Nos interprètes lorsqu'ils rejoignent la compagnie sont soit danseurs, soit comédiens, par la suite en croisant les disciplines et se retrouvent à toutes les pratiquer, je devrais d'ailleurs dire comédiens danseurs manipulateurs.

Dans « PASSAGERS CLANDESTINS », les comédiens danseurs se déplaçaient sur une scène couverte d'un vaste tissu gonflable supportant un tissu résille couleur chair, l'ensemble pouvait faire penser à des dunes ou encore aux vagues d'un océan. Ils se déplaçaient dans une danse avec des gestes répétitifs rappelant un rituel. Nous avons travaillé ces mouvements à partir de leurs gestes mémoire quotidiens déstructurés, pour nommer cellules de mouvements nous avons inventé le mot « mémogrammes ». Le groupe à l'unisson reproduisait une succession de ces mémogrammes tout en se déplaçant contraint de lever suffisamment les pieds pour ne pas se prendre dans la résille. Cette marche, accompagnée de ces gestes qui trouvaient un écho dans le quotidien, se télescopait avec ce paysage de désert créant un décalage. Il y avait dans ce chœur de mouvements répétitifs quelque chose de fusionnel de compulsif qui dans ce désert trouvait un écho avec notre fond d'autisme.

LA MUSIQUE

Nous faisons appel à un compositeur pour chacun de nos spectacles, avec lui nous tentons de concevoir une musique qui se développe de l'intérieur, une musique qui ouvre l'espace, plus qu'une matière venant illustrer les séquences.

Dans ce cadre, René Aubry est un des compositeurs contemporains dont la musique génère le mouvement peut être parce qu'il a composé ses tout premiers morceaux pour la danse et notamment pour Carolyn Carlson.

René a composé la musique de 5 de nos spectacles.

Je suis touché par sa faculté à nous maintenir en état d'apesanteur, sans jamais fermer les espaces où il nous entraîne, nous sommes emportés, nos sens en éveil dans une invitation à traverser océans, paysages, rivages qu'il nous suggère...

Cette musique s'appuie souvent sur une structure répétitive, même si elle évolue légèrement sous la partie mélodique, qui elle nous fait traverser des humeurs, des états, des atmosphères. La partie répétitive nous aspire vers l'intérieur vers nos obsessions nos refoulés, mais aussi nous entraîne dans un mouvement constant comme le ferait le rythme lancinant des roues d'un train à l'intérieur duquel nous voyagerions. La partie mélodique propose les couleurs qui à l'occasion nous plonge dans une mémoire sans pour cela déterminer laquelle.

La musique de « Parle avec elle » d'Alberto Iglesias est exemplaire de ce fonctionnement.

Parfois la structure répétitive se transforme dans la partie mélodique alors que la partie mélodique devient répétitive.

Un répétitif, comme si l'on se retrouvait enfermé dans une sorte d'autisme qui va en s'amplifiant tout en nous aspirant dans une spirale de plus en plus jouissive, une spirale qui s'élargit et nous fait appréhender des paysages intérieurs enfouis au fond de nous-mêmes, nous croyons les découvrir pour la première fois pourtant ils sont là depuis les toujours. Des choses tellement troublantes que nous préférons les ensevelir, troublantes par leur charge de mémoire.

La musique agit comme un prolongement des états exprimés et non comme une illustration, quelques fois mais plus rarement en «contrepoint».

Comme il s'agit de musiques enregistrées. Le spectateur la perçoit sans identifier sa source.

Elle est autour de lui.

Elle fait partie de lui.

Elle réveille ses écrans intérieurs et accentue cette impression d'abîme.

Parfois j'utilise la musique en contrepoint mais en étant attentif à ne pas créer un rapport artificiel.

Si l'effet se remarque, il risque de faire éclater ce jeu de miroirs dans lesquels sont plongés les personnages

Il faut alors une musique contrepoint qui puisse établir des ponts, des associations souterraines avec le contenu de la situation, tout en s'y opposant.

La musique c'est aussi des sons, des bruits.

On peut reconnaître l'origine de tous les sons. Le vent est une exception, la seule matière sonore dont on ne peut déterminer la source, il ouvre l'espace scénique, il est une véritable passion!... Il est presque devenu une signature dans nos spectacles.

Passion qui me vient peut-être de ce tour du monde en 2cv Citroën quand j'avais 20 ans, durant lequel j'ai traversé 8 déserts ou de cette traversée de l'atlantique Mary et moi sur notre voilier pour rejoindre l'Amérique depuis la France.

J'ai découvert des vents enregistrés d'une étonnante variété de texture :

Vent sec du désert, vent marins, vent glacial sibérien chargé d'échos etc....

Avec le vent sur scène, je retrouve cette dimension cosmique où s'inscrit l'homme confronté à ses abîmes et ses paysages intérieurs.

L'ÉCRITURE

Ce qui est réellement nouveau ne peut être que difficile à dénommer, c'est pourquoi, pendant la période d'écriture, je fais constamment appel à l'image. Elle me permet d'éviter le piège des clichés et des stéréotypes. Ce qui ne m'empêche pas de revenir aux mots pour décrire ces images.

La pensée en image est un outil magnifique pour inventer. À l'inverse le verbalisme et plus généralement les mots eux-mêmes sont souvent un obstacle à la création.

J'écris souvent à partir d'une musique pour accéder à un état.
Un état chargé de perceptions, qui procèdent plus de l'irrationnel que de la réflexion...

Des effluves,
des bouffées teintées de ressentis,
de craintes,
de mélancolies,
de joies.

Au début c'est le chaos.

Autour de ce chaos, les choses peu à peu s'organisent, fragiles, fugitives.

Un climat se met en place.

Plus tard en cours d'écriture, je reviens souvent à la musique pour retrouver ces perceptions.

Pour chacune de nos créations, je construis un story-board, à l'aide de photomontages soit une ou parfois plusieurs images correspondent à chacune des scènes. Autour de ces images, je développe une situation, une relation, un conflit, un climat, laissant souvent plusieurs alternatives possibles à chacune de ces scènes. En fin d'écriture, je me retrouve généralement avec environ 50 pages de description détaillées mais laissant toujours des portes ouvertes vers d'autres possibles.

Au tout début de nos créations, j'avais tendance à vouloir tout dicter, imposer. Étonnamment ce sont les matériaux, les objets, les marionnettes qui vont m'apprendre à écouter. Je découvrais qu'en les obligeant à faire ce qui était écrit, ils en sortaient appauvris. Par contre en se mettant à leur écoute, ils nous entraînaient vers des découvertes étonnantes nous révélant des choses enfouies à l'intérieur de nous-mêmes. C'est un des moments les plus passionnant de la création. Depuis en début de répétitions, nous réservons pour chaque scène 2 ou 3 séances d'improvisations à partir des thèmes écrits afin que les comédiens s'approprient le sujet. La personnalité des comédiens, celle des matériaux, des objets, vont alors m'amener à modifier et réécrire certaines scènes en cours de répétitions.

Je reste attaché à ce que nos spectacles restent un divertissement. Parler de nos conflits et de nos monstres avec humour et dérision est un moyen de prendre de la distance avec ceux-ci et de retrouver une certaine paix avec nous-mêmes, pour découvrir que ces monstres créés dans notre enfance à partir de culpabilités refoulées sont souvent des monstres en papier.

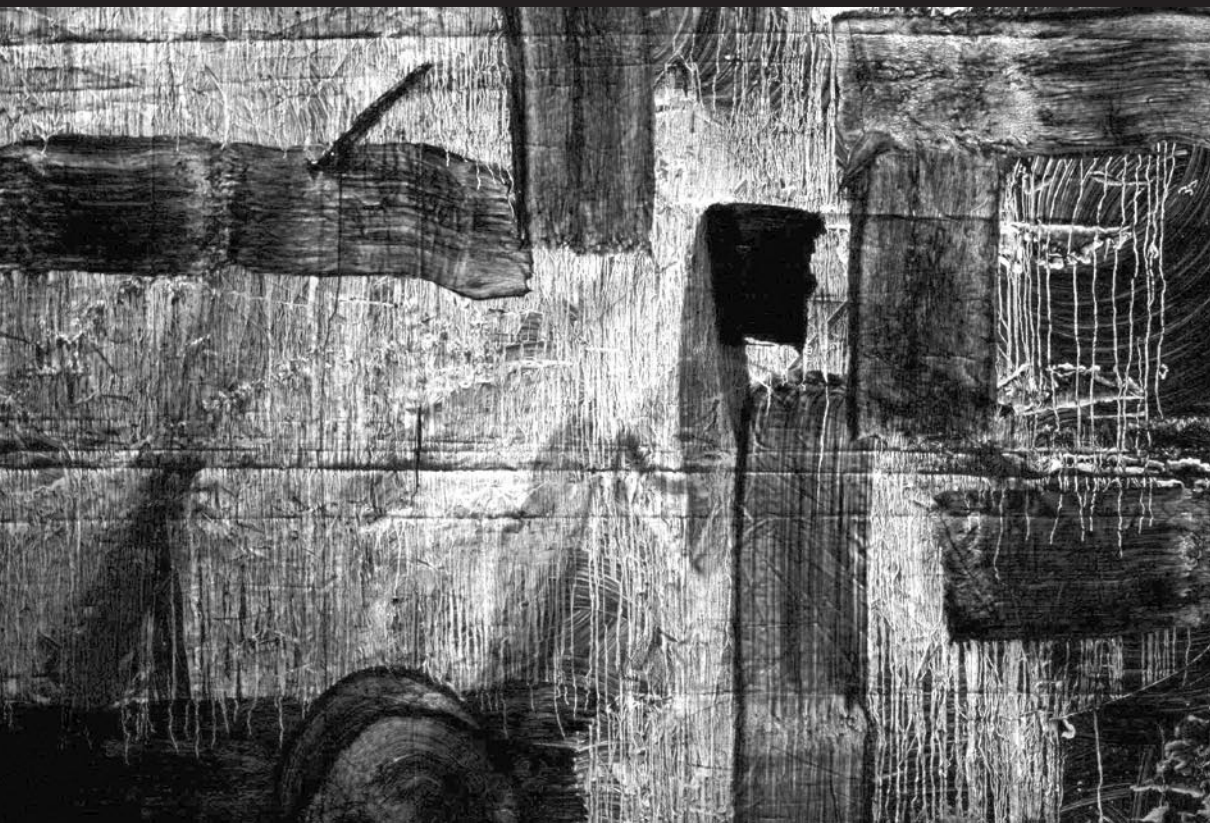
Si ces divertissements peuvent ne serait ce qu'amorcer cette découverte que nombre de conflits qui nous opposent aux autres sont souvent les projections de nos propres peurs, angoisses, hontes, refoulées dans notre enfance, ou si même ils ne font que jeter un trouble ou poser une interrogation, alors non seulement ils m'auront aidé à briser mon isolement, mais peut être celui de quelques-uns de nos spectateurs.



Notas de un practicante del teatro de animación

Joan Baixas

Instituto de Teatro de Barcelona (España)





Páginas 150 e 152: *Zoé* (2008) – Direção de Joan Baixas. Foto: Jordi Bover
Página 151: *Terra Prenyada* (2000) – Direção de Joan Baixas. Foto: Jordi Bover

Tengo la fortuna de provenir de un entorno familiar de cinturón apretado, crítico con el franquismo, católico, pero feliz. Gente con oficios de artesanía fina, indianos, emigrantes, personas sin carrera pero que hablaban del mundo como si fuera su casa y, sobre todo, gente que amaba la vida.

No puedo poner nombre a mi ideología. La política y la administración del dinero son cosas de las que nos tenemos que ocupar sin remedio, tanto si nos gusta como si no. Y las dos son demasiado cambiantes como por hacer de ellas una ideología.

Toda cosa cultural es política, ni que sea por omisión, pero el arte accede a hacerse político explícitamente sólo cuando la vida se ahoga en la represión. Incluso en este caso, el arte se encuentra en el terreno de las interrogaciones y no de las respuestas, la propaganda es enemiga del espíritu. Esto no quiere decir que el artista, como ciudadano, no pueda hacer propaganda; el artista puede hacer propaganda, el arte no. Por otro lado, el arte siempre es social, sobretodo el teatro, que es una ceremonia colectiva y el teatro está en contacto continuo con la realidad. Sin el contacto con la realidad el teatro sería un entretenimiento muerto para burgueses y eso no me interesa.

Desde el punto de vista del conocimiento, hay tres ámbitos que reclaman mi curiosidad repetidamente:

Por un lado, las reflexiones e hipótesis de los científicos. La

visión del mundo que tienen los físicos es poética y fascinante y es lo que más hace cambiar a un iletrado como yo.

Otra fuente de reflexión son los comentarios directos de los artistas sobre lo que ellos hacen: Klee, Saura, Berger y tantos otros.

Finalmente, siempre mantengo una oreja atenta en la dirección de los lenguajes simbólicos: Jung, el taoísmo, el tarot. Aquello de “es cuando duermo que veo claro” sirve de brújula.

Respecto a las teorías sobre el arte, la comunicación, la percepción, soy un analfabeto satisfecho. De todos modos, las teorías tienen un interés de segundo orden. La poesía, el arte y la música me son tan necesarios como el aire limpio, la buena comida y la risa de los amigos.

Me gusta el carácter efímero de la creación escénica, no persistir es un placer.

Como pintor considero un privilegio haber encontrado la forma de pintar en el teatro. No tengo que pensar en la pintura como objeto, solo existe como vivencia directa del espectador. Mis obras de pintor están colgadas en el corazón de los que han visto mis espectáculos, no necesitan paredes para existir.

Practico un teatro de animación. Animar es dar alma, dar vida. Animo muñecos, máscaras, objetos, imágenes, fotos. Animo la pintura y la pintura me anima a mi.

El objeto animado precisa respiración, peso y ritmo:

La respiración es lo que le da vida, la conexión profunda con el intérprete, lo que hace aparecer el alma íntima del intérprete.

El peso es el carácter del personaje, su originalidad, o sea su carácter original, único, su andar, su estar, su presencia.

El ritmo es lo que siente, su relación con el mundo, su mirada y su oído, su opinión sobre lo que sucede. El ritmo dirige el baile del manipulador con su criatura.

No tengo un método de trabajo establecido, pero hay una cierta costumbre que se ha ido instalando a lo largo del tiempo.

Mis espectáculos nacen de experiencias vitales, personales,

de vivir el mundo, de mirarlo, de dejarme llevar por la realidad cambiante, de observarla, de cambiar con ella.

En un determinado momento parece que las ideas quieran organizarse por si mismas de un cierto modo, hay algo que quiere tomar forma. Lo noto en la práctica de la pintura, que me acompaña siempre: cambian los colores, las texturas, algunos temas se imponen a otros, me canso de lo que he estado haciendo, quiero probar otras cosas y siento que se acerca un espectáculo.

Aparecen formas que se quieren mover, quizás personajes o muñecos, imágenes que quieren ser pintadas o filmadas. Es un momento caótico y jubiloso. Y difícil.

Entonces se trata de encontrar un compromiso, una excusa, la invitación de un festival, de un teatro, de un productor. Y el compromiso hace que la concreción avance. La experiencia toma forma y busca una historia para hacerse visible, una narración. Siempre hay una narración que guía el resto de materiales. Inventada por mí o leída en cualquier otro, da igual. Es una excusa.

Después la historia empieza a generar imágenes por si misma. Este es un momento delicado porque no se trata de ilustrar la narración o de organizar la manera de explicarla al público, no se trata de eso y todavía falta mucho para pensar en el público.

Entonces, a raíz del compromiso, se organiza un equipo, se hace un plan de trabajo, se prueban cosas, se ensaya, se duda, se vuelve a dudar, se afana, a veces se sufre.

Mi trabajo teatral se ordena en torno a las imágenes, y una imagen en escena es diferente de una imagen en una sala de exposiciones. La imagen en escena debe tener una intensidad evidente, inmediata, porque se produce delante de los espectadores, que asisten sentados, en silencio, a oscuras y no pueden marcharse si no les interesa. Y tiene que tener una densidad que permita mantener la atención durante un tiempo largo, que penetre y reste en la memoria del espectador, no se puede jugar al bombardeo de imágenes al que nos tiene acostumbrados la cultura visual con-

temporánea en las pantallas, en la tele, en la publicidad. No tiene demasiado interés caer en el juego de los iconos, los sentimentalismos, la provocación, todo esto es demasiado superfluo. El reto es conseguir imágenes poéticas y la poesía es placer y belleza y también sorpresa, el riesgo de la forma.

Con todo esto, y con algo de suerte, se llega a una composición. Una composición más en el sentido musical o plástico que en el sentido de progresión dramática, una composición normalmente fragmentada, de collage, muy abierta, que puede tener cambios importantes de un día por otro y con un margen amplísimo de improvisación. Esto puede desconcertar al espectador habitual de teatro pero no se puede hacer nada, no se puede andar en dos direcciones a la vez.

