

VISUALIDADES NO TEATRO DE FORMAS ANIMADAS

MÓIN-MÓIN

REVISTA DE ESTUDOS SOBRE TEATRO DE FORMAS ANIMADAS

ANO 10 - NÚMERO 12 - 2014 - ISSN 1809-1385



Frágeis territórios do humano
Didier Plassard

Visualizar las visualidades: un pretexto
para dialogar desde las escrituras y las
poéticas títeres
Blanca Felipe Rivero

Imagem como pensamento criador:
trajeto entre poesia, visualidade e cena
em *Protocolo lunar*
Sonia Lucia Rangel

Figurinos, ou sobre a pele e os seus
modos de existência
Amabilis de Jesus

“Sozinho na companhia de muitas
coisas”
A relação do artista com seus objetos
Fátima Costa de Lima

Considerações acerca do Teatro Visual e
da Dramaturgia da Visualidade
Wagner Cintra

Do objeto à figura e da imagem à forma
Ana Maria Amaral

Metáforas visuais numa montagem com
objetos
Rafael Curci

Visualidades: construção de bonecos e
objetos para teatro, das tradições às
linguagens contemporâneas
Catin Nardi

Ojos grandes, miradas peninsulares
Yudd Favier

François Delarozière e suas Máquinas
superdimensionadas: um olhar de
criança para reencantar o mundo
*Entrevista com François Delarozière, por
David Lippe*

MÓIN-MÓIN

**REVISTA DE ESTUDOS SOBRE
TEATRO DE FORMAS ANIMADAS**

Realização



Apoio



Apoio Financeiro



**SECRETARIA DE ESTADO DA CULTURA,
TURISMO E ESPORTE**



Sociedade Cultural Artística de Jaraguá do Sul – SCAR
Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC

Editores:

Gilmar Antônio 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 Dr.^a Amabilis de Jesus
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 Ma. Izabel Concessa P. de A. Arrais
Universidade Federal do Pernambuco (UFPE)

Marcos Malafaia
Giramundo Teatro de Bonecos (Belo Horizonte)

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

Prof. Dr. Paulo Balardim
Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)

Prof. Dr. Tácito Borralho
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

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

Visualidades no Teatro de Formas Animadas



Móin-Móin é uma publicação conjunta da Sociedade Cultura Artística de Jaraguá do Sul – SCAR e do Programa de Pós-Graduação em Teatro (Mestrado e Doutorado) 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 Antônio Moretti – SCAR

Prof. Dr. Valmor Níni Beltrame – UDESC

Coordenação editorial: João Chiodini (Design Editora)

Estudantes bolsistas: Ohanna Simioni Picolo Pereira

Tassiana Leivas Bastos

Nina Medeiros – revisão fotográfica

Revisão e versão dos resumos/abstracts: Jeffrey Hoff

Diagramação: Beatriz Sasse

Impressão: Gráfica Nova Letra

Capa: *O rio* (2012). Teatro de Brancaleone e Teatro Didático da Unesp. Direção de Wagner Cintra. Foto de Nadja Kouchi.

Página 3: *O rio* (2012). Teatro de Brancaleone e Teatro Didático da Unesp. Direção de Wagner Cintra. Foto de Nadja Kouchi.

Páginas 5: *O rio* (2012). Teatro de Brancaleone e Teatro Didático da Unesp. Direção de Wagner Cintra. Foto de Nadja Kouchi.

Página 6: *Livres e iguais* (1999). Teatro Sim... Por que não?!!!. Direção de Níni Beltrame, Júlio Maurício e Nazareno Pereira. Foto de Ron Lima.

A publicação tem o patrocínio do Fundo Estadual de Cultura – FUNCULTURAL
Governo do Estado de Santa Catarina.

Móin–Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas.
Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, ano 10, v. 12, Outubro, 2014.

Periodicidade semestral
v. 12, ano 10, Outubro, 2014.