Y después empieza la tercera parte, la que hace que una vivencia se convierta realmente en un espectáculo o no, cuando el espectáculo se empieza a presentar un día y otro. Aquí el protagonista es el público que, con sus silencios y respiraciones, con las risas o los comentarios, termina dando forma al espectáculo. O no. A veces no encuentro el tono o no encaja con el momento y todo se queda en una probatura que dejará pósito para próximas trayectorias. Otras veces, sí, lo que he hecho encuentra resonancia y funciona y se pule y se adapta y se modifica lentamente y se queda en repertorio y tiene una larga vida.

Como decía el maestro, se debe trabajar como un hortelano, aquí planto, allí podo, ahora saco malezas, ahora riego, ahora no regaras. Y al final, recoges o no recoges y vendes o no vendes. Lo que hace falta es ir cada día al huerto y sirgar, sin descanso.

Por otro lado, no hay un público, hay muchos, y a mí me place no perder ninguno de vista. A veces me encuentro con un público de festival, de arte, de iniciados, de gente que sabe, que conoce, otras veces es la gente cachonda que quiere reírse y pasar el rato y tener emociones y todo eso, o el público familiar, extraordinario, con los pies en el suelo, a veces maravillosamente ingenuo, y la gente de lugares exóticos para los que yo también soy

un exótico artista extranjero que hace cosas extrañas. Y aquellos públicos muy concretos, irrepetibles, los adolescentes hip-hoperos de Brasil, garotos duros, que no han visto nada y alucinan como criaturas y te adoptan, los funcionarios indios, todos con camisas blancas, la cosa más blanca de Delhi, o los pescadores finlandeses que, al terminar el espectáculo, te invitan a una cena de pescado ahumado y licor de abedul, o los estudiantes de Puxkin que no tienen ni un duro pero que llevan la botella de vodka en el bolsillo porque es su sábado y la noche se llena de poesía, de canciones, de imágenes.

Quizás no frecuento lo suficientemente a menudo el público teatral de mi ciudad, pero me gustan todos, todos. Al fin y al cabo, lo que realmente cuenta son las personas de cada función, las variantes sutiles propias de cada día. Respiraciones, silencios, sonrisas o bostezos crean la atmósfera única de la función. Esto es lo que interesa, cada una de las funciones, una por una, que todas son diferentes.

Creo que hay muchos ámbitos y muchos formatos teatrales y todos son absolutamente necesarios en el conjunto de la cultura, sea cual sea el tamaño y la resonancia que tengan. La primera página del periódico no es necesariamente la más interesante, es en los rincones donde se encuentran las cosas que llaman la atención.

Lo único que me importa es la intensidad de la obra y el deseo de cerrar el círculo turbando al espectador, la poesía.



A teatralidade das marionetes na cena de Robert Lepage¹

Aleksandar Sasha Dundjerovic

Drama School of Arts - Universidade de Manchester (Inglaterra)





Tradução de Marisa Napolini, Mestre em Teatro e professora do Departamento de Artes Cênicas no Centro de Artes da UDESC; Marcos Heise, jornalista, graduado em Comunicação Social; e Bruno Argolo Heise, Graduando em Ciências Econômicas da UFSC.

Página 157: *The Seven Streams of the River Ota* (1994) – Direção de Robert Lepage. Autoria da foto desconhecida e *The Far side of the Moon* (2001) – Direção de Robert Lepage. Foto: Sophie Grenier

Página 158: *Zulu Time* (1999) – Direção de Robert Lepage. Foto: Emmanuel Valette

Em um passado não muito distante, os bonecos eram vistos somente como parte do teatro infantil. No entanto, agora eles têm um papel importante no teatro contemporâneo, como parte de uma estimulante e inovadora linguagem cênica. Atores são treinados para usar bonecos e objetos e para entender os modos através dos quais bonecos e objetos animados ganham vida no palco. Na cena contemporânea, o teatro de bonecos tem valor cultural, significado visual e tem a função de contar histórias. Além de uma rica tradição enraizada na cultura popular (não apenas na cultura européia, mas também nas tradições asiáticas), este tipo de teatro também possui qualidades teatrais que permitem a comunicação com platéias contemporâneas, independentemente dos contextos culturais e lingüísticos. Como imagens visuais, através do movimento, da dança e da música, os bonecos podem transmitir a experiência do palco a platéias internacionais sem a necessidade de uma linguagem verbal específica como carro-chefe do processo de comunicação. Particularmente em processos criativos colaborativos, os bonecos são objetos usados como parte da encenação (escrevendo através de sua *performance*) e entram numa experiência nova/renovada pela sua interação com todos os outros elementos teatrais. Eles

¹ Este ensaio é baseado na pesquisa e no material originalmente publicados em Dundjerovic, Aleksandar. *The Theatricality of Robert Lepage* (Montreal: McGill-Queens' University Press).

podem se tornar aquilo que se deseja que sejam. A sua presença é tomada como o fundamento de uma matriz de novos significados. Este texto irá focar-se em Robert Lepage, autor teatral canadense, e em três de suas produções – *The Seven Streams of River Ota* [Os sete afluentes do Rio Ota], *The Far Side of The Moon* [A face oculta da lua] e *Zulu Time*² - que empregaram marionetes como recursos teatrais no processo criativo e como parte da linguagem cênica.

Lepage rejeitou o realismo de Stanislavsky e a interpretação baseada na verdade psicológica das personagens como condutora da história, favorecendo uma interpretação baseada na representação e na realidade simbólica. Ele prefere uma teatralidade que consiste em múltiplas referências visuais, sonoras, corporais/físicas, espaciais, de objetos, e as une em um teatro multimídia ao vivo. Para Andy Lavender, “Lepage é um pioneiro em *performances* com mídias mistas, especialmente envolvendo vídeo e projeções de *slides* em seus espetáculos”³. Na verdade, a teatralidade de Lepage se dá num espaço entre várias mídias, desde as tradicionais (fotografia, *slides* e bonecos) até as contemporâneas (vídeos digitais e robôs). Na teatralidade de Lepage, multimídia e novas tecnologias são mais um estímulo criativo, recursos para que os *performers*⁴ possam criar suas histórias. Nas suas produções, imagens visuais e sonoras gravadas permitem a intervenção de ação ao vivo de forma simbiótica, conectando o homem e a máquina. Isto poderia sugerir que Lepage está comprometido com uma teatralidade construída a partir de matrizes tecnológicas e visuais complexas. Isto não é verdade. Seria um erro pensar em Lepage unicamente como um mago tecnológico, cujo trabalho consiste em uma manipulação sensacionalista de novas tecnologias, utilizando equipamentos digitais caros que vão contra a presença do *performer* ao vivo.

² Não há referência do nome *Zulu Time* para o português, mas o título refere-se à hora de Greenwich, padrão de referência para o estabelecimento dos fusos horários em todo o planeta.

³ Lavender, *Hamlet in Pieces*, 6.

⁴ N. do T.: Optamos por manter como no original, *performer*, por entender que se trata de um tipo específico de ator/intérprete.

A teatralidade de Lepage funciona na associação entre imagens gravadas e ao vivo. Trata-se de uma comunicação entre atores e toda a tecnologia trazida ao espaço, onde, segundo Johannes Barringier, “percepções espaciais são feitas através do que é inserido fisicamente no espaço”⁵. A tecnologia também está, conforme observa Alison Oddey, contribuindo com o processo de criação coletiva e influenciando o desenvolvimento da performance em sua evolução⁶. Lepage gosta de se relacionar com tecnologia no mesmo nível que o faz com o texto escrito (quando há um), e a criatividade dos *performers*. Poderíamos considerar esta colagem de material “ao vivo” e gravado como tecno-cena⁷, ou uma tecnologia que está em simbiose com a ação do *performer* no espaço. Na verdade, a tecno-cena de Lepage é uma teatralidade híbrida que mescla atuação ao vivo com imagens cinemáticas, vídeo, projeções de *slides* e colaborações com tecnologias digitais e artistas de várias áreas.

Historicamente, a teatralidade de Lepage segue a tradição do “teatro total” de Adolphe Appia. Na virada do século 20, Appia elaborou a idéia de “teatro total” e, prenunciando o teatro multidisciplinar, reivindicou que o teatro seria a única forma de arte que pode unir outras formas de arte: texto (música ou fala), cenário (escultura ou pintura) e teatro (arquitetura). De forma semelhante a Appia, a idéia de teatro total de Edward Gordon Craig se refere ao uso independente e igual de todos os elementos teatrais que têm de ser precisamente utilizados no palco. É necessária a existência de um artista “mestre” de fora da cena para editar estes elementos. Uma vez que o *performer* não pode ser separado das suas imperfeições pessoais, a precisão artística exigida por Craig só é possível se o “corpo” permanecer como um aspecto interno da atuação enquanto é controlado do exterior pelo diretor como

⁵ Barringier, *Theatre, Theory, Postmodernism*, 31.

⁶ Oddey, *Devising Theatre*.

⁷ N. do T.: O termo original *techno-en-scène* certamente é uma referência ao termo francês *mise-en-scène*, que pode significar encenação ou concepção da cena. Neste caso, pode-se pensar em uma concepção tecnológica, ou a tecnologia como base da criação cênica ou ainda “cena tecnológica”.

um mestre-bonequeiro de um “corpo técnico” dentro do processo como uma “super marionete”⁸. É o teatro do silêncio privilegiando o movimento, o gesto e a dança ao invés das palavras ou sons, sugerindo, no final do século 20, que o “dançarino/marionete” seria o novo *performer* do teatro do futuro, ao invés do ator. No século 20, artistas encontraram no teatro um local que serviu como plataforma para suas respostas aos acontecimentos do mundo, de onde podiam lançar seus manifestos. RoseLee Goldberg refere-se a esta colagem de artes unidas no teatro como *performance art*⁹. Ela tornou-se uma forma permissiva de expressão para histórias pessoais, idéias políticas e novos estilos artísticos que misturaram mídia e formas de expressão e desafiaram a abordagem purista tradicional do teatro.

A teatralidade de Lepage pode ser vista como uma ponte entre a *performance art* e o teatro tradicional. Uma *mise-en-scène* aberta e flexível tornou-se uma alternativa à *mise-en-scène* fixa e fechada, pois permitiu que diferentes pontos de vista e expressões artísticas achassem seu lugar na cena. O “Novo Teatro” ou o “Teatro Performativo” do início dos anos 80, de acordo com Goldberg, incluía todas as mídias; usando dança ou som para preencher uma idéia ou para referir-se a um filme no meio de um texto¹⁰. Ela define isso como “teatro-*performance*”¹¹ e a forma de criar como “*performance mise-en-scène*”. Rompendo as barreiras entre mídias gravadas e arte ao vivo e apropriando-se de filmes e artes tradicionais, abriram-se as possibilidades de criação de novos hibridismos. Uma vez que o teatro-*performance* poderia propiciar uma variedade de formas e estilos, comunicando-se através de diferentes mídias, ele estaria mais aberto e flexível para a expressão pessoal.

A teatralidade de Lepage consiste em formas híbridas feitas de novas mídias, artes interdisciplinares, múltiplas culturas e

⁸ No original, “Uber Marionette”.

⁹ Goldberg, *Performance Art*.

¹⁰ Goldberg, *Performance Art*.

¹¹ Trata-se de um jogo de palavras com o termo “*performance art*”, gerando “*performance-theatre*”.

tecnologias inseridas no espaço físico de um teatro. É importante salientar que sua *mise-en-scène* permanece sobretudo como um evento multimídia ao vivo, que acontece em um momento no tempo, é espontâneo, funcionando como um local de encontro entre diferentes artes e platéias. Ele reflete a cultura visual pós-moderna de forma a, como Nicholas Mirzoeff explica, unificar disciplinas visuais (filmes, pinturas, vídeos pop, internet e publicidade) em uma cultura visual¹². No entanto, ele une a cultura visual contemporânea a formas tradicionais do teatro asiático como o *Nô* e o *Kabuki*, freqüentemente com citações diretas, como a inserção na cena do teatro de bonecos japônês *Bunraku* e do teatro de bonecos de sombra javanês. Seu teatro intercultural é criado como um meio de comunicar histórias que não dependam de linguagem verbal e que podem conectar-se com platéias de diferentes culturas. Como imagens visuais-cinemáticas, os bonecos incorporam significados que transcendem as restrições da linguagem verbal. Para se conectar com o mundo além da francófona Québec, Lepage teve de substituir a linguagem verbal por uma nova linguagem teatral que tivesse a capacidade de realizar uma comunicação não-verbal e transcultural.

O uso teatral dos bonecos, seja como objetos tradicionais (*The Seven Streams of the River Ota*) ou modernos (*The Far Side of the Moon*) ou ainda como máquinas eletrônicas (*Zulu Time*), faz parte da forma como a história é contada, pois eles fazem parte desta nova linguagem teatral. Como uma imagem cinemática, os bonecos têm a função de ser reconhecidos transculturalmente. Na *performance* multimídia de Lepage, os bonecos como objetos entram num processo de hibridização cultural. Em outras palavras, eles não são mantidos em seu contexto autêntico (como qualquer outra arte em intercâmbio intercultural), mas dentro de um novo jogo de significados definidos pela narrativa da cena.

A descrição de Lepage de um concerto de rock no domingo à tarde num parque em Tóquio demonstra a sua apropriação pessoal da hibridização cultural e das superimposições de culturas.

¹² Mirzoeff, *An Introduction*.

*The Seven
Streams of
the River
Ota*



Você vê Elvises, Marilyn Monroes, Led Zeppelins, etc. Mas eles filtram a música de maneira muito diferente da nossa. Nossos imitadores de Elvis fazem tudo que eles podem para reproduzir o Rei, mas eles o fazem pior do que o Rei fez. Então reproduzem Elvis com um estilo japonês, dando-lhe um caráter especificamente japonês. (...) Eles não imitam o Ocidente. Parecem transcendê-lo. Estes jogos de superimposição criam um tipo de estilo “pizza” de trabalhar. Eles não têm nenhum problema em representar o papel de um samurai com uma música de Brahms nem em misturar técnicas muito díspares no mesmo espetáculo.¹³

“A cena intercultural de Lepage não é decorativa nem primordialmente estética em sua função, o que foi a maior crítica ao seu “jogo” com outras culturas, mas é uma maneira de se comunicar com as platéias internacionais. A livre interpretação de Lepage e o “empréstimo” de outros recursos culturais se apropriam de qualquer conteúdo emotivo ou material que pode se tornar o recurso inicial para um espetáculo. Lepage não se dedica a explorar a *performance* como uma peça de antropologia teatral. Qualquer conteúdo cultural e tradição artística pode tornar-se recurso e material para a criação. Em *The Dragons’ Trilogy [A trilogia do dragão]*, atores ocidentais interpretam abertamente personagens orientais e em *The Seven Streams of the River Ota* o tradicional teatro de bonecos japonês *Bunraku* e o *Nô* são citados diretamente na *performance* épica.

¹³ Charest, *Connecting Flights*, 45.

A apropriação de outras culturas como objeto – e desta forma, o uso de bonecos como objetos teatrais - constitui o “texto” de um espetáculo, no qual o espetáculo é “escrito” através do processo de constantes transformações do espaço e da ação. Estas transformações frequentemente são implementadas através dos meios técnicos mais simplistas, mas com resultados estéticos surpreendentes. Da mesma forma, um processo criativo coletivo exige que o ator se transforme em dramaturgo, que se torne tanto sujeito quanto objeto de sua atuação. Portanto, não é surpreendente que na maioria das suas produções Lepage seja visto como um autor total que trabalha com *performers* como “Super Marionetes”. Uma vez que o desenvolvimento do espaço teatral é um processo contínuo, móvel e mutável, a cenografia se desenvolve organicamente a partir do jogo com objetos teatrais. Desta forma, os bonecos não são apenas objetos, mas elementos cenográficos que definem o espaço. A reação dos críticos de todo o mundo focalizou na simplicidade e na teatralidade imaginativa, no conteúdo emotivo que foi transmitido apesar das barreiras lingüísticas através da interação dos atores com os objetos teatrais. Lepage utiliza história, tradições, culturas, linguagens e emoções individuais como objetos teatrais na composição de sua cena, usando-os como recursos a partir dos quais ele incorpora partituras na encenação.

Marie Brassard aponta para o “alter-ego” de Lepage nos espetáculos, que é usado como um como um personagem tipo para investigar as novas circunstâncias e descobrir o material desconhecido que existe dentro da matéria.

Queríamos improvisar algo que poderia acontecer na China e tínhamos um personagem cujo nome era Pierre La Montagne, um artista jovem que é um personagem recorrente nas peças. De certa maneira ele é um alter-ego de Robert, ou um alter-ego de um artista, representativo de nós mesmos nos espetáculos.¹⁴

¹⁴ Brassard, depoimento pessoal.

O “holograma” de *The Seven Streams of the River Ota* foi escrito numa folha de papel com recursos que indicavam vários pontos de partida para a criação. No desenho original, havia sete caixas e, na parte interna delas, estava escrito o nome de um país: China, República Tcheca, Alemanha, Japão, Suécia, Estados Unidos e Canadá. Durante os três anos de apresentação de *The Seven Streams of the River Ota*, estas idéias iniciais vieram à tona de uma maneira ou de outra. Na verdade, a maioria das idéias iniciais materializou-se na versão final da peça. Cada recurso corresponde a uma idéia ou a uma combinação de idéias nas sete caixas.

Cada uma das caixas iniciais está presente em diferentes fragmentos do espetáculo final, incorporando de uma maneira ou de outra todas as idéias relacionadas a elas. Por exemplo, as



palavras “pólvora” e “caixas do mágico” foram escritas ao lado da caixa contendo China. Na sexta parte, Jana Capek narra a lenda chinesa da invenção da pólvora. Ao mesmo tempo, a história é representada “atrás das telas por bonecos de tamanho quase humano¹⁵ manipulados por atores usando roupas pretas e capuz”¹⁶. Durante

The Seven Streams of the River Ota (1994) - Direção de Robert Lepage - Autoria da foto desconhecida

¹⁵ A expressão original *three-quarter life-size puppet* faz menção ao tamanho do boneco em relação ao ser humano - significa que o boneco tem três quartos do tamanho de um ser humano.

¹⁶ *The Seven Streams*, programa do espetáculo.

esta seção, o teatro de bonecos *Bunraku* foi usado para narrar a lenda da pólvora.

A caixa do mágico associada com a primeira caixa de Lepage reaparecia conectada com Teresinstadt, um campo de concentração nazista para artistas. A idéia de pessoas desaparecendo na caixa do mágico foi usada como a solução central na quarta parte, Espelhos, onde a pequena Jana usou a caixa do mágico para escapar de Teresinstadt. A segunda caixa, República Tcheca, teve dois nomes escritos ao lado dela: Karl Capek e Ian Letzel. O nome de Jana Capek foi criado a partir desses dois nomes. Ian Letzel era o arquiteto tcheco cujo edifício foi o único que sobreviveu à explosão da bomba atômica. Hoje este edifício é conhecido como a cúpula da bomba-A e é conservado como museu em Hiroshima. Karl Capek era um dramaturgo tcheco cujo irmão, pianista, foi enviado a Teresinstadt. A idéia de ter um sobrevivente do Holocausto foi desenvolvida mais tarde pela pesquisa do ator/autor sobre Teresinstadt. O conceito foi concebido coletivamente e depois foi apresentado do ponto de vista de uma criança. Tudo acontecia na memória/sonho de Jana. Essa recordação foi inspirada na visita de Ada a Jana em Hiroshima. Ada é a filha de Sarah, a mulher que cuidou de Jana em Teresinstadt e depois cometeu suicídio.

As palavras “Áustria” e “Teresinstadt” foram escritas ao lado da terceira caixa, chamada de “Alemanha”. A idéia de Teresinstadt incorpora a sobrevivência ao Holocausto e a caixa do mágico, que parece estar ligada às duas caixas anteriores. Ao lado da quarta caixa constava “1945”, o ano da bomba-A; e “miniaturas”, referentes à figura de boneco dada a Luke O’Connor por Nozomi. O boneco está relacionado com o quimono de casamento de Nozomi, que delineia a ação do início ao fim do espetáculo. A quinta caixa, Suécia, tornou-se a parte três, “Um casamento”, localizada em Amsterdam na apresentação final. Ao lado dela, as palavras “*O Sétimo Selo* de Bergman” e “platéia” foram escritas. Ambas indicam o lado apresentado da terceira parte, o suicídio assistido da vítima de AIDS, Jeffrey¹⁷. A intimidade desta

¹⁷ Referência ao filme “*O Sétimo Selo*”, de Ingmar Bergman.

seção, na qual a platéia testemunha a morte de Jeffrey, é importante para as indicações iniciais escritas ao lado da caixa. Na sexta caixa, EUA, está escrito “Projeto Manhattan”. Esta caixa tornou-se a segunda parte, Dois Jeffreys, localizada em Nova Iorque e tenta captar o espírito dos anos sessenta e setenta. O uso do espaço sugere uma perda de privacidade onde tudo é comprimido em uma vida pressionada pelas adversidades econômicas e existenciais.

A última caixa, Canadá, recebeu a inscrição “foto da aura”. Isso diz respeito à aura de cada pessoa e dava a idéia de se poder ver do exterior o que se passa dentro de uma pessoa. A idéia de uma cabine fotográfica foi usada em toda a quinta parte, Palavras, para salientar a diferença entre o que se passa dentro de uma pessoa e o que é permitido que o mundo de fora veja. A partir destas caixas e das idéias que lhes davam sustentação surgiu uma série de recursos materiais e abstratos. Eles ganharam corpo através de objetos físicos, que se tornaram a essência das improvisações. Ter os *performers* brincando com idéias é como um processo digestivo no qual as idéias são acolhidas e transformadas através do jogo com objetos (e marionetes são usadas como objetos) em partituras – cenas.

A *performance-solo* é outra forma de expressão na qual Lepage usa marionetes. Em *Needles and Opium [Agulhas e ópio]* (1991) e *Elsinore* (1995), Lepage representa um homem/máquina, como um ator vivo conectado a uma máquina no palco que é capaz de produzir várias transformações e imagens para narrar a história. No entanto, foi em sua *performance-solo* mais reconhecida, *The Far Side of the Moon* (vencedora de numerosos prêmios incluindo o prêmio Evening Standard de melhor espetáculo em Londres em 2001), que Lepage usou bonecos como objetos no processo da narrativa. Neste espetáculo, Lepage atua simultaneamente do lado de fora como bonequeiro (manipulando a tecnologia) e do lado de dentro como um boneco. A narrativa nas *performances-solo* de Lepage é muito subjetiva; ele escreve o texto usando o palco para se relacionar com seus momentos pessoais de dor e tristeza. *Needles and Opium [Agulhas e ópio]* veio depois de um sério rompimento

com um amor de muitos anos. *Elsinore* surgiu depois da morte de seu pai e uniu seu próprio sentimento de culpa e o ressentimento com a família (ligado também a *Hamlet*, de Shakespeare). E o ponto de partida para *The Far Side of the Moon* (2000) foi a morte de sua mãe. Estes recursos pessoais, juntamente com o mito da viagem do homem à Lua e a obsessão da humanidade pela morte, a solidão e a auto-reflexão narcisista, geraram os recursos iniciais para o processo criativo.

A história de *The Far Side of the Moon* é sobre dois irmãos cujas vidas são muito diferentes (semelhante ao filme *Le Confessionnal*) que são unidos após a morte de sua mãe. O protagonista, como em *Vinci*, chamado Philippe, é o alter-ego de Lepage, nascido (como Lepage) em 1957 quando os soviéticos começaram a explorar o espaço com os satélites *Sputnik*. Philippe, um sonhador oprimido com uma ‘*grande idéia*’, é obcecado em buscar uma maneira de comunicar-se com extraterrestres e gravar para eles a vida na terra. Ele se contrapõe ao irmão abastado e gay, André, o homem do tempo de uma estação local de TV. Enquanto Philippe é introvertido, André é extrovertido. Este enquadramento social é, usando termo de Erving Goffman, uma “frente” que aponta para o desempenho individual que funciona dentro de um padrão fixo e geral para aqueles que o observam¹⁸.

Assim, o enquadramento dos dois irmãos no modelo social do consumismo e do materialismo ocidentais implica que tudo que é “visível” é importante para André, como um homem bem-sucedido (com um trabalho e uma carreira) e tudo que é “invisível” é importante para Philippe, como um homem mal-sucedido (intelectual e acadêmico sem carreira). Este relacionamento entre irmãos tem analogia na Lua, que é um símbolo deste relacionamento, tendo duas faces, uma próxima - visível a nós - e outra distante - oculta para nós e cicatrizada por cometas. Através de vídeo, bonecos, projeções de filmes, música e objetos físicos, os personagens tentam dar

¹⁸ Goffman, *The presentation of self*, 32-33.



The Far side of the Moon (2001)
- Direção de Robert Lepage -
Foto de Sophie Grenier

astronauta de 50 cm, no estilo de um boneco *Bunraku*, e utilizá-lo de diversas formas no decorrer da produção. O boneco foi transformado, como qualquer outro objeto teatral, de forma a tornar-se um astronauta, um bebê em um carrinho de bebê e Philippe em um garoto na lavanderia. O espaço de ensaio se parecia mais com um laboratório de pesquisa do que com um palco. Em um lado havia uma área de cena com telas multiuso e um espelho transparente. No outro lado, havia uma mesa enorme com vários materiais de pesquisa e equipamento técnico: equipamento de vídeo e de áudio, projetores e computadores. Ao redor desse espaço havia várias referências a viagens à Lua: fitas de vídeo, o filme *Apollo 13*, livros, revistas daquele período, bonecos do estilo *Bunraku* em roupas realistas de astronautas da NASA. *The Far Side of the Moon* utilizou muitos artifícios teatrais típicos de Lepage: projeções de filmes, espelhos, bonecos, *slides*, painéis deslizantes e a

sentido ao universo e ao seu lugar dentro dele. Eles precisam de mais alguém para testemunhar sua existência.

A primeira fase de ensaios começou no inverno de 1999, em La Caserne, espaço multidisciplinar de Lepage na cidade de Quebec. Lepage tem colaborado com um grande número de artistas independentes que trabalham com bonecos, imagens visuais, edição de som. Laurie Anderson contribuiu com uma partitura original. Pierre Robitaille e Sylvie Courbron criaram os bonecos e toda a comunicação visual, além de terem treinado Lepage a lidar com um as-



The Far side of the Moon (2001) - Direção de Robert Lepage - Foto de Sophie Grenier

transformação de múltiplos personagens.

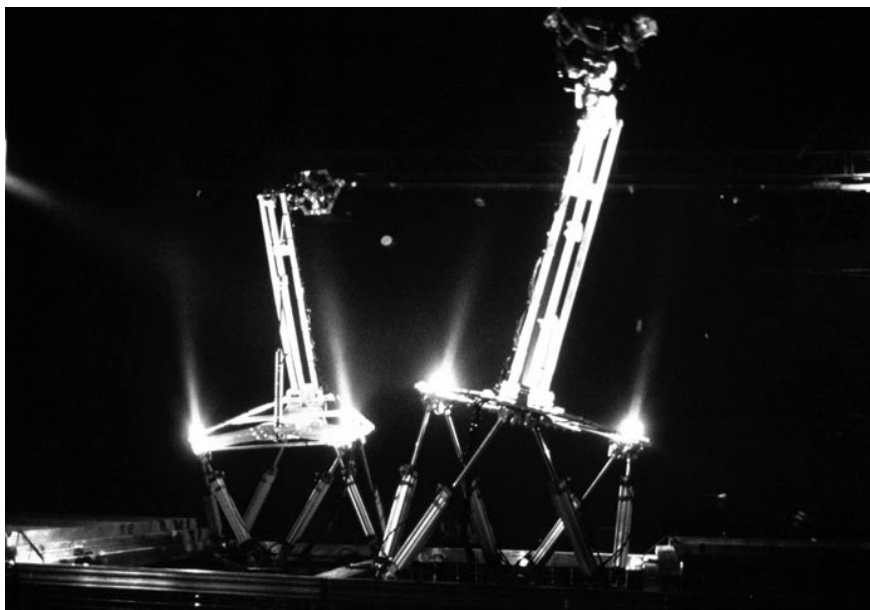
A cena de Lepage frequentemente é emoldurada por um proscênio ou uma tela de projeção na qual a apresentação ao vivo e o espetáculo visual acontecem um ao lado do outro. Estas limitações visuais ou enquadramento do espaço e da ação ao vivo dão à cena uma qualidade cinematográfica. Steve Dixon observa que o teatro multimídia ao vivo enquadra um outro espaço ao incluir telas de projeção, monitores e imagens geradas por computador¹⁹. Esta delimitação de um outro espaço é uma forma de estender o espaço físico através do uso de mídias e tecnologias que fazem parte do processo criativo desde o início. O uso de multimídia por Lepage nesta tecno-cena diz respeito à integração e hibridização das formas e das mídias, mais do que à tentativa de fazer uma forma de arte independente. Com a digitalização, as tecnologias tornam-se mais compatíveis, apesar das diferenças que cada mídia tem. Como Lepage observa:

Atualmente, as pessoas que trabalham na mesa de luz no teatro e na mesa de edição em um filme usam as

¹⁹ Dixon, *Digital Performance*.

mesmas ferramentas. Os rapazes do som usam as mesmas ferramentas que os que criam imagens, mas estes rapazes ainda têm um certo conflito, porque eles não falam a mesma língua e todo esse tipo de coisa... mas penso que estamos nos movendo lentamente em direção a algum tipo de integração e unidade.²⁰

A idéia de criar o tecno-cabaré surgiu de *Elsinore*, espetáculo de Lepage. Em *Elsinore*, ele tentou explorar o uso de tecnologias diferentes transformando-se em um boneco mutável ligado ao palco, como uma máquina humana, de forma a contar uma história representando todos os principais personagens de *Hamlet*. Através de sua tecno-cena, Lepage editou *performance* ao vivo e tecnologia interativa em vídeo com projeções de filmes e um cenário-máquina. Ele conseguiu explorar as possibilidades tecnológicas, mas falhou na tentativa de tornar a cena interessante para o público. Ele retomou



Zulu Time (1999) - Direção de Robert Lepage -
Foto de Sophie Grenier

²⁰ Lepage, entrevista feita pelo autor, 2002.

esta idéia para fazer o espetáculo através de uma colagem de mídias que misturasse arte e tecnologia no tecno-teatro *Zulu Time*.

Lepage inicialmente convidou Peter Gabriel, com quem tem trabalhado em colaboração nos últimos 12 anos, como artista convidado com seu espetáculo musical *Ab Ovo*. Mais tarde, Gabriel tornou-se co-produtor. Kurt Hentschläger e Ulf Langheinrich, da Áustria, e a sua companhia Granular Synthesis, apresentaram o projeto *Sound Machines*, que manipulava fragmentos de tempo – segundos em imagens visuais e sonoras. Em *Le Procès* (uma adaptação de *O Processo*, de Kafka), Louis-Philippe Demers e Bill Vorn usaram grandes e pequenos robôs que interagem com a platéia, voavam sobre ela e tinham sua própria coreografia para música tecno. Esses robôs são marionetes e fazem parte da cena. Eles são bonecos modernos programados e manipulados pelos artistas como objetos animados. Lydie Jean-Dit-Pannel, da França, participou com uma projeção de vídeo em três telas de *I am the Sheriff*, um projeto multimídia e de vídeoarte descrito por críticos como “kitsch”, “super-naif” e arte eletrônica maximalista. Gordan Monahan, de Ontário, ofereceu *Sound Machines*, uma *performance* sonora controlada por computador, incorporando centenas de instrumentos



Zulu Time (1999) - Direção de Robert Lepage -
Foto de Reggie Tucker

acústicos que incluíam caixas e tambores de máquinas de lavar.

Zulu Time foi montado em um aeroporto. O ambiente de um aeroporto fornecia um lar ideal para a tecno-cena, no qual partituras com *performance* ao vivo, acrobacias e atos circenses são integrados com várias mídias e novas tecnologias. Os recursos físicos eram baseados no tipo de equipamento que pode ser encontrado em um aeroporto. As características principais do espaço teatral eram duas torres, como plataformas de lançamento de foguete, ligadas por uma pequena ponte composta de duas partes que podiam ser elevadas ao longo das torres. Esses elementos tornaram-se um conceito espacial que foi reformulado e tornou-se um andaime com passarelas que se movem horizontal e verticalmente. Os atores pareciam marionetes, não só por causa da passarela que emoldurava sua existência física, mas também porque ficavam suspensos no ar e ligados à armação principal por barbantes que permitiam que se movessem pelo ar e fossem suspensos de cabeça para baixo. A platéia foi colocada em ambos os lados da maquinaria do palco. A *performance* mesclava atuação ao vivo, projeções de vídeo, dança acrobática, música tecno e robôs.

Zulu Time foi feito em não-locações: espaços comuns em viagens aéreas, como cabine de avião, passarelas intermináveis de aeroportos, escadarias, bares anônimos, lojas de aeroporto, praças de alimentação e quartos idênticos de hotel. As 26 cenas (de A a Z, seguindo a ordem alfabética) são fragmentos de narrativas, retratos do atual estado da raça humana acontecendo em diferentes partes do mundo. Inicialmente, a narrativa do espetáculo segue um dia na vida de uma tripulação de avião, presenciando tanto acontecimentos reais quanto fantasiados: solidão em quartos de hotel, uma mulher bêbada abusada sexualmente por um homem imaginário suspenso em arreios, fantasia de dançarinos de tango pendurados de cabeça para baixo, estupro e finalmente um ataque terrorista num avião e morte. As cenas das imagens “principais” na “história” do aeroporto eram cheias de atos sado-masoquistas, voyeurismo, fetichismo, drogas, solidão, sonhos e fantasias. Apesar

de os acontecimentos que eles experienciam serem feitos contra eles mesmos, são as perturbações e ameaças, que Slavoj Žižek chama *ficção simbólica*, que os fazem recorrer a representar atos de violência reais²². Depois de assistir *Zulu Time* em Paris, em 1999, Patrice Pavis declarou que o corpo vivo e a presença humana foram destruídos pelo corpo estranho da tecnologia²³. Lepage, ao contrário, reafirma sua posição de que o uso de objetos animados e a tecnologia trouxeram uma diferença ao *performer* vivo, acentuando a presença viva dos *performers*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BIRNINGER, Johannes. *Theatre, Theory, Postmodernism*. Bloomington: Indiana University Press, 1993.
- BRASSARD, Marie. Interview by author. London, 2 October 1996.
- CHAREST, Remy. *Connecting Flight*. Trans. Wanda Romer Taylor. London: Methuen, 1998.
- DIXON, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006.
- DUNDJEROVIC, Aleksandar *The Theatricality of Robert Lepage*. Montreal: McGill-Queens' University Press, 2007.
- GOFFMAN, Erving. *The presentation of self in everyday life*. Penguin Books, 1959.
- GOLDBERG, RoseLee. *Performance Art*. London: Thames and Hudson, 1999.
- LAVENDER, Andy. *Hamlet in Pieces: Shakespeare Reworked: Peter Brook, Robert Lepage, Robert Wilson*. Nick Hern Books, 2001.
- LEPAGE, Robert. Interview by author. Tape recording. Quebec City, January 2002.
- MIRZOEFF, Nicholas. *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge, 1999.
- ODDEY, Allison. *Devising Theatre: A Practical and Theoretical Handbook*.