ISSN 1809-1385

M712

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

CDD 792

SUMÁRIO

MÓIN-MÓIN 12

Visualidades no teatro de formas animadas

Visualidades no Teatro de Formas Animadas: à guisa de apresentação

Valmor Níni Beltrame e Gilmar Antônio Moretti, 8

Frágeis territórios do humano

Didier Plassard, 12

Fragiles territoires de l'humain

Didier Plassard, 28

Visualizar las visualidades: un pretexto para dialogar desde las escrituras y las poéticas titiriteras

Blanca Felipe Rivero, 36

Imagem como pensamento criador: trajeto entre poesia, visualidade e cena em *Protocolo lunar*

Sonia Lucia Rangel, 49

Figurinos, ou sobre a pele e os seus modos de existência

Amabilis de Jesus, 62



“Sozinho na companhia de muitas coisas”

A relação do artista com seus objetos

Fátima Costa de Lima, 77

Considerações acerca do Teatro Visual e da Dramaturgia da Visualidade

Wagner Cintra, 95

Do objeto à figura e da imagem à forma

Ana Maria Amaral, 110

Metáforas visuais numa montagem com objetos

Rafael Curci, 130

Visualidades: construção de bonecos e objetos para teatro, das tradições às linguagens contemporâneas

Catin Nardi, 144

Ojos grandes, miradas peninsulares

Yudd Favier, 161

François Delarozière e suas Máquinas superdimensionadas: um olhar de criança para reencantar o mundo

Entrevista com François Delarozière, por David Lippe, 176

François Delarozière et ses Machines surdimensionnées: un œil d’enfant pour réenchâter le monde

Entretien avec François Delarozière, par David Lippe, 189





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, encantó 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 volvió el trabajo de la titiritera conocido como “Teatro de la Móin-Móin”.

Visualidades no Teatro de Formas Animadas: à guisa de apresentação

A presente edição da *Revista Móin-Móin* tem como tema: “Visualidades no Teatro de Formas Animadas”. Visualidades são compreendidas como poéticas que se manifestam a partir de múltiplas referências e nessa direção, o espectador é seu partícipe e construtor. Como afirma a professora artista Blanca Felipe Rivero: “Visualidade é algo que se sente e não concorre unicamente com o que vemos na cena, mas ao ‘eu coletivo’ da identidade de uma poética, que completa e cunha essa materialidade. Essa que deixa marcas no espectador e o faz regressar, uma ou outra vez, na busca do prazer necessário”¹.

Entre as principais motivações que determinaram a escolha do tema, reside o desafio de aprofundar as reflexões sobre a cena contemporânea e a sua multiplicidade de expressões, diferentes modos de pensar e praticar as artes do Teatro de Formas Animadas.

¹ RIVERO, Blanca Felipe. La visualidad como identidad de una poética teatral. In: *Tablas – La Revista Cubana de Artes Escénicas*. La Habana, 2008. Volumen LXXXIX.

Estas são algumas questões que provocaram a reunião dos textos que compõem a *Móin-Móin* n° 12: o que entendemos por visualidades? Como se dá a construção de visualidades? Como as visualidades se materializam na cena? Ela ocorre unicamente a partir do que se vê? Qual a sua relação com o espectador?

A ideia é discutir o tema “visualidades” prioritariamente em duas perspectivas. A primeira diz respeito aos elementos constitutivos da encenação teatral tais como o espaço, o cenário, o figurino, a iluminação, o desenho e a manipulação dos bonecos, dos objetos e das formas animadas; também se incluem nessa perspectiva as sonoridades que remetem ou sugerem contextos, ambientes e geografias; os recursos tecnológicos e midiáticos cada vez mais presentes na cena. A segunda perspectiva, indissociada da primeira, pretende abordar visualidades para além de um conjunto integrado e harmônico de imagens. Interessa discutir o conceito ampliando-o para a dimensão de “sensorialidades”, contemplando as ambiguidades produzidas pelas associações, memórias e inusitadas formas de conhecimento presentes em manifestações teatrais contemporâneas.