²¹ Žižek, *The Sublime Object of Ideology*.

²² Pavis, "Afterword:", 187-202.

London: Routledge, 1994.

PAVIS, Patrice. Afterword to “Contemporary Dramatic Writing and the New Technologies.” In *Trans-global Readings: Crossing Theatrical Boundaries*. Ed. Caridad Svich (Manchester: Manchester University Press, 2003). 187-202.

THE SEVEN Streams of the River Ota. Theatre programme. Royal National Theatre. London, September 1996.

ZIZEK, Slavoj. *The Sublime Object of Ideology*, London: Verso, 1989.

Theatricality of marionettes in Robert Lepage's performance *mise en scene*¹

Aleksandar Sasha Dundjerovic
Drama School of Arts - Universidade
de Manchester (Inglaterra)

In not such a distant past puppets were seen only as part of children's theatre. However, they now have an important place in contemporary theatre as part of exciting and innovative performance language. Actors are trained to use puppets and objects and understand the modes through which puppets and animated objects live on stage. In contemporary performance, puppet theatre has cultural currency, visual signification and storytelling quality. Not only does puppet theatre have a rich tradition rooted in a popular culture (not only in European but also in Asian traditions) but it also has theatrical qualities that can communicate to contemporary audiences regardless of their cultural and language contexts. Like visual images, through movement, dance, and music, puppets can relate the stage experience to international audiences without the need for a specific verbal language as the main carrier of the communication process. Particularly in a collaborative devising process, puppets are objects used as part of the performance *mise en scene* (writing through performance) and they enter into a new/renovated experience through their interaction with all other theatrical elements. They can become whatever they are required to be. Their presence is borrowed as a host to a matrix of new meanings. This paper will focus on Robert Lepage, Canadian theatre author, and three of his productions – *The Seven Streams of River Ota*, *The Far Side of The Moon*, and *Zulu Time* – which employed marionettes as theatrical resources in the devising process and as part of the performance language.

Lepage rejected Stanislavskian realism and acting based on psychological truth of character driven storytelling favouring performance based on representation and symbolic reality. He prefers a theatricality that consists of multiple references to visual, audio, body/physical, spatial, objects, and brings them together into a live multimedia theatre. For Andy Lavender “Lepage is a pioneer of mixed media performance, in particular involving video and slide projections

¹ This essay is based on the original research and material that has been published in Dundjerovic, Aleksandar *The Theatricality of Robert Lepage* (Montreal: McGill-Queens' University Press).

in his shows”.² In fact, Lepage’s theatricality is in between various media, from traditional (photography, slides, and puppetry) to contemporary (digital video and robotics). In Lepage’s theatricality, multimedia and new technology are yet another creative stimuli, resources for the performers to devise their stories. In his productions recorded visual and sound images allow the intervention of live action in a symbiotic way connecting man and a machine. This might suggest that Lepage is engaged with theatricality built on complex visual images and technological matrices. This is untrue. It would be a mistake to think of Lepage as solely a techno wizard, whose work is about sensationalistic manipulation of new technologies, employing expensive digital equipment that will ultimately go against the live performer.

Lepage’s theatricality functions within the combination of live and recorded imagery, it is a communication between performers and all the technology invited into the space, where in Johannes Barringer’s terms, ‘spatial perceptions are made through what is physically introduced into space.’³ Technology is also, as Alison Oddey observes, contributing to the process of creation in devised theatre and influencing the development of the performance in its evolution.⁴ Lepage likes to relate to technology at the same level as to the written text (when there is one), and performers’ creativity. This collage of live and recorded could be referred to as techno-en-scene, or technology that is in symbiosis with performer’s action in space. Indeed, Lepage’s techno –en-scene is hybrid theatricality that combines live performance with cinematic imagery, video and slide projections, and collaborations with digital technologies and artists from various disciplines.

Historically Lepage’s theatricality sits in the tradition of Adolphe Appia’s ‘total theatre’. At the turn of the 20th century, Appia elaborated the idea of ‘total theatre, and in fact foreshadowing multidisciplinary theatre, he claimed that theatre is the only art form that can bring together other art forms: text (music or speech), stage setting (the sculptural or painting), and theatre (architecture). Similarly to Appia, Edward Gordon Craig’s idea of total theatre refers to the independent and equal use of all theatre elements that have to be precisely employed on stage. This requires a ‘master’ artist to edit from the outside these elements. Because the performer can not be separated from his personal imperfections, the artistic precision demanded by Craig is only possible if the ‘body’ remains an inner aspect of the performance while it is controlled from the outside by the director as master puppeteer of a ‘technical body’ within the

² Lavender, *Hamlet in Pieces*, 6.

³ Birringer, *Theatre, Theory, Postmodernism*, 31.

⁴ Oddey, *Devising Theatre*.

process as an ‘Uber Marionette’. It is theatre of silence favouring movement, gesture, and dance rather than words or sound suggesting at the dawn of 20th century that the ‘dancer/marionette’ would be the new performer of future theatre rather than the actor. In the 20th century, artists found in theatre a venue that served as a platform for their responses to the world’s events, from where they could deliver their manifestos. RoseLee Goldberg refers to this collage of arts combined into theatre event as performance art.⁵ Performance art became a permissive form of expression for personal stories, political ideas and new artistic styles that mixed media and forms of expression and challenged the traditional purist approach to theatre.

Lepage’s theatricality can be viewed as a bridge between performance art and traditional theatre. The flexible and open *mise-en-scène* became an alternative to the fixed and closed *mise-en-scène* because it allowed different points of view and different artistic expressions to find their home within the performance. ‘New Theatre’ or ‘Performance Theatre’ in the early 80s, according to Goldberg, included all media; using dance or sound to round out an idea or to refer to film in the middle of a text.⁶ She defines this as ‘performance-theatre’ and way of devising as ‘performance *mise en scène*’. Breaking down the barriers between recorded media and live art, and borrowing from film and traditional arts, opened the possibilities for new hybrids to be created. Since performance-theatre could invite a variety of forms and styles, communicating through different media, it was more open and flexible for personal expression.

Lepage’s theatricality consists of hybrid forms made of new media, interdisciplinary arts, multiple cultures and technologies introduced into the physical space of a theatre. It is important to point out that his *mise-en-scène* remains, foremost, a live multimedia event, taking place at a moment in time, it is spontaneous, serving as a gathering place for different arts and audiences. It reflects post-modern visual culture in a way that, as Nicholas Mirzoeff explains, is a unification of visual disciplines (film, paintings, pop videos, internet, and advertising) into one visual culture.⁷ However, he combines contemporary visual culture with traditional Asian theatre forms such as *No* and *Kabuki*, often quoting directly by inserting Japanese puppet theatre *Bunraku* and Javanese shadow puppet theatre into performance *mise-en-scène*. His intercultural theatre is created as a means of communicating stories that are not dependant on verbal language, and can connect with audiences from different cultures. Like visual – cinematic images, puppets embody meanings that transcend the

⁵ Goldberg, *Performance Art*.

⁶ Goldberg, *Performance Art*.

⁷ Mirzoeff, *An Introduction*.

constraints of verbal language. To connect with the world outside francophone Quebec, Lepage had to replace verbal language with a new theatre language that has the capability for cross cultural and non-verbal communication. The theatrical use of puppets, either as traditional (The Seven Streams of the River Ota) or modern (The Far Side of the Moon) objects or as electronic machines (Zulu Time) are integral to the way the story is told because they are part of this new theatrical language. As a cinematic image, puppets have agency to be recognized cross culturally. In Lepage's multimedia performance puppets as objects enter into a process of cultural hybridisation. In other words, they are not kept in their authentic context (as any other art in intercultural exchange) but within a new set of meanings defined by the performance narrative.

Lepage's description of a rock concert on Sunday afternoon in a park in Tokyo, refers to his own appropriation of cultural hybridisation and superimpositions of cultures. "You see Elvises, Marilyn Monroes, Led Zeppelins, etc. But they filter the music in a very different way from us. Our Elvis impersonators do everything they can to reproduce the King, but they do it less well than he did. So they do Elvis Japanese-style, giving him a specifically Japanese character. They don't imitate the West. They seem to transcend it. These games of superimposition create a kind of 'pizza' style of working. (...) They have no problem performing the role of a samurai to the music of Brahms or mixing very disparate techniques in the same show."⁸ Lepage's intercultural mise-en-scene is neither decorative nor primarily aesthetic in function, which has been the major criticism of his 'playing' with other cultures, - but is a way of communicating with the international audiences. Lepage's free interpretation and 'borrowing' from other cultural resources appropriates any emotional or material content that can become the starting resource for a performance. Lepage is not into exploring performance as piece of theatre anthropology. Any cultural content and artistic tradition can become resource and material for devising. In *The Dragons' Trilogy* occidental actors are openly playing Oriental characters, and in *The Seven Streams of the River Ota* Japanese traditional puppet theatre Bundraku and No are directly quoted in the epic performance.

The appropriation of other cultures as the object - and in this way use of puppets as theatrical objects constitutes the 'text' of a performance, where the performance is 'written' through the process of constant transformations of the space and action. These transformations are often implemented through the most simplistic technical means, but with the most thrilling aesthetic results. In the same way, a devising process necessitates the actor to become a playwright, to e subject and object of own performance. Therefore, it is not surprising that

⁸ Charest, *Connecting Flights*, 45.

in most of his productions Lepage is seen as a total author who works with performers as ‘Uber Marionettes’. Since the development of the theatrical space is an ongoing process, mobile and transformative, the scenography evolves organically from playfulness with theatrical objects. In this way puppets are not only objects but scenographic elements that define the space. The critics’ worldwide response focused on the simplicity and imaginative theatricality, on the emotional content which was transmitted regardless of the linguistic barriers through the actors’ interaction with theatrical objects. Lepage implements history, traditions, cultures, languages, and individual emotions as theatrical objects in composing this performance, using them as resources from which he incorporates developed scores into the ‘mise - en - scene’.

Marie Brassard points to Lepage’s ‘alter ego’ in the performances which is used as a standard ‘stock’ character, a type, to probe the new circumstances and discover the unknown material from within the subject matter. “We wanted to improvise something that could take place in China, and we had a character whose name was Pierre La Montagne, he is a young artist who is a recurrent character in the plays. In a certain way he is Robert’s alter ego, or an artist’s alter ego, just this representative of ourselves in the shows.”⁹

The ‘hologram’ of *The Seven Streams of the River Ota* was written on a sheet of paper with resources that indicated various starting points for devising. On the original drawing, there were seven boxes and written inside each box was the name of a country: China, Czech Republic, Germany, Japan, Sweden, United States, and Canada. Throughout the three years of performance of *The Seven Streams of the River Ota*, these initial ideas surfaced in one way or another. In fact, most of the starting ideas materialised in the final version of the play. Each resource corresponds to one idea or combination of ideas in the seven boxes.

Each one of the initial boxes is present in different fragments of the final performance, embodying in one way or another all the ideas related to them. For example, the words ‘gun powder’ and ‘magician boxes’ were written next to the box containing China. In the sixth part, Jana Capek narrates the Chinese legend of the invention of gun powder. In the mean time, the story is played “behind the screens by three - quarter life - size puppets manipulated by actors wearing black clothes and hoods.”¹⁰ Throughout this section, *Bunraku* puppet theatre was used, to narrate the legend of gun powder.

The magician’s box associated with Lepage’s first box, reappeared in connection with Teresinstadt, a Nazi death camp for artists. The idea of people

⁹ Brassard, personal interview.

¹⁰ The Seven Streams, theatre programme.

disappearing into the magician's box was used as the central solution in part four, *Mirrors*, where little Jana used the magician's box to escape from Teresinstadt. The second box, *Czech*, had two names written next to it: Karl Capek and Ian Letzel. Out of these two names, Jana Capek's name was created. Ian Letzel was the Czech architect whose building was the only one to survive the blast of the atomic bomb. Today this building is known as the A - bomb dome and is preserved as a museum in Hiroshima. Karl Capek was a Czech playwright whose brother, a pianist, was sent to Teresinstadt. The idea of having a survivor of the Holocaust was further developed by the actor/author's research on Teresinstadt. The concept was collectively conceived and then presented through a child's point of view. The whole event took place in Jana's memory/dream. This remembrance was inspired by Ada's visit to Jana in Hiroshima. Ada is the daughter of Sarah, the woman who mothered Jana in Teresinstadt and later committed suicide.

The words 'Austria' and 'Teresinstadt' were written next to the third box, labelled *Germany*. The idea of Teresinstadt incorporates Holocaust survival, and the magician's box which appears to be connected with the two previous boxes. Written next to the fourth box was '1945', the year of the A - bomb; and 'miniatures', relevant to the doll figure given to Luke O'Connor by Nozomi. This doll connects with Nozomi's wedding kimono, which outlines the action from the beginning to the end of the performance. The fifth box, *Sweden*, became part three, *A Wedding*, placed in Amsterdam in the final presentation. Next to it, the words 'Bergman's Seventh Seal' and 'audience' were written. Both of them indicate the presentational side of part three, the assisted suicide of the AIDS - stricken Jeffrey¹¹ The intimacy of this section, where the audience witnesses Jeffrey's death, is relevant to the starting indications written next to the box. The sixth box, *USA*, had 'Manhattan project' written next to it. This box became part two, *Two Jeffreys*, located in New York and attempts to capture the feel of the sixties and seventies. The use of space suggests a loss of privacy where everything is packed into communal living, and pressed with economical and existential hardship.

The last box, *Canada*, had 'aura - photo' written next to it. This relates to each person's aura, and gave the idea of seeing from the outside what goes on inside a person. The idea of a photo booth was used throughout part five, *Words*, to point out the difference between what goes on inside a person, and what the outside world is allowed to see. From these boxes and the supporting ideas around them came a set of material and abstract resources. They were realised through physical objects, which became the core of improvisations.

¹¹ Referring to Ingmar Bergman's film 'The Seventh Seal'.

Having the performers play with ideas is like a digestive process where ideas are taken in and transformed through playing with objects (and marionettes are used as objects) into scores – scenes.

The solo-performance is another form of expression where Lepage uses marionettes. In *Needles and Opium* (1991) and *Elsinore* (1995) Lepage performs as a man/machine, as a live actor who is connected to a machine on stage and able to produce various transformations and images to narrate the story. However, it was in his most accomplished solo-performance *The Far Side of the Moon* (winner of numerous awards including the Evening Standard's prize for best show in London in 2001) that Lepage used puppets as objects in the storytelling process. In this show, Lepage is simultaneously outside of the performance as a puppeteer (manipulating technology) and an object in the performance as a puppet. The narrative in Lepage's solo-shows is very subjective; he writes the text by using the stage to engage with his personal moments of pain and grief. *Needles and Opium* came after serious break up with a lover of many years, *Elsinore* after Lepage's father's death and combined his feeling of personal guilt and animosity towards his family (combining this with Shakespeare's *Hamlet*), and the starting point for *The Far Side of the Moon* (2000) was the death of his mother. This personal resource connected with the myth of man's journey to the Moon and mankind's obsession with death, loneliness and narcissistic self-reflection that created starting resources for devising process.

The story in *The Far Side of the Moon* is about two brothers whose lives oppose each other (similar to the film *Le Confessionnal*) who are brought together after the death of their mother. The main character, like in *Vinci* called Philippe, is Lepage's alter-ego, was born (like Lepage) in 1957 when the Soviets started to explore space with the *sputnik* satellites. Philippe, a dreamer oppressed with 'big idea', is obsessed with quest to find a way to communicate with extraterrestrials and video record for them the lives on earth. He is juxtaposed to his wealthy and gay brother André, a weatherman on a local TV station. If Philippe is introvert, André is extrovert, this social framing is, to use Erving Goffman term, 'front' points to individual's social performance that functions within general and fixed fashion intended for those who are observing.¹² Thus, setting two brothers within the social framing of Western consumerism and materialism implies that everything 'visible' is important to André's front, as a successful man (with a job and a career) and everything 'invisible' is relevant to Philippe's front as an unsuccessful man (intellectual and academic without a career). This relationship between brothers has analogy in the Moon that is a symbol of this relationship having two sides, one close - visible to us and the other far – a hidden one from us whose face is scared

¹² Goffman, *The presentation of self*, 32-33.

by comets. Through video, puppetry, film projections, music, and physical objects, the characters try to give sense to the universe and to their place in it. They need someone else to be a witness to their existence.