Ao pensar sobre visualidades, é quase impossível deixar de se remeter às iniciativas das vanguardas históricas do princípio do século XX e suas formulações, desafios e iniciativas cênicas. Aliás, diversos artigos aqui reunidos recorrem às ideias que marcaram a referida época. Isso ocorre, sobretudo, para contextualizar o período em que se iniciam ações que marcam um novo modo de criar e de fazer teatro, no qual pautas predominantes, como a lei das três unidades e a supremacia do texto literário, são abandonadas e dão lugar a um teatro poético. Esse fazer é compreendido como lugar em que os signos teatrais têm igual importância na combinação e criação de uma atmosfera própria, singular, e se instala o que se denomina de poesia teatral. Esta mesma época é marcada pelo crescente interesse de dramaturgos e encenadores pela marionete. A marionetização do ator, a substituição do ator por bonecos, por formas, o uso de objetos são discussões que animam a produção teatral. Tal interesse aparece de forma visível em duas direções: pela

marionete como referência para o comportamento do ator em cena e pelo teatro de marionetes como gênero artístico.

Desde então, as transformações efetuadas no Teatro e no Teatro de Formas Animadas possibilitam experimentações que vão desde a ruptura com a figura antropomorfa até o que se concebe como animação. E, nessa perspectiva, refletir sobre visualidades colabora para vislumbrar as múltiplas formas de construção da cena e suas complexas relações com o espectador.

Para estimular essa discussão, estão aqui reunidos 11 importantes pesquisadores e artistas estudiosos do tema. Seus artigos abordam visualidades sob diferentes perspectivas, evidenciando que o tema é complexo, necessitando de aprofundadas discussões.

A Revista abre com o artigo de **Didier Plassard**, pesquisador e professor na Université Paul Valéry – Montpellier III, França. Seus estudos se concentram sobre teatro moderno, contemporâneo e as relações do teatro com as outras artes. E segue com o artigo de **Blanca Felipe Rivero**, dramaturga, crítica teatral e pesquisadora na Universidad de las Artes, em Havana, Cuba. **Sonia Lucia Rangel**, artista visual, cênica e poeta, trabalha na Universidade Federal da Bahia – UFBA. A professora pesquisa temas como imaginário, teatralidade e processos de criação. **Amábilis de Jesus da Silva**, figurinista e professora na Faculdade de Artes do Paraná – FAP, em Curitiba, investiga e atua nas áreas de figurino, *performance*, teatro e dança. **Fátima Costa de Lima**, cenógrafa, pesquisa principalmente espaço cênico, alegoria, carnaval e teatro político. É professora no Programa de Pós-Graduação em Teatro da Udesc. **Wagner Cintra**, diretor teatral e professor no Instituto de Artes, da Unesp, pesquisa sobre teatralidades híbridas observadas na interface do teatro com as artes visuais. **Ana Maria Amaral**, diretora teatral, dramaturga e pesquisadora na Universidade de São Paulo – USP, é autora de diversos artigos e livros que ajudaram a criar uma nova maneira de ver o teatro de animação no Brasil. **Rafael Curci**, dramaturgo, diretor teatral e titereteiro, publicou diversos livros, dentre os quais se destaca *De los objetos y otras manipulaciones titiriteras*. **Catin**

Nardi, marionetista, ator-manipulador e diretor da Cia. Navegante Teatro de Marionetes, da cidade de Mariana – MG. **Yudd Favier**, crítica teatral, ensaísta, atua na Universidad de las Artes – Cuba com pesquisas sobre teatro para crianças e teatro de bonecos. A edição encerra com a entrevista com **François Delarozière**, diretor artístico da Cia. La Machine, em Nantes, França. O diretor se notabilizou por suas pesquisas sobre movimento em suas diferentes expressões e monumentais espetáculos de rua. Para a entrevista, contamos com a colaboração de **David Lippe**, músico, ator e encenador integrante da Cie. Animatière, sediada em Nantes.

Pretendemos, com a presente edição, que as discussões aqui apresentadas sobre este tema, ainda pouco discutido no Brasil, ampliem e enriqueçam nossas reflexões sobre as práticas contemporâneas do teatro e em especial do teatro de animação.

Valmor Níni Beltrame
UDESC

Gilmar A. Moretti
SCAR

Frágeis territórios do humano¹

Didier Plassard

Université Paul Valéry – Montpellier (França)



A Tecelã (2010). Companhia Caixa do Elefante.
Direção de Paulo Balardim. Fotos de Cláudio Etges.

¹ Texto traduzido por 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.



A Tecelã (2010). Companhia Caixa do Elefante.
Direção de Paulo Balardim. Fotos de Eduardo Almeida.



Resumo: Partindo das observações de Bernard Dort e das obras de Didier-Georges Gabily, Tadeusz Kantor e Valère Novarina, o artigo discute a especificidade do feito teatral como ação crítica capaz de fornecer opções aos modelos produzidos e difundidos pela indústria do divertimento. Para tanto, analisa alguns fenômenos que colocam o espaço do palco como local de emergência, de transformação e de desaparecimento do corpo do ator. Ao investigar os processos de exploração de diferentes registros da presença e corporificação de ficções, discute também a materialização da dupla encarnação do ator e o encontro entre o ator e seus simulacros como potencial crise capaz de desconstruir as representações midiáticas do homem.

Palavras-chave: Teatro contemporâneo. Presenças. Simulacros.

Abstract: Based on the observation of Bernard Dort and the work of Didier-Georges Gabily, Tadeusz Kantor and Valère Novarina this article discusses the specificity of theater production as critical action capable of providing alternatives to the models produced and promoted by the entertainment industry. To do so, it analyzes phenomenon that locate the stage as a space of emergence, transformation and disappearance of the actor's body. Upon investigating the exploration of different registers of presence and embodiment of fictions, it also discusses the materialization of the dual incarnation of the actor and the encounter between the actor and his simulacrum as a potential crisis that is capable of deconstructing the media representations of man.

Keywords: Contemporary theater. Presences. Simulacrums.

*"[...] não, sou tão inteiramente olhar que é preciso
um anjo finalmente vir, como ator, reerguer os fantoches,
para equilibrar minha visão. Anjo e títtere: eis, por fim, o teatro."
Rainer Maria Rilke*

Para que o teatro no tempo da imagem?

Há cerca de vinte anos, exatamente no mês de março de 1982, ocorria em Palermo um colóquio internacional com o propósito de examinar o lugar e o papel do teatro na sociedade do espetáculo². Entre os pontos de vista apresentados – particularmente os de Franco Quadri, Enrico Fulchignoni, Richard Schechner, Clive Barker, os quais anteciparam, todos, grande parte dos debates estéticos que estruturam hoje em dia a paisagem teatral –, o de Bernard Dort mantém para nós eficácia total. Esboçando a definição de uma “representação emancipada”, por ele retomada alguns anos mais tarde num ensaio homônimo³, Dort a aprofundou durante as discussões que acompanharam as comunicações, levantando a hipótese da inversão de uma das funções históricas da cena: em vez de propor novos modelos sociais, o teatro contemporâneo teria por tarefa essencial desconstruir aqueles que as mídias nos impõem. A especificidade do fato teatral dentro da nova ordem espetacular, questão longamente debatida no decorrer do colóquio de Palermo, consistiria, pois, principalmente em tal ação crítica, desalienante, com o objetivo de diminuir a influência dos modelos produzidos e propagados pela indústria do entretenimento.

Se, *mutatis mutandis*, essa definição continua hoje, em 2014, a designar o horizonte mais ambicioso que a arte minoritária do teatro pode conceder a si mesma – pelo menos nos países ocidentais –, as mutações da sociedade, desde então consumadas, impõem delimitar mais exatamente o campo de ação no qual a cena pode esperar cumprir o seu trabalho crítico. Arte da incerteza, da construção friável e pública das ficções, é na evidência trêmula do ator, diante da assembleia dos

² *Il teatro nella società dello spettacolo* [O teatro na sociedade do espetáculo], terceiro seminário do Centro Internazionale Studi di Estetica, Palermo, 25-27 de março de 1982. Ver um resumo do colóquio em: Didier PLASSARD, “Il teatro nella società dello spettacolo” [O Teatro na Sociedade do Espetáculo]. In: *Teatro contemporaneo* [Teatro contemporâneo], n° 2, Roma: Lucarini, outubro de 1982. p. 129-142.