The first rehearsal phase started in the winter of 1999 at La Caserne, Lepage's multidisciplinary space in Quebec City. Lepage's collaborated with a number of independent performance artists on puppetry, visual images, sound editing. Laurie Anderson contributed an original score. Pierre Robitaille and Sylvie Courbron created the puppetry and overall visual design, and also trained Lepage on how to the 50 cm high astronaut, a *Bunraku* look-alike puppet, how to play with it and use it in various ways throughout the production. The puppet was transformed as any other theatrical object to represent an astronaut, a baby in a pram, and Philippe as a boy in the launderette. The rehearsal space was more of a research lab than stage. On one side there was a performing area with multi-purpose screens and a see-through mirror. On the other side, there was a huge table with various research materials and technical equipment: video and audio equipment, projectors, and computers. All around that space were a number of references to journeys to the Moon: video tapes, the film *Apollo 13*, books, magazines from that time, *Bunraku*-like puppets in very realistic NASA astronauts' suits. *The Far Side of the Moon* elaborated many of Lepage's typical theatrical devices: the use of film projections, mirrors, puppets, slides, sliding panels and the transformation of multiple characters.

Lepage's performance mise-en-scene is often framed by a proscenium or projection screen where live presentation and visual spectacle take place alongside each other. This visual boundary or framing of the space and live action, gives the mise-en-scene a cinematic quality. Steve Dixon observes that live multimedia theatre frames another space by including projection screens, monitors and computer generated images.¹³ Framing of another space is a way of extending physical space through the use of media and technologies that is invited into the creative process from the beginning. Lepage's use of multi media in techno-en-scene is more about integration and hybridisation of forms and media than about making an independent art form. With digitalisation the technologies are becoming more compatible despite the differences each medium has. As Lepage observes: "The people who work on a lighting board in the theatre and editing board in film, they're using the same tools now. The sound guys are using the same tools as those who are doing images, so these guys are still kind of fighting because they don't talk the same language and all that kind of thing ... but I think that we are moving slowly towards some kind of integration and unity."¹⁴

¹³ Dixon, *Digital Performance*

¹⁴ Lepage, interview by author, 2002.

The idea to devise techno-cabaret came out of Lepage's *Elsinore*. In *Elsinore* he attempted to explore the use of different technologies by becoming a transformable puppet connected to the stage as a human-machine in order to tell a story by playing all major characters in *Hamlet*. Through techno-en-scene, Lepage edits live performance, interactive video technology with film projections and machine like stage set. He succeeded in exploring the technological possibilities but generally failed to make performance very relevant to the audience's experience. He came back to this idea to do the performance through a collage of media by combining art and technology in techno theatre *Zulu Time*.

Lepage initially invited Peter Gabriel, with whom he has collaborated over the last 12 years, as a guest artist with his musical performance *Ab Ovo*; Gabriel later became a co-producer. Kurt Hentschläger and Ulf Langheinrich from Austria and their company Granular Synthesis presented project *Sound Machines* which manipulated fragments of time –seconds into visual and sound images. In *Le Procès* (an adaptation of Kafka's *The Trial*) Louis-Philippe Demers and Bill Vorn used small and large robots that interacted with the audience, flew over them and had their own choreography to techno music. These robots are marionettes and part of the performance mise-en-scene; they are modern day puppets programmed and manipulated by the artists as animated objects. Lydie Jean-Dit-Pannel from France participated with a video projection on three screens of *I Am the Sheriff*; a multimedia design and video art described by critics as 'kitsch', 'hypernaive' and 'maximalist electronic art'. Gordan Monahan from Ontario offered *Sound Machines*, a computer controlled sound performance incorporating hundreds of acoustic instruments that included boxes and washing machine drums.

Zulu Time was set up in an airport. The environment of an airport provided an ideal home for techno-en-scene, where scores with live performing, acrobatics and circus-like acts are integrated with multi media and new technology. The physical resources were based on the equipment that can be found in an airport. The main features in the theatrical space were to be two towers, like rocket launch pads, connected by a small bridge composed of two parts that could be elevated along the towers. These elements became a spatial concept that was redeveloped into scaffolding with walkways that move horizontally and vertically. Actors resembled marionettes, not only because of the walkway that framed their physical existence, but also because they were suspended in the air and connected to the main frame by strings that allowed them to move through the air and be suspended upside-down. The audience was placed on both sides of the stage machinery. The performance mise-en-scene combined live performance, video projections, acrobatic dance, techno music, and robots.

Zulu Time took place in non-locations: spaces common to air travel such as airplane cabins, airport's endless walkways, stairways, anonymous bars, airport shops and food courts, and identical hotel rooms. The 26 scenes (from A-Z following alphabetic order) are fragments of narratives, snapshots about the current state of humankind taking place in different parts of the world. Initially the performance narrative follows a day in a life of an airplane crew experiencing both real and fantasised events: - loneliness in hotel rooms, a drunken woman sexually violated by an imaginary man suspended in harnesses, fantasy of tango dancers suspended upside down, rape and ultimately a terrorist attack on an airplane and death. The scenes of the 'main' personae in the airport 'story' were full of sado-masochistic acts, voyeurism, fetishism, drugs, loneliness, dreams and fantasies. However the events which they experience are self made, constant disruption and endangerment are, what Slavoj Žižek calls 'symbolical fiction', that makes them resort to acting out fictionalized 'real life' actions of violence.¹⁵ After observing *Zulu Time* in Paris in 1999 Patrice Pavis ascertained that the live body and human presence were destroyed by the foreign body of technology.¹⁶ On the contrary, Lepage confirms his position that the use of animated objects and technology offered a distinction to a live performer accentuating the liveness of the performers.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIC

BIRRINGER, Johannes. *Theatre, Theory, Postmodernism*. Bloomington: Indiana University Press, 1993.

BRASSARD, Marie. *Interview by author*. London, 2 October 1996.

CHAREST, Remy. *Connecting Flight*. Trans. Wanda Romer Taylor. London: Methuen, 1998.

DIXON, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006.

DUNDJEROVIC, Aleksandar. *The Theatricality of Robert Lepage*. Montreal: McGill-Queens' University Press, 2007.

GOFFMAN, Erving. *The presentation of self in everyday life*. Penguin Books, 1959.

GOLDBERG, RoseLee. *Performance Art*. London: Thames and Hudson, 1999.

¹⁵ Žižek, *The Sublime Object of Ideology*.

¹⁶ Pavis, "Afterword:", 187-202.

LAVENDER, Andy. *Hamlet in Pieces: Shakespeare Reworked: Peter Brook, Robert Lepage, Robert Wilson*. Nick Hern Books, 2001.

LEPAGE, Robert. *Interview by author*. Tape recording. Quebec City, January 2002.

MIRZOEFF, Nicholas. *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge, 1999.

ODDEY, Allison. *Devising Theatre: A Practical and Theoretical Handbook*. London: Routledge, 1994.

PAVIS, Patrice. Afterword to “Contemporary Dramatic Writing and the New Technologies.” In *Trans-global Readings: Crossing Theatrical Boundaries*. Ed. Caridad Svich (Manchester: Manchester University Press, 2003). 187-202.

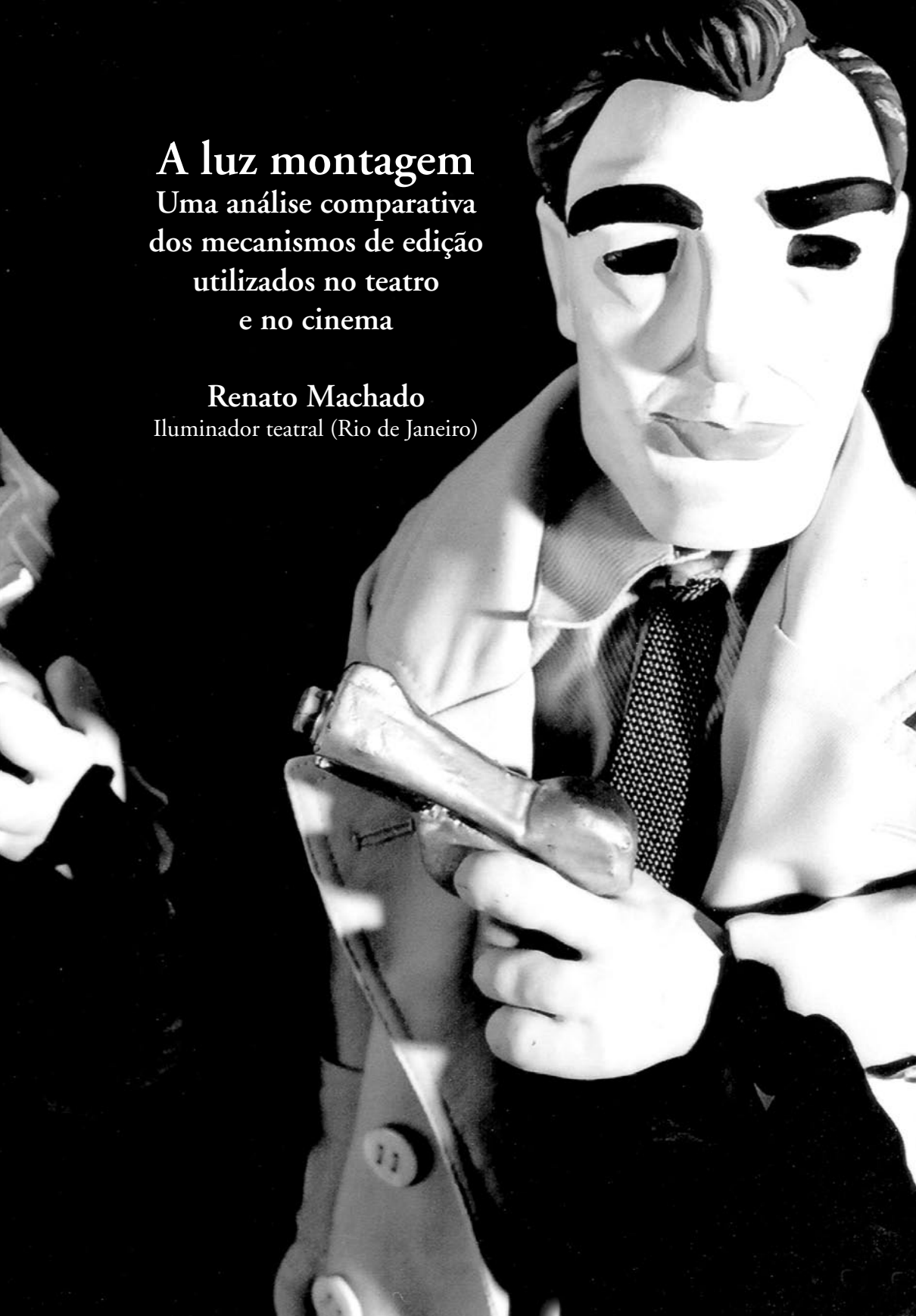
THE SEVEN Streams of the River Ota. Theatre programme. Royal National Theatre. London, September 1996.

ZIZEK, Slavoj. *The Sublime Object of Ideology*, London: Verso, 1989.



A luz montagem
Uma análise comparativa
dos mecanismos de edição
utilizados no teatro
e no cinema

Renato Machado
Iluminador teatral (Rio de Janeiro)





Páginas 190 e 191: *Filme Noir* – Cia. Pequod – direção de Miguel Vellinho. Foto: Roberta de Freitas

Página 192: *Sangue Bom* – Cia. Pequod - direção de Miguel Vellinho. Foto: Roberta de Freitas

Quando comecei a freqüentar os ensaios da peça *Sangue Bom da Cia. Pequod de Teatro de Animação*, deparei-me com uma grande quantidade de diferentes ambientes cenográficos que se moviam em estruturas possuidoras de rodas, fazendo a ação da peça se deslocar por diferenciados espaços internos da narrativa, bem como ocupar o palco em toda a sua extensão num movimento contínuo onde as imagens se encadeavam em sucessão levando o espectador de cena a cena, quase como se houvessem cortes no espaço e no tempo. Comecei então a perceber que a proposta narrativa se assemelhava muito a forma de construção cinematográfica. Fiquei me perguntando qual seria o papel da iluminação e do iluminador cênico dentro de tal estrutura. Foi aí que surgiu a idéia de pensar as possibilidades inerentes a iluminação cênica como um mecanismo de edição, tornando-o fundamental na aproximação possível entre estas duas distintas formas narrativas: o teatro e o cinema.

Para melhor desenvolver esta idéia é fundamental a compreensão da grande modificação que a iluminação elétrica trouxe à construção da narrativa teatral. A descoberta da iluminação elétrica e sua futura apropriação pelo espetáculo teatral foi o cabedal técnico que faltava para que a intelectualidade das artes cênicas do final do século XIX pudesse colocar em xeque a tradição da encenação teatral naturalista e figurativa que imperou durante os séculos XVII

e XVIII. Segundo Jean Jacques Roubine:

...as condições para uma transformação da arte cênica achavam-se reunidas, porque estavam reunidos, por um lado, o instrumento intelectual (a recusa das teorias e fórmulas superadas, bem como propostas concretas que levavam a realização de outra coisa) e a ferramenta técnica que tornava viável uma revolução desse alcance: a descoberta dos recursos da iluminação elétrica. (ROUBINE: 1980, p. 20-21).

Com o advento da iluminação elétrica nos palcos, o espaço de representação ganha à possibilidade de ser fragmentado, bem como a de trabalhar com ângulos de incidência da luz e cores com a finalidade de suscitar no espectador as mais diferentes sensações, deixando de ser apenas uma forma de garantir a visualização da cena e reproduzir a atmosfera do local onde transcorria a ação da peça. A iluminação passa a ser um elemento constitutivo da encenação, podendo chegar ao extremo de beirar uma abstração sensorial:

Os equipamentos luminosos hoje em uso nos teatros não bastam mais. Estando em jogo a ação particular da luz sobre o espírito, devem ser procurados efeitos de vibrações luminosas, novas maneiras de espalhar a iluminação em ondas, ou em camadas, ou como uma chuva de flechas de fogo. A gama de cores dos equipamentos hoje utilizados precisa ser revista de ponta a ponta. Para produzir qualidades de tons particulares, deve-se introduzir na luz um elemento de tenuidade, de densidade, de opacidade, visando a produzir o calor, o frio, a cólera, o medo etc. (ARTAUD apud ROUBINE: 1980, p. 23).

Esta era a visão de Antonin Artaud sobre as novas possibilidades ainda no começo do século XX.

No entanto, a possibilidade que mais interessa a este estudo é a de conseguir concentrar a luz em uma determinada área do espaço de representação, deixando o que o cerca numa penumbra que se aproxima da escuridão. É a possibilidade de dirigir o

olhar do espectador que está em questão. Pode-se dizer que, com a iluminação, podemos fazer com que o espectador veja somente o que interessa ao encenador: podemos aproximá-lo ou afastá-lo de um determinado objeto ou provocar uma concentração de sua atenção num texto dito por um personagem específico. Hoje em dia, com o desenvolvimento dos aparatos óticos e da potência dos refletores é ainda muito mais fácil conseguir este tipo de ação, bem como ampliar muito as possibilidades de efeitos obtidos com a luz, sendo possível até imaginar uma cenografia toda construída pela luz, sem nenhum objeto concreto. Assim, quando o iluminador de um espetáculo fecha um pequeno foco¹ em uma carranca de boi, que faz parte do espaço de representação, e apaga o em torno da mesma, ele está dizendo ao espectador que preste atenção nesta carranca e aproximando essa imagem dele.

O fato do espaço de representação teatral ser, na maior parte das vezes, condicionado a uma estrutura espacial fixa, força o espectador, sentado sempre na mesma posição em relação a ele, a observar a cena sempre sob o mesmo ponto de vista. A possibilidade de multiplicação dos pontos de vista na cena está intrinsecamente ligado à possibilidade de dirigir o olhar do espectador, proporcionada pela luz. A pintura já teve que lidar com isso no final do século XIX, quando o cubismo, liderado por Pablo Picasso, trata de colocar uma imensa variedade de pontos de vista dentro do espaço de representação bi-dimensional da tela. Daí decorre uma primeira aproximação entre as funções da iluminação cênica no teatro e alguns mecanismos de construção do aparato cinematográfico, como ressalta o conceituado iluminador teatral Aurélio de Simoni:

É uma coisa tão inerente, é tão intrínseca no nosso trabalho: o ponto de vista. É ele que orienta a gente.(...) É como se você mudasse, numa linguagem cinematográfica, a posição de câmera. Você tem um plano e você vai para outro plano, para um outro ponto de vista. Acho que talvez uma das diferenças entre a luz para cinema e a luz

¹ Chama-se foco a luz concentrada em uma área específica do palco.

para teatro seja essa: os pontos de vista cinematográficos se multiplicam; no teatro não, no teatro você sabe que o cara está sentado ali (...) a partir do momento em que eu sento, eu vou ter aquele ponto de vista.²

Se pensarmos que o iluminador cênico tem a possibilidade de encadear imagens em seqüência, dirigindo sempre o olhar ao que lhe interessa, modificando o ponto de vista sobre a cena, e fazendo estas imagens se aproximarem ou afastarem do espectador sucessivamente, estamos diante de uma forma de seleção e organização do texto imagético proposto.