³ Cf. Bernard DORT, *La représentation émancipée* [A representação Emancipada]. Arles: Actes Sud, 1988. A comunicação apresentada por Dort em Palermo era uma primeira elaboração do último capítulo do referido ensaio (p. 171-184).

espectadores, que o teatro busca de agora em diante a sua legitimidade: porque ele não nos mostra uma imagem, um produto anônimo, reciclável e desabitado, mas sim um corpo frágil como o nosso, como ele ameaçado de morte, submetido à prova da memória, da inaturalidade, da estranheza. Assim, a derrubada do mito craiguiano da Supermarionete, proposta por Tadeusz Kantor no final do seu manifesto do *Teatro da Morte*, adquire, nesse contexto, significação total: já não se trata de relato da origem imemorial do teatro, mas de alegoria da sua reinvenção permanente, no presente:

DIANTE daqueles que haviam permanecido deste lado, ergueu-se um HOMEM EXATAMENTE semelhante a cada um deles e, no entanto (por força de alguma “operação” misteriosa e admirável), infinitamente DISTANTE, terrivelmente ESTRANHO, como que habitado pela morte, isolado deles por uma BARREIRA que, invisível, não parecia menos assustadora e inconcebível, assim como o sentido verdadeiro e a HONRA só nos podem ser revelados pelo SONHO. (KANTOR, 1985, p. 222).

Desconstruir as representações mediáticas do homem supõe de fato, em primeiro lugar, restituir ao aparecimento imediato do ator toda a força de um acontecimento poético – de um “momento revolucionário”, dizia Kantor (1985, p. 221). Frequentemente utilizada para designar o conjunto das artes da cena, a denominação recente de “espetáculo vivo” nada mais faz do que salientar (ainda que desajeitadamente) a importância desse momento e a espera que ele cristaliza: a da tensão no trabalho entre corpo e imagem, carne e modelo, prova do real e recorte do imaginário. Lembra Denis Guénoun:

O que o olhar vasculha, hoje, em cena já não é a imagem do papel: é a conduta do ator. [...] Prazer de ver o ator fazer o que faz: maquinar ilusões, se necessário for, mas principalmente *viver em cena* segundo uma nova exatidão, um novo regime da verdade. A verdade que o espectador espreguija já não é a verdade do papel, mas a verdade da atuação. (GUÉNOUN, 1997, p. 158).

O refluxo progressivo de uma definição restritiva da encenação como releitura ou como comentário das obras, em proveito de uma prática poética de reinvenção livre, em cena, das figuras e das formas da encarnação das vozes, constitui um dos sintomas mais manifestos da mudança do olhar que dirigimos para a cena, o qual enfatiza o caráter de evento da representação, enfatiza o surgimento das emoções vinculadas à interferência do humano em vez de enfatizar a apreensão dos conceitos.

A pluralidade dos modos de encarnação

Poderíamos considerar paradoxal que tal deslocamento da economia teatral para o espetáculo do ator em ação coincida, curiosamente, com a expansão das técnicas e das formas do boneco fora dos seus campos específicos, num cruzamento cada vez mais frequente dos intérpretes vivos e dos seus duplos artificiais. Como conciliar – e essa observação valeria também para o fato de recorrer às imagens difundidas ou projetadas – tal atenção (centrada no arco do corpo, na dobra do rosto, no grão da voz de um ator de carne e osso) com a irrupção de simulacros ao seu lado, sejam estes oriundos das mãos do artesão, sejam dos painéis do engenheiro? É justamente aqui que a dimensão crítica percebida por Bernard Dort pode nos esclarecer. Enquanto – para o regime geral dos intercâmbios sociais, da gestão das informações e da circulação dos produtos – a diferença entre corpos e figura já não possui pertinência alguma, dado que ambos são indiferentemente pensados em termos de imagens, o espaço teatral constitui o único lugar material em que os seus valores respectivos podem ser claramente dissociados e interrogados; em que o peso de uma presença viva atua sobre a sensibilidade de outro modo que o cintilar de uma tela de cinema, a projeção de uma sombra, a rigidez de uma efígie. Consequentemente, o encontro, num mesmo palco, do ator e do boneco constitui realmente o início da instauração de uma crise potencial dos modelos sociais, a qual nada mais espera do que ser retomada e atualizada pela dramaturgia.