“Editar significa montar, escolher, selecionar e articular” (LEONE; MOURÃO: 1987, p. 8). Esta pode ser uma simplificação da idéia do que se pode entender como mecanismo de edição. O encadeamento sucessivo de planos que vemos no transcorrer de um filme, ou seja, o processo de montagem cinematográfica, nada mais é também do que um processo de seleção e organização de um texto imagético, só que feito num momento posterior à captação das imagens, com a liberdade de não estar vinculado diretamente a um espaço pré-determinado e a passagem linear do tempo, fatores que são imperativos no teatro e com os quais a edição feita na imagem ao vivo pelo iluminador cênico tem que lidar.

O espetáculo teatral se dá num tempo presente, e a cada espetáculo temos, por um lado, um texto que é invariável e, por outro, uma encenação que acontece diante dos espectadores, ao vivo, e que é diferente a cada vez.

Já o espetáculo cinematográfico, mesmo que seja presente diante de nós, reveste-se de um aspecto fundamental: a construção se dá antes, e quando olhamos para a tela sabemos que tudo aquilo que se passa aconteceu com uma preparação de roteiro, com as filmagens e com a edição do produto. (LEONE; MOURÃO: 1987, p. 12).

Esta vinculação do teatro a fatores espaço-temporais tão

² Entrevista concedida pelo iluminador cênico Aurélio de Simoni ao autor em 6 de abril de 2007.

determinantes fazem com que a encenação teatral tenha que buscar mecanismos diferenciados para a organização das imagens por ele propostas. O encenador teatral tem que encontrar nos elementos que estão diante dele, no tempo presente, suas soluções. Segundo Sílvia Fernandes, em sua análise sobre a obra de Gerald Thomas: “Da intersecção destes três elementos – atores, luz e objetos – resultam as alterações fundamentais do espaço cênico” (FERNANDES: 1996, p. 56). O encenador teatral conta praticamente com estes elementos para a construção do seu discurso imagético e para organizar a forma como sua história será contada. A liberdade do fato de trabalhar com a imagem posteriormente permite ao cinema e as possibilidades de diversas relações espaciais e temporais que o encadeamento sucessivo dos planos oferece, faz uma aproximação da linguagem cinematográfica a um onírico que parece impossível se pensarmos nas restrições com as quais o teatro tem que tratar.

Segundo Noel Burch, o cinema nos oferece cinco diferentes possibilidades de relações temporais e três de relações espaciais na justaposição de dois planos. As temporais são: a rigorosa continuidade temporal entre os planos; um hiato entre as continuidades temporais de planos sucessivos, chamada elipse; um hiato onde não está definida a localização temporal dos planos sucessivos e o espectador precisa de ajuda externa para a compreensão do acontecimento, chamada elipse indefinida; um simples recuo no tempo; um recuo indefinido no tempo, chamado de *flash-back*. As espaciais são: a rigorosa continuidade espacial entre os planos; uma descontinuidade espacial onde um plano se situa espacialmente em relação ao outro, ou seja, um fragmento está expressamente próximo do outro; uma descontinuidade espacial onde um plano não se situa no espaço em relação ao outro. O cinema nos proporciona uma imensa gama de possibilidades de articulação do espaço e do tempo, que vai ao infinito quando levamos em consideração a qualidade da imagem capturada pela câmera:

Há então, de fato, quinze tipos fundamentais de mudança de plano, obtidos pela associação, uma a uma, das cinco possibilidades temporais às três possibilidades espaciais. Além do mais, em cada uma dessas associações, há uma variedade quase infinita, determinada pelo tamanho da elipse ou do *flash-back* e, acima de tudo, por este parâmetro que, por si só, é variável ao infinito: as mudanças de ângulo e de distância focal sobre um mesmo assunto... (BURCH: 1992, p.32).

Descontinuidade é a palavra em questão quando pensamos a diferença entre a edição cinematográfica e a edição teatral. Descontinuidade parece não fazer o menor sentido quando levamos em consideração as algemas impostas pelo palco visto em tempo presente pelo espectador teatral. No entanto, a iluminação é capaz de fragmentar este espaço contínuo e dirigir o olhar do espectador, bem como, em articulação com a interpretação dos atores e mudanças de objetos e roupas, levar a cena a uma outra localização no tempo. Aproveitando a análise de Sílvia Fernandes sobre a peça *Mattogrosso* de Gerald Thomas: “O primeiro desses elementos é a iluminação, dado essencial para a construção de um espaço móvel, que muda de qualidade e disposição conforme a necessidade das cenas.” (FERNANDES: 1996, p. 56).

De volta a peça que deu origem a esse pensamento, verifica-se que o teatro de animação possui algumas particularidades que tornam as descontinuidades aqui citadas mais evidenciadas. As duas mais importantes são a diminuição da escala humana para a escala do boneco e a possibilidade de clonar indefinidamente personagens. A diminuição da escala permite que exista uma diversidade imensa de objetos e uma multiplicidade de cenários que na escala humana seria bem mais difícil de realizar; a possibilidade do personagem existir simultaneamente em diferentes pontos do palco, surgir, sumir, dialogar consigo mesmo, está relacionada com a possibilidade de reprodução física do boneco.

O personagem Vampiro, protagonista da peça *Sangue Bom*, parece feito sobre encomenda para mergulhar mais profundamente

na análise proposta. Ele é um personagem capaz de se transformar em outras coisas, voar, fazer com que outros objetos voem, desapareçam. O que pode gerar mais descontinuidades espaço-temporais do que este tipo de ação? Além disso, a peça da *Cia. Pequod de Teatro de Animação* trata justamente de, através da história do vampiro, fazer um paralelo entre as questões de vida e morte nela contida e a condição inicial do boneco, ser inanimado, desprovido de vida, que vive apenas através do poder das mãos do manipulador. A peça é um triângulo amoroso entre o vampiro, a mocinha e o caçador de vampiros, que começa com a chegada de *containers* de carga portuária transportados pelos atores-manipuladores, aproveitando a idéia, encontrada na lenda do vampiro, de que este só pode ser transportado em sua terra natal. Estes *containers* primeiro formam um castelo, pela simples ação de serem empilhados. E uma vez que são caixas sobre rodas, com o castelo sendo desfeito, um destes *containers* é levado até a boca de cena, onde ao se abrir nos mostra um dos cômodos do castelo. A partir deste instante a ação transcorre em uma série de cenários – cômodos que surgem destes *containers* e sobre rodas, se deslocam pelo palco.

Também deste ponto em diante se torna evidente a utilização da iluminação como meio para editar a imagem e resolver as descontinuidades da ação. Segundo o diretor da peça, Miguel Vellinho:

Desde o início eu queria que os bonecos fossem duplos, porque eu queria uma dinâmica do palco que acabasse dando uma idéia de corte. O que é que eu quero dizer com isso: eu teria um boneco aqui na direita saindo para a coxia, e aqui, do outro lado do palco, eu já tenho ele entrando, numa visão diferente daquela visão daqui (anterior), sem ter a quebra de tempo de tirar este boneco daqui, transferir pelo palco inteiro, e entrar nesse palco (...) foi nesse momento, quando os bonecos ficaram prontos, e que a gente fazia cortes de cena lá, cá, fundo, frente etc. e tal é que a idéia do cinema, a idéia da edição, começou a ficar mais clara...³

³ Entrevista concedida pelo diretor Miguel Vellinho ao autor em 5 de setembro de 2006.

Já está presente a idéia de corte, de edição como entendemos no cinema, apenas no fato de existir mais de um boneco para o mesmo personagem e de fazer com que ele esteja em situações distintas em diferentes locais do palco sucessivamente. Se pensarmos que além do duplo do boneco somos capazes de cortar de um ambiente cenográfico para outro, estamos nos aproximando cada vez mais do cinema. Deve ser levado em consideração ainda que o fato de existir mais de um boneco para um mesmo personagem permite cortar a cena de um personagem para ele mesmo, coisa corriqueira no cinema, com cortes onde, num determinado plano, o personagem está em um local e no seguinte aparece em outro diferente, ou até mesmo em cortes de câmera no eixo, que implicam numa descontinuidade espacial não natural para o espectador.

Todo esse jogo de cortes na ação da peça que nos leva a uma estrutura muito próxima da estrutura de justaposição de planos cinematográfica, não seria possível sem a contribuição dos mecanismos de iluminação. Todas as aparições e sugestões de corte da peça não fazem nenhum sentido se o espectador é capaz de ver atentamente toda a preparação que antecede o acontecimento da cena em si. É fundamental para o bom funcionamento da ilusão que a peça pretende gerar, que o espectador seja constantemente surpreendido pela nova construção de imagem e som que se segue (aqui deve ser ressaltado que a peça não utiliza a fala, apenas sons incidentais e música), como se fosse realmente uma sucessão de diferentes planos de um filme, onde a continuidade espacial é constantemente quebrada e a continuidade temporal não é importante; mesmo sabendo que os acontecimentos da peça seguem uma seqüência cronológica, o preciso tempo onde se dá a ação não é importante.

“A luz é a ilha de edição no teatro. Mais do que nunca, neste espetáculo, a luz foi isso”.⁴ É assim que o diretor da peça pensa que a iluminação entrou na construção do seu espetáculo. Citando espe-

⁴ Entrevista concedida pelo diretor Miguel Vellinho ao autor em 5 de setembro de 2006.

cialmente uma das cenas da peça para exemplificar seu pensamento, Miguel nos mostra que está fazendo um teatro cujo pensamento construtivo está muito relacionado a possibilidades inerentes ao cinema e ao desafio de transpô-las para o teatro:

Em determinada cena a mocinha, pra se defender do vampiro, pega uma arma que tem guardada e começa a atirar no vampiro. Obviamente o vampiro não vai morrer com aquelas balas e inclusive ele acha graça naquilo. Mas, em determinado momento, a luz muda e a gente tem apenas dois focos mais pontuais: na arma e no vampiro. É quase uma acentuação daquela cena ou uma redimensionalização daquela cena, que estava aberta, com uma luz aberta, e que agora a gente vê claramente uma arma e o vampiro. É quase como uma leitura de corte mesmo: temos a arma, temos o vampiro, temos a mulher que vai atirar, a arma, a possível vítima, o tiro, o vampiro rindo da bala, a reação dela. Tudo isso com dois pontos de luz diferentes. O que a gente tem aí é claramente a transferência dos recursos de cinema pro teatro, onde a luz é o imperativo editorial da cena.⁵

Para chegar bem mais próximo do paralelo proposto, nada melhor que analisar um filme cujo protagonista é o mesmo da peça. No começo dos anos noventa, o renomado diretor norte-americano Francis Ford Coppola cedeu ao desejo de filmar a história do Conde Drácula. O filme foi uma mega-produção da *Columbia Pictures*, com um enorme orçamento envolvido. Esta talvez seja a razão que transforma a realização num desafio ainda maior. A história do Conde Drácula é conhecida de todos e já teve várias versões no cinema, por que gastar uma fortuna para filmá-la novamente? Aqui vem a genialidade de Coppola, capaz de nos apresentar uma nova e diferente leitura desta já tão conhecida história. No filme de Coppola, a mítica figura do vampiro passa do vilão que representa a própria encarnação do mal, imagem proveniente dos tempos medievais, quando do surgimento da lenda do chupador de sangue, a um quase mártir, que por causa de um grande amor

⁵ Ibidem.

destruído pela morte, renega o Cristo e, por conseguinte, o Deus cristão sendo, por isso, condenado a vagar ao lado dos humanos por toda a eternidade.

O filme tem uma dimensão quase operística. Estamos diante de um drama filmado com proporções grandiosas. A peça da *Cia. Pequod* tem um acentuado tom humorístico e é quase uma comédia. São duas abordagens totalmente distintas da história, que, no entanto, buscam levar a reflexão do espectador para lugares muito próximos. Essencialmente pode-se dizer que o filme procura refletir sobre o arquétipo do condenado que a figura do vampiro passa a representar e da desgraça de passar a eternidade ao lado da crueldade humana; já a peça, levando também em consideração a crueldade do ser humano, questiona o valor da vida, do estar vivo, sejam quais forem as condições.

Analisar mais detidamente as cenas que conduzem ao final da história em ambas as narrativas nos fará assimilar com clareza semelhanças e diferenças. O filme tem uma estrutura quase clássico-narrativa, se o pensamos em relação à montagem. Mesmo tentando reproduzir a estrutura epistolar do romance de Bram Stoker em uma parte da narrativa, o objetivo da montagem do filme é permanecer invisível aos olhos do espectador. Na seqüência final, Coppola faz uso de um mecanismo muito comum aos filmes de ação chamado montagem paralela, típico do cinema clássico-narrativo: há uma corrida de três diferentes grupos em direção ao castelo do Conde Drácula, onde se passará a derradeira ação. Mina está a caminho do Castelo junto com Van Helsing, o caçador de vampiros; o Conde vai carregado numa carruagem por seus asseclas, imerso em sua terra natal; e Jonathan Harker, o marido de Mina, vai junto com os amigos de Lucy, já vitimada pelo Conde, e outros homens no enalço da carruagem do Conde. Há um detalhe que fará toda a diferença na estrutura de montagem proposta: o dia está chegando ao fim e, com o cair da noite, o Conde poderá ressurgir das trevas com toda a sua força e seu poder. Há, portanto, uma corrida contra o tempo. Mina e Van Helsing estão na dianteira e por isto param

e podem observar os demais. O filme então nos mostra uma alternância cada vez mais veloz de planos da carruagem do Conde, O Conde dentro da carruagem, os homens de Harker em perseguição a carruagem, Mina e Van helsing observando por um binóculo e o Sol se pondo. A seqüência dos planos não obedece a nenhuma ordem determinada e sua alternância parece ser quase aleatória. Isso se estende até o momento onde todos chegam ao castelo e, num *grand finale* da estrutura de montagem paralela, o Sol se põe justamente no momento em que Harker chega a carruagem do Conde.

O filme porém continua: o Conde sai de sua carruagem numa grande explosão da caixa que está sobre a mesma, Harker imediatamente corta-lhe a garganta, o Conde lança Harker ao chão, Quincy, o *cowboy*, que estava no grupo de Harker, já ferido, avança com uma estaca e a enfia no coração do Conde, que também o atira com violência ao chão. É o começo do fim! O Conde está morrendo! Ele é levado por Mina, com o consentimento de Harker e Van Helsing, para o interior do castelo onde, sob a cruz por ele renegada, ela mesma irá finalizar a morte de seu amado e onde o amor se consumará e vencerá, através da morte, a infinita desdita do vampiro. Neste trecho a montagem do filme obedece ainda uma dinâmica intensa, com a ação fragmentada em muitos cortes, como é comum aos filmes de ação. Isto até o momento em que Mina leva o Conde para o interior do castelo, quando a sucessão de planos obedece a um ritmo mais lento condizente com a situação de morte e amor que aí encontramos. Mesmo com um ritmo menos intenso, durante todo este trecho a montagem permanece escondida aos olhos do espectador que se encontra, graças também a isto, imerso na comoção gerada pela história.

A peça tem uma estrutura diferenciada do filme no que diz respeito às intenções dos personagens de seu triângulo amoroso. A mocinha e o vampiro estão, como no filme de Coppola, apaixonados entre si, porém, diferentemente do filme, o caçador e o marido se fundem num só personagem, que tem como objetivo matar o vampiro e evitar que o amor deste com a mocinha se consume,

pois ele a quer para si. Já próximo ao final da peça, e após muitas frustradas tentativas do caçador de matar o vampiro, o caçador é visto sobre uma das caixas-cenário, mais à direita do palco, com uma besta (arco-e-flecha), enquanto o vampiro e a mocinha estão num momento de paixão sobre outra, que se encontra em outro ponto do palco, quase centralizada. A ação é vista apenas com um foco de luz em cada uma das caixas-cenário em questão. O caçador atira a flecha, que atinge, invés do vampiro, a mocinha. Ela fica à beira da morte. O vampiro se enfurece. O caçador treme de medo. Neste momento o foco de luz que havia sobre a caixa-cenário do caçador se apaga, a atenção do espectador se concentra na fúria do vampiro, que grita. Apaga-se a luz sobre a caixa-cenário onde está o vampiro, corta-se a cena, e entra uma contraluz azul que cobre todo o palco, deixando pessoas e formas em silhueta. Três caixas-cenário sobre rodas se movem apressadamente enquanto a música aumenta. Finalmente as caixas formam uma diagonal que vai da direita alta para a esquerda baixa do palco⁶. Novo corte e a luz vem num tiro diagonal de contraluz apenas sobre as caixas onde vemos o caçador fugindo e em seguida o vampiro deslizando atrás dele. Cabe aqui ressaltar a descontinuidade espacial e temporal desta ação em relação a anterior: há uma mudança no local onde se passa a ação e um salto para frente no tempo. A luz se apaga na diagonal e voltamos a contraluz azul e ao intenso movimento das caixas em novo corte. As caixas agora param numa diagonal da esquerda alta para a direita baixa do palco. Novo corte e a luz é apenas uma contraluz, com a fonte luminosa no chão, sobre a diagonal das caixas. O caçador corre sobre a diagonal e, quando chega ao fim das caixas-cenário, vemos o vampiro surgir, sem que o caçador ainda perceba, vindo do chão. O caçador percebe a presença do vampiro, se apavora e nesse momento apaga-se a diagonal e abre-se um foco na direita do palco, uma das caixas vira e se encontra vertical em relação à boca de cena, os bonecos estão sobre ela, dentro do foco:

⁶ Chama-se de alta a parte do palco próxima a platéia e de baixa a próxima ao fundo.

novo corte. O caçador pula para as outras caixas que ficaram a sua esquerda, o vampiro voa atrás dele, e a luz abre uma área que abraça as três caixas em questão. A ação da perseguição se desenrola até que ambos chegam à caixa da esquerda, quando a luz novamente se fecha num foco, concentrando a atenção do espectador para aquela região do palco. O vampiro pega o caçador e vai mordê-lo, porém este saca uma cruz e deixa à frente do vampiro arder queimada. Ele joga uma rede e, quando vai prendê-lo, ao atirar se embaralha na mesma e o vampiro foge.

Vale ressaltar, antes de continuar com a ação que leva ao desfecho da peça, que, enquanto temos um foco fechado na ação descrita anteriormente, os atores-manipuladores estão na área escura do palco preparando as caixas-cenário para a ação que se seguirá. Isto só é possível graças à possibilidade de reduzir a área iluminada do palco e concentrar a atenção do espectador na ação que ali transcorre, fazendo-o esquecer do que está em volta, artifício intrinsecamente ligado aos mecanismos de iluminação cênica. Seguindo a ação, a luz se fecha mais ainda, focando praticamente só a frente do machucado vampiro, que volta a expressar sua dor e fúria. A luz se apaga, corta-se para o fundo do palco, onde ela se acende sobre outra caixa-cenário. O caçador chega e se esconde atrás de um móvel que ali já estava. O vampiro chega. É um outro cômodo do castelo e aqui, novamente, temos uma clara descontinuidade espaço-temporal. O caçador faz barulho. O vampiro percebe. Faz voar o móvel. Encontra o caçador escondido e surra o mesmo até dividi-lo em dois. Joga fora as duas partes do corpo. A morte de sua amada está vingada! Voltamos a contraluz azul. Desta vez a música tem um andamento lento. Em silhueta as caixas se movem, formando uma grande linha horizontal paralela à boca de cena. Em uma das caixas já está deitada numa cama de casal a mocinha, nos estertores. O vampiro chega ao encontro de sua amada. A luz, posicionada num contra-eixo em relação ao movimento das caixas, passa sobre elas por todo o espaço do palco. Sobre esta

luz ainda temos um foco especial no local onde se encontram a cama e os dois personagens. Aqui estamos num quarto com uma cama de casal, ou seja, em um diferente espaço do castelo, mais uma vez em descontinuidade com a ação anterior. O vampiro tenta salvar sua amada transformando-a também em imortal ao morder-lhe o pescoço. A mocinha tem respiros de vida. Ouve-se uma música típica de motel e, num arroubo de paixão, os personagens começam as preliminares do ato sexual. O galo canta. O dia vem chegando, contrariamente ao filme onde todos correm pra evitar que o dia se acabe. A luz se apaga sobre as caixas e se acende do lado direito delas, num tom alaranjado de manhã em novo corte que indica o surgimento do dia. Os refletores curiosamente se movem, fora do olhar do espectador, e fazem a luz alaranjada subir até alcançar o vampiro que, gritando, morre e some em meio a uma nuvem de fumaça. A mocinha caminha até o local onde seu amado morreu. Acha suas cinzas. Em meio a uma música evocativa, fecha-se a luz sobre a mocinha. A caixa-cenário onde ela se encontra vai recuando e a imagem da mocinha vai se tornando maior diante de nós, graças ao fato dela ir se afastando da fonte de luz que projeta o foco sobre ela. Neste momento o espectador teatral tem uma sensação muito próxima do que é conhecido como *zoom out* no cinema, com o afastamento da câmera em relação ao objeto filmado. Cabe dizer que a fonte de luz deve estar no mesmo eixo do deslocamento da caixa e na mesma altura do boneco da mocinha, para que ela não saia da luz quando a caixa for recuando. Pode-se dizer também que, graças à possibilidade de concentrar a luz apenas sobre esta estrutura de caixas móveis, quando as caixas se encontram em movimento, se o posicionamento da fonte emissora de luz obedecer a certos eixos de deslocamento e altura, podemos ver a ação continuamente sem cortes durante o movimento da caixa, o que aproxima o espectador da sensação provocada por uma panorâmica ou um *travelling* no cinema.

Através desta análise das seqüências finais do filme de Co-

ppola e do trabalho da *Cia. Pequod* vê-se que a iluminação da peça *Sangue Bom* consegue, em conjunção com outros fatores da encenação, fragmentar o espaço da representação teatral e criar descontinuidades espaço temporais, que num primeiro momento podem parecer difíceis. Neste momento as linguagens de cinema e teatro se aproximam e sobrepujam suas diferenças de produção e exibição. Pode-se até tratar a encenação teatral fazendo uso de palavras que parecem pertencer somente ao meio cinematográfico, como já fez, por exemplo, Sílvia Fernandes no seu já aqui citado livro sobre a obra de Gerald Thomas: “pode também destacar um ponto, colocando em *close* a figura (...) É um verdadeiro *close* cinematográfico que aproxima do público o Bispo” (FERNANDES: 1996, p. 65).

As possibilidades de fragmentação da rígida estrutura espaço-temporal do teatro se desenvolveram durante o século XX graças às possibilidades oriundas da inserção dos mecanismos de iluminação cênica no conjunto da encenação teatral. Hoje em dia, em pleno século XXI, ainda em pleno desenvolvimento devido à contínua aparição de novas tecnologias ligadas ao uso dos aparatos luminosos (mesas de controle de luz digitais, *moving lights* etc.), já se pode pensar que o teatro absorveu seu mecanismo de edição sem, no entanto, construir um pensamento acadêmico sobre ele. As artes cênicas se encontram num momento onde é cada vez mais comum uma interseção entre si durante a representação. Pode-se observar isto mais freqüentemente no teatro do que no cinema, visto que aumenta com grande velocidade o número de peças que utilizam projeções, na maior parte das vezes de vídeo, devido ao custo, durante sua encenação. As descontinuidades de espaço e tempo anteriormente tão raras dentro do ambiente teatral, agora tendem a se multiplicar indefinidamente. A junção da absorção do mecanismo de iluminação como um editor de imagens ao vivo junto a concreta presença da imagem cinematográfica na construção da narrativa do teatro contemporâneo, faz com que as possibilidades de saltos no espaço e no tempo sejam corriqueiras. É um momento onde as

linguagens se cruzam. Onde um ator real pode contracenar com um ator virtual. Onde a montagem, da forma que é compreendida no cinema, aparece em cena no já fragmentado espaço-tempo do teatro. Descontinuidade e fragmentação são palavras que orientam boa parte das encenações contemporâneas e não levam mais nenhum susto ao espectador teatral. Está em franca modificação a relação do espectador com a obra teatral e o pensamento engendrado pelos mecanismos construtores do filme na cabeça dos encenadores foi fundamental para o surgimento desta nova e mais livre poética teatral.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BURCH, Noel. *Práxis o cinema*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.
- DE SIMONI, Aurélio. Entrevista concedida ao autor em 06 de abril de 2007.
- FERNANDES, Sílvia. *Gerald Thomas em cena, memória e invenção*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996.
- LEONE, Eduardo; MOURÃO, Maria Dora. *Cinema e montagem*. São Paulo: Editora Ática, 1987.
- ROUBINE, Jean Jacques. *A linguagem da encenação teatral*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1980.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

- Drácula de Bram Stoker* – 1992 – Estados Unidos
Direção: Francis Ford Coppola
Roteiro: James V. Hart
Filmagem da peça *Sangue Bom* da Cia. Pequod de Teatro de Animação realizada no 6º. Festival Internacional de Teatro de Bonecos de Belo Horizonte (MG) – 2005.
Direção e roteiro: Miguel Vellinho.



O teatro de Leszek Madzik

Ana Maria Amaral
Universidade de São Paulo (USP)





Tchnienie
– *The Breath*

Página 207: *Zielnik* (O Herbário) – Direção Leszek Madzik. Foto: Stefan Ciechan
Página 209: *Tchnienie* (Suspiro) – Direção Leszek Madzik . Foto: Stefan Ciechan

O teatro *Scena Plastyczna – K.U.L. (Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego)* foi criado por Leszek Madzik no início dos anos 70, um período de grande entusiasmo artístico na Polônia, quando começaram a surgir grandes produções e diretores, Kantor e Grotowski, entre outros. A Universidade Católica de Lublin, fundada em 1918, sempre teve atuação importante na vida cultural e artística do país, e com Leszek Madzik assume hoje papel de mecenas no que se refere ao teatro visual.

Por intermédio dela, Leszek Madzik pode tranquilamente criar e experimentar, sem as preocupações próprias de um teatro profissional. Ele não trabalha só com atores, mas com estudantes de várias áreas. Suas oficinas têm a duração de um ano, terminando sempre com espetáculos, experimentais. Entre as primeiras apresentações assinalamos: *Ecce Homo*, seu primeiro sucesso (1970) e a seguir *Notividade* (1971); *A Cena*, (1972); *Ícarus* (1974); *Herbarium* (1976); *Caminhando* (1980); *Litoral* (1983); *A Porta* (1989/90); *Kir* (1997). O teatro visual de Lublin, que a princípio restringia as suas apresentações aos palcos da universidade, foi alcançando outras platéias e hoje tem um renome e uma atuação internacional.

O primeiro contato que tive com Leszek Madzik foi num *workshop* sobre o teatro visual, por ele dirigido no Instituto Internacional da Marionete em Charleville-Mézières, em 1984. O impacto de suas visões cênicas me marcaram profundamente. Pode parecer um paradoxo,

mas o teatro visual de Madzik não é para ser visto, mas, sim, para ser vivenciado, pois existe nele uma atmosfera emocional muito grande que nos envolve e do qual se sai transformado. Como num ritual de passagem, em silêncio, de um em um, penetra-se numa sala, ou supostamente tal, pois Madzik mergulha o seu público numa escuridão tal que mal se percebe o espaço à sua volta.

Por longos minutos se fica em suspense, sendo pouco o que se vê, pouca a luminosidade, enquanto a distância, aqui e ali, o olhar se fixa sobre sombras de objetos não identificáveis, imagens rígidas, imóveis, humanas? Materiais? Que de repente desaparecem ou imperceptivelmente mudam de expressão, sob acordes sutis que se misturam aos murmúrios e sons abafados de pessoas ainda entrando e acomodando-se, formando um aglomerado de experiências indefinidas. Assim, o espetáculo transcorre sem que se perceba seu início e dura numa outra dimensão de tempo.

Scena Plastyczna não utiliza palavras, mas seu silêncio é muito eloqüente. Para Leszek Madzik é uma forma de comunicação com Deus. *Scena Plastyczna* não conta nenhuma história, mas o público recebe uma carga estética inesquecível. Por exemplo, o espetáculo *Wrota* é apresentado em três planos: começa no teto, passa em seguida para o plano do palco (separado do público por arames e fios) e termina no chão. O público é de tal forma circundado que chega a perder as suas referências espaciais. A estranheza da perspectiva criada em cena provoca uma sensação de perda de equilíbrio, como se o espaço, de repente, deixasse de ser físico.

No fim, os espectadores ao se levantarem de seus lugares percebem que sob seus pés, por baixo de um espesso vidro, figuras se movem – e não são bonecos, nem objetos, mas pessoas, ou partes delas. Mas essas imagens, por mais impressionantes que sejam, não inspiram temor, ao contrário, são suaves e têm um efeito calmante. Existe nelas um drama cheio de espiritualidade. Som, luz, cores, objetos e atores são tratados, todos, num só nível. O ator é tratado como um objeto – tal como hoje o homem é visto, um corpo virtual.

O ator não atua individualmente, pertence a uma composição,

na qual cada elemento colabora em pequenas e precisas doses. Madzik fala por meio de símbolos e os seus símbolos mais constantes são a penumbra, a luz, a água. Uma característica de seu teatro são os enquadramentos, figuras inesperadas que surgem através de janelas, buracos, portas semi-abertas. Outros de seus objetos-símbolos são pernas artificiais, torso humano, fragmentos de um corpo vivo, movidos sob ritmo e música, sons que parecem emergir das próprias imagens.

Leszek não está interessado em problemas da vida cotidiana, mas a vida é mostrada em sua relação com a morte. Pensar e falar sobre a morte, para Madzik, é refletir sobre uma realidade humana. E mesmo que esse seja um tema difícil, o homem o aceita porque é um tema que o atinge profundamente. Não é, segundo ele, um tema triste. A morte não é fim, nem agonia, é êxtase. É a verdade do homem.

Sofrimento – Como toda a arte reflete a sociedade que a inspira, assim seu teatro é um reflexo da alma polonesa, cheia de religiosidade e sofrimento. É pelo sofrimento que os poloneses percebem o valor da vida humana, uma obsessão que, na Polônia, é consequência de uma longa convivência com a Igreja Católica e também consequência das opressões políticas que o país viveu por muitos anos, seja sob o domínio comunista russo, o domínio alemão da 2ª Guerra Mundial, ou antes, sob o império austro-húngaro. Nesses períodos, a Igreja era a única resistência possível e foi por meio dela que a identidade cultural, as tradições e até mesmo a língua, se mantiveram.

Se teatro é um encontro entre a realidade presente (que se vê e se conhece) e outro tipo de realidade (apenas intuída), no teatro de imagens, ou no teatro de animação em geral, esse processo é muito mais óbvio, pois nele a matéria cria ilusão de vida. As formas e objetos da *Scena Plastyczna* não têm relação com a realidade prática. E essa não-apresentação do cotidiano humano e a substituição do ator por figuras inanimadas toca fundo em nosso inconsciente. O teatro da imagem é o teatro da contemporaneidade porque em nossos dias cada vez mais se afirma a tendência de se eliminar a representação figurativa e realista do homem.

Pienso en imágenes¹

Leszek Madzik

Universidade Católica de Lublin - KUL (Polônia)

Existe una relación directa entre el hecho de expresarme muy a menudo oralmente y el número de palabras pronunciadas en mis espectáculos. Creo que existe una única razón para ambos fenómenos, autobiográfica y objetiva al mismo tiempo. Ya en mi tercer espectáculo, *Cena*, que realicé para el Estudio de Arte Visual en 1972, las palabras habían desaparecido. Mientras otros acaban en la elocuencia, mi propia maduración me ha conducido al silencio. Por tanto, todas las declaraciones llenas de sarcasmo que he podido hacer sobre el tema de la palabra dicha o escrita se pueden aplicar a este texto. Soy probablemente la persona menos competente para hablar de mi arte. Lo más importante que puedo decir sobre mis espectáculos se resume generalmente en una sola palabra: su título. El resto hay de verlo y experimentarlo.

Antes de la palabra

Aunque no es suficiente decir que opté por callarme como reacción frente a los sentimientos de opresión y terror que siempre me han inspirado el énfasis y la verborrea pretenciosa, lo cierto es que eso contribuyó. No obstante, estoy convencido de que las “reducciones” sucesivas (palabra-actor-cosa) que aparecen en mis espectáculos se deben ante todo al hecho de que hay terrenos de la realidad, especialmente de la realidad humana, que no soportan que se hable, que sufren con ello, mientras que, insisto, hay medios artísticos totalmente apropiados para expresar de otro modo la verdad. Para transmitir de forma adecuada la esencia misma de la ópera no basta con pronunciar palabras, hay que cantarlas. Asimismo, el interés primordial de los espectáculos del Estudio de Arte Visual reside en su espacio escénico específico, producto de un trabajo de

¹ Texto publicado na Revista Puck nº4, ano 1992. p. 79-82.

construcción basado en la luz, el ritmo y la atmosfera. Esa realidad se basa en hechos profunda y simplemente humanos, sobre “símbolos importantes de la religión y de la cultura”². A este respecto, *Fibras* (1973) e *Ícaro* (1974) fueron un hito. En *Ícaro* había adquirido una importancia vital para mí la necesidad de mostrar diversas formas de ascensión y caída: el hombre se construía a sí mismo, creciendo en todo su esplendor y soberbia, para volver a caer. Deseaba mostrar estas fases de diversos modos, desde la visualización literal (un hombre corriendo) hasta formas muy genéricas.

Las sucesivas tentativas de llegar a un *leitmotiv* se desarrollaron en mis espectáculos posteriores: *Stigma* en 1975, donde intenté abordar la muerte a la manera del simbolismo bergmaniano; *Herbarium* en 1978, donde se trataba de visualizar el erotismo utilizando las figuras de “hombres secos” de Alina Szapocnikow opuestas a la desnudez femenina; *Humedad* en 1978, donde se enfrentaba la biología con el mundo de los seres humanos; y por último *Delirio* en 1980, que trata sobre la vida después de la muerte. El misticismo de mi último espectáculo, *Litoral*, pretende ser complementario de esa cadena de imágenes.

Estas interpretaciones no pretenden la exhaustividad ni la exclusividad: la esencia de los acontecimientos que se perciben en el escenario es anterior a la palabra. Algo que se puede sentir, que se puede convertir en experiencia sensible, sin que ninguna descripción pueda privarle de su valor esencial. En lo más profundo de mis espectáculos está simplemente la idea de algunas pasiones definitivas y de situaciones existenciales, que el hombre no siempre sabe comprender y con las que le cuesta trabajo enfrentarse. El espacio de estos espectáculos está lleno de amor, fe, santidad, miedo, del sentido de la finitud y de la muerte, y en cierto sentido, desde mis comienzos en 1969, hasta *Litoral* (1983). Siempre se trataba del mismo espectáculo.

Seguir el ritmo

La disminución de la función primero del actor y luego de los objetos en mis espectáculos, no significa, en modo alguno, que trate de prescindir

² *Ecce Homo*, 1970; *Navidades*, 1971; *Cena*, 1972.

del hombre. Comparto la obsesión de Gordon Craig, que por encima de todo trataba de privar al actor del peso de su corporeidad. Ese peso aplasta el teatro con la gravedad de lo concreto y priva al individuo de su generalidad que, no obstante, es indispensable en el teatro. Así, Otelo, con sus celos criminales, no encarna en absoluto la dimensión patológica de un ser humano, sino que, al despersonificarlo, muestra, por el contrario, que lo que siente es una dimensión del amor propio de cada uno. Es en la comunidad compartida de las emociones, de los deseos y de las intersecciones mudas de la forma, del color, del movimiento y de la música, donde yo percibo lo que ciertos teóricos denominan lo trágico de la existencia humana.

Por otra parte, considero que mis espectáculos forman parte de una única puesta en escena. Voy en busca de un absoluto, que deseo y temo lograr. En la medida en que el Estudio de Arte Visual es un teatro metafísico, representa uno de los aspectos de dicha unidad: la búsqueda de un absoluto a través de diferentes formas de la vida humana. Creo que el proceso de maduración de mi teatro es comparable al hombre a través de las regiones más profundas de su experiencia y de su percepción.

Abandonarse

Uno de los elementos de *Delirio*, por ejemplo, me fue sugerido por la fortísima impresión recibida al visitar criptas de monasterios. En el exterior, la luz deslumbrante del sol y los ruidos ensordecedores; en el interior, bajo tierra, la oscuridad y el silencio. Y de repente algo se mueve bajo las bóvedas y atraviesa el espacio oscuro como un relámpago. ¿Un pájaro? ¿Un gato? ... ¡Es la vida! Ese contraste es lo que yo visualizo en el espectáculo.

Se dice a menudo que los espectáculos del Estudio de Arte Visual son elitistas y de difícil acceso. Pero es porque el espectador actual ha crecido en una cultura verbal con la que se corre el riesgo de no acceder a lo que se encuentra más allá de los significados lingüísticos. Para llegar a la realidad, el hombre debe abandonar toda tentativa de verbalización y abandonarse al ritmo y al juego de los acontecimientos que tienen lugar ante sus ojos. Al entrar en ese ritmo y ese juego es cuando se comienza a pensar en imágenes.

As marionetes encarnam uma verdade que não morre jamais³

Leszek Madzik

Universidade Católica de Lublin - KUL (Polônia)

A noção de marionete me soa bastante limitada. Geralmente prefiro usar o termo mais amplo, manequim, que abrange a idéia de boneco. Uma marionete é uma pessoa objetivada; isto implica que um organismo humano (uma pessoa) está morto e se transforma então em marionete. A marionete faz passar uma mensagem sobre o humano, presente na sua imobilidade (uma figura esculpida).

As marionetes nos meus espetáculos valem como metáforas do corpo humano. A presença de figuras mortas veicula uma mensagem sobre o humano. Nisso o silêncio diz mais que as palavras.

A primeira vez que descobri a marionete, estava assistindo o espetáculo *Pedindo Pão* do *Bread and Puppet* de Peter Schumam que se apresentou em Varsóvia, na Polônia dos anos de 1970. Sua influência é fortemente visível nos meus primeiros espetáculos. Nesta época eu tinha um grande desejo de encontrar minha própria linguagem, minhas orientações pessoais e o território que queria explorar. Nos primeiros tempos eu utilizava muitas máscaras. Mas em seguida me concentrei mais sobre a luz e o espaço.

Eu utilizei a marionete como uma figura múltipla e ampliada. Em *Stigma* ela representava o absoluto, era uma grande máscara e tinha também um rosto. Já em *Herbarium*, utilizei grandes marionetes, pois sentia a necessidade de me expandir: queria que o espetáculo fosse cheio de marionetes. As máscaras não me satisfaziam mais. As marionetes são presenças em cada um dos meus espetáculos. São símbolos, metáforas.

O encontro do ator com a marionete conta a passagem do mun-

³ Tradução de Valmor Níni Beltrame; Maria de Fátima Souza Moretti; José Ronaldo Faleiro, professores do Departamento de Artes Cênicas no Centro de Artes da UDESC.

do da morte àquele dos vivos. É a história de uma transformação. Como se a gente arrancasse as camadas sucessivas. Em *Antígona*, a metamorfose era o problema da peça: nela se encontra o motivo recorrente da morte enquanto forma de vida e vice versa. Há uma evolução do processo, uma construção gradual.

Em *Vapor d'água* eu utilizava capas como marionetes, vestimentas mortas que passavam do estado de marionete àquele de pessoa viva. É o movimento que lhe dava vida. O ator no meu trabalho desempenha apenas um papel instrumental. Está aí para dar vida a um objeto. Produz-se um choque poético entre o morto e o vivo, entre a marionete e o homem.

Os espectadores vêem uma marionete aparentemente morta, que começa de repente a ter vida, a viver sua vida. Acontece uma metamorfose.

Eu não me sinto marionetista. A marionete, o manequim são para mim um meio de expressão, ela me permite fazer passar aquilo que tenho a dizer. Eu me inspiro e utilizo certos elementos do mundo da marionete, mas dou mais peso ao espaço. Não é a marionete que chora mas o espaço.

As marionetes encarnam uma verdade que não morre jamais. Um ator não diz a verdade, não importa que papel represente. Ele está atolado na sua própria natureza, enquanto a marionete é autêntica. Ela não consegue seguir pistas falsas. Uma marionete não mente. Para mim é mais fácil ter uma relação íntima com a marionete que com um ator. É mais convincente, mais verdadeiro, mais direto. Eu confio nas marionetes.

Eu creio que a marionete faz parte e sempre fará parte do teatro. Devemos retornar sempre à origem da marionete, inspirar-se nela tanto hoje quanto ontem. A marionete pode libertar nossas emoções.

(Texto recolhido por Malgorzata Sady).

Colaboradores da Móin-Móin N.5

Aleksandar Sasha Dundjerovic – é conferencista sênior em performance teatral no Departamento de Drama, na Universidade de Manchester, Inglaterra. Diretor teatral com diversas publicações sobre o trabalho de Robert Lepage e o teatro e cinema de Quebec. Sua área de atuação é concepção e direção teatral, performance multimídia, teatro político e as interfaces entre teatro e cinema. dundjerovic@yahoo.com

Ama Maria Amaral – Diretora do Casulo BonecObjeto/ Centro de Pesquisa e Produção Teatral, dramaturga e doutora em Teatro. Professora Titular da Universidade de São Paulo (USP). amaral_am@terra.com.br

Brunella Eruli – Professora Doutora na Universidade de Salerno, Itália. Foi editora da Revista Puck, publicação do *Institut International de La Marionnette*, na França. Publicou importantes livros e artigos sobre as vanguardas artísticas europeias. eruli@unifi.it

Cariad Astles – Atriz bonequeira, pesquisadora, professora e coordenadora do curso superior de Teatro de Bonecos na Central School of Speech and Drama da Universidade de Londres. Atualmente está organizando o *Centre for Puppetry and Object Research at the School* (Centro de Pesquisa de Teatro de Bonecos e Objetos na Escola). Pesquisa o interculturalismo, performances, manifestações como o carnaval e o teatro de bonecos popular. cariad.astles@cssd.ac.uk

Darci Kusano – Livre docente em artes cênicas pela Universidade de São Paulo. Autora de *O que é teatro nô* (1984), *Os Teatros Bunraku e Kabuki: uma Visada Barroca* (1993) e *Yukio Mishima: o Homem de Teatro e de Cinema* (2006). darcikusano@pop.com.br

Joan Baixas – Pintor, diretor teatral e professor no Instituto de Teatro de Barcelona onde trabalha com teatro de animação. Foi diretor da companhia Teatre La Claca (1967-1988) e encenou diversos espetáculos, trabalhando com importantes artistas como Joan Miró. joan@joanbaixas.com - <http://www.joanbaixas.com>

John Bell – Doutor em História do Teatro pela Universidade de *Columbia* - New York, com pesquisa sobre Teatro de Animação. É marionetista e iniciou suas atividades artísticas com o *Bread and Puppet Theatre*. Atua no *Center for Advanced Visual Studies* do *Massachusetts Institute of Technology*; diretor do *Ballard Institute and Museum of Puppetry* e fundador do *Great Small Works* (www.gretsmallworks.org), grupo de teatro do Brooklyn, New York. Publicou o livro *American Puppet Modernism* pela Palgrave/Macmillan em 2008. john.bell.puppeteer@gmail.com

Leszek Madzik – Artista plástico e diretor teatral. Em 1969 fundou o grupo *Scena Plastyczna*, seus trabalhos mesclam, de modo singular, artes visuais e teatro. Atualmente é diretor teatral na Universidade Católica de Lublin – KUL – Polônia. scena@kul.lublin.pl - www.kul.lublin.pl/scena

Luiz Fernando Ramos - Doutor em Teatro e professor do Departamento de Artes Cênicas e do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - USP. É dramaturgo, encenador, roteirista e diretor de documentários. luizfernandoramos@terra.com.br

Marcos Magalhães - Cineasta de animação com especialização no National Film Board of Canada em Montreal. Coordenador e professor do curso de pós-graduação em Animação da PUC - Rio desde 2004. Um dos fundadores e diretores do Festival Internacional de Animação do Brasil, ANIMA MUNDI, desde 1993. animando@ism.com.br

Philippe Genty – Artista plástico de formação, funda sua Companhia Teatral em 1968. Seus espetáculos se caracterizam por reunir na cena, marionetes de variados tipos além de elementos das artes da dança, mímica, o teatro de sombras, músicas e sons. ph.genty3@free.fr - <http://www.philippegenty.com/>

Renato Machado - Iluminador. Acompanha o trabalho de diversas companhias de teatro, como o grupo *Sobrevento*, a Companhia de *Teatro Autônomo* e a *Companhia Pequod de Teatro de Animação*. renato@sobrevento.com.br

Publique seu artigo na Móin-Móin:

Se você tem um texto inédito para a nossa revista, envie-nos. Ele será apreciado pelo nosso conselho editorial, e poderá ser publicado.

Os textos deverão seguir o seguinte padrão de apresentação:

1 - Artigos – Mínimo de 8 e máximo de 15 laudas.

2 - Solicita-se clareza e objetividade nos títulos.

3 - Duas vias impressas em folhas formato A-4, acompanhadas de CD gravado em Word for Windows 6.0 ou 7.0 (ou compatível para versão), em CD para Caixa Postal 491, Florianópolis – SC – Brasil ou pelo e-mail teatrodebonecos@udesc.br.

4 - Telefone e/ou e-mail para eventuais contatos.

5 - A formatação de seu trabalho de acordo com a padronização abaixo vai garantir a melhor compreensão de seu texto:

- Fonte: Times New Roman. Corpo 12.

- Parágrafo: com recuo, espaço entre linhas 1,5.

- Títulos de obras, revistas, etc.: itálico.

- Nomes de eventos: entre aspas.

- Citações: entre aspas.

- As colaborações devem incluir brevíssima apresentação do autor, logo após o título, visando situar o leitor, de no máximo 3 linhas.

- À parte, o colaborador deve enviar uma autorização assinada para a publicação do texto, fotos ou desenhos. Caso inclua materiais gráficos da autoria de terceiros, é indispensável o aceite dos mesmos, assim como uma legenda de identificação.

- Bibliografia: Deve ser acrescentada após as notas, em acordo com as normas padrões da ABNT.

Revista Móin-Móin Nº 1
O Ator no Teatro de Formas Animadas
16 x 23 cm/192 páginas/R\$ 25,00

A Revista MÓIN-MÓIN busca colaborar na formação de artistas, professores de teatro e do público interessado em artes cênicas. A primeira edição traz artigos de Ana Maria Amaral, Felisberto Sabino da Costa, Teotônio Sobrinho, José Parente, Chico Simões, Maria de Fátima Souza Moretti, Miguel Vellinho e Valmor Nini Beltrame. A única revista de estudos sobre teatro de formas animadas do Brasil é resultado de uma parceria entre a Sociedade Cultura Artística de Jaraguá do Sul e da Universidade do Estado de Santa Catarina com apoio do Governo do Estado de Santa Catarina.

Revista Móin-Móin Nº 2
Tradição e modernidade no
Teatro de Formas Animadas
16 X 23 cm/224 páginas/R\$ 25,00

Com o objetivo de divulgar as pesquisas artísticas realizadas pelos grupos de teatro e as reflexões teórico-práticas produzidas nas universidades, o segundo número da Móin-Móin – Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas traz a tona o tema Tradição e Modernidade no teatro de formas animadas. A única publicação do gênero no país reafirma o caráter da tradição na contemporaneidade e acredita na diversidade, mesclando convidados internacionais com artigos que valorizam a tradição popular brasileira. Marco Souza, John McCormick, Glyn Edwards, Conceição Rosière, Christine Zurbach, Tito Lorefice, Izabela Brochado, Marcos Malafaia e Wagner Cintra.

Revista Móin-Móin Nº 3
Teatro de Bonecos Popular Brasileiro
16 X 23 cm/248 páginas/R\$ 25,00

Na terceira edição, estudos sobre várias expressões cênicas populares que florescem nos estados brasileiros são apresentados por diferentes pesquisadores. Um mergulho nas formas de teatro de bonecos praticadas por artistas do povo e seus personagens: mamulengo, Casemiro Coco, João Redondo, João Minhoca, Calunga, Cavalão Marinho, Boi-de-Mamão, Bumba-meu-boi etc. Esta edição também homenageia o Mestre Chico Daniel, falecido no dia 03 de março do ano de 2007. As reflexões sobre o teatro de bonecos popular no Brasil são feitas por Fernando Augusto Gonçalves Santos, Izabela Brochado, Adriana Schneider Alcure, Mariana de Oliveira, Altimar Pimentel, Ricardo Canella, Tácito Borralho, Valmor Nini Beltrame, Milton de Andrade e Samuel Romão Petry. Ao Kasperle — teatro de bonecos popular alemão que emigrou para as cidades de Pomerode e Jaraguá do Sul, em Santa Catarina — aparentemente “fora de lugar” é apresentado por Ina Emmel e Mery Petty, que dedica seu texto a marionetista Margarethe Schlünzen, a Sra. Móin-Móin.

Revista Móin-Móin N.4
Teatro de Formas Animadas Contemporâneo
16 X 23 cm/282 páginas/R\$ 25,00

A quarta edição da Móin-Móin – Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas – procura, através da escolha desse tema, refletir e compreender as mudanças que o Teatro de Formas Animadas vem sofrendo nas últimas décadas. Essa discussão é enriquecida com artigos de brasileiros e estrangeiros. Dentre os brasileiros temos: José Ronaldo Faleiro (UDESC); Felisberto Sabino da Costa (USP); Mario Piragibe (UNIRIO); Osvaldo Gabrieli

(XPTO-SP) e Humberto Braga (Produtor Cultural-RJ). E os estrangeiros: Dominique Houdart (Paris); Fabrizio Montecchi (Itália); Hadas Ophrat (Jerusalém); Béatrice Picon-Vallin (CNRS-Paris); Penny Francis (Londres); Jorge Dubatti (Buenos Aires); Gerardo Bejarano (UNA-Costa Rica).

**Para solicitar ou adquirir a
Revista MÓIN-MÓIN dirigir-se a:**

**Sociedade Cultura Artística de Jaraguá do Sul
Rua Jorge Czerniewicz, 160. Bairro Czerniewicz.**

CEP: 89255-000

Fone/Fax (47) 3275-2477.

Fone (47) 3275-2670.

Jaraguá do Sul – Santa Catarina

Home page: www.scar.art.br

E-mail: scar@scar.art.br

ou

Design Editora Ltda.

Caixa Postal 1.310

CEP 89251-600

Jaraguá do Sul/SC

Home page: www.designeditora.com.br

E-mail: atendimento@designeditora.com.br

Edição e distribuição www.designeditora.com.br
Tipologia Adobe Garamond
Impressão Nova Letra



Uma publicação



Apoio

FUNCULTURAL SECRETARIA DE ESTADO DA CULTURA,
TURISMO E ESPORTE