Assim, não existe contradição fundamental entre o recen-
tramento da atenção do espectador na atuação do ator vivo e o
desenvolvimento de representações mistas, que convoquem para
perto dele os substitutos – dos mais antigos aos mais modernos –
da pessoa humana. Ambos os fenômenos já não situam a fábula no
cerne do ato teatral, mas o próprio processo da encarnação, ou seja,
em última análise, o espaço do palco, que eles definem como o lugar
de surgimento, de transformação e de desaparecimento dos corpos;
ou, para retomar mais uma vez os termos da tese apresentada por
Denis Guénoun, o lugar do “[...] *vir-a-ser-teatro* de uma ação, de
uma história, de um papel” (GUÉNOUN, 1997, p. 154). Embora
ela assuma, com isso, após tantas outras práticas artísticas no século
XX, o risco de se fechar nas terras frias da autorreferencialidade
(é o único espetáculo de teatro que se mostraria dessa maneira),
a pluralidade dos modos de atualização da personagem revela um
potencial dramatúrgico considerável, porque põe em jogo a figura
humana diretamente, e é facilmente compreensível que um número
crescente de homens de teatro recorra hoje em dia a isso.

Ainda um boneco morto

A escrita e a prática cênica de Didier-Georges Gabily, na trilogia
Gibiers du temps [Animais de caça do tempo] (GABILY, 1995)⁴,
oferecem um primeiro exemplo de realização desse potencial, por
meio da exploração de diferentes registros da presença e da corpo-
rificação das ficções. Fantoches e manequins povoam a cena e suas
imediações, máscaras, disfarces que grudam nos atores, imagens de
vídeo filmadas ao vivo ou gravadas: os farrapos de seres decaídos –

⁴ Encenação do autor com o grupo T'chan'G. Estreia no Quartz, Brest, junho de 1994 (*Première époque – Thésée* [Primeira época – Teseu]); nos Fédérés, Montluçon, março 1995 (*Deuxième époque – Voix* [Segunda época – Vozes]); no Théâtre National de Bretagne, Rennes, novembro de 1995 (*Troisième époque – Phèdre: Fragments d'agonie* [Terceira época – Fedra: Fragmentos de agonia]). O conjunto da trilogia – ou retomando a denominação dada pelo autor para o tríptico – foi apresentado em novembro de 1996 no Théâtre de Gennevilliers.

vítimas, carrascos, heróis e deuses saqueadores, prontos para toda e qualquer negociação, para toda e qualquer violência, para todo e qualquer conchavo – assombram o espaço devastado do mito. Desde a abertura – o “Dépouilles prologue” [Despojos prólogo] pelo qual começa a primeira parte da trilogia –, as indicações cênicas apresentam um lugar habitado por seres compósitos:

Infernos intermediários. Cadáveres de anjos, por assim dizer. Ou de homens e de mulheres, alguns deles paramentados com asas-crânios de pássaros que se alimentam de carniça. Feiticeiros-profetizas, moribundos-mortos dos tempos submersos. [...] Muito longe, talvez mesa de Esquecimento, posta com títere-Pirithoos⁵ preso no seu assento de Esquecimento; deitado em cima dele, títere-Perséfone. [...] Algo caiu sobre o teatro – existe um teatro, não tenhamos dúvidas –, outro corpo alado. (MAIS UMA VEZ UMA QUEDA; MAIS UMA VEZ UM TÍTERE MORTO.) Já nada se move. (GABILY, 1995, p. 11).

A encenação do autor não seguiu inteiramente essas propostas. Mas, pendurado na penumbra, um fantoche cor-de-rosa gigantesco, de tecido acolchoado, corpo de mulher com a vagina escancarada, encimado por uma cabeça cadavérica, desenhava a sombra em relevo, o prolongamento grotesco dos apetites de Fedra e das outras personagens. Restos mortais anônimos, corpo e cenário ao mesmo tempo, esse “boneco morto” pendurado pelos ombros, e às vezes animado pelos movimentos em cima do palco, acompanhava o conjunto da trilogia. A seus pés, outros manequins, de dimensão humana, criavam por sua presença imóvel um pano de fundo incerto, como um segundo nível de existência misturado com os atores:

⁵ Referência ao semideus Pirítoos, rei dos Lápitias (Tessália), que era amigo de Teseu, rei de Atenas, com quem desceu aos Infernos para raptar Perséfone, filha de Zeus e de Deméter. Hades, senhor dos Infernos, convidou-os a sentar-se e comer, e prendeu-os aos assentos infernais. Hércules teria libertado Teseu, mas Pirítoos teria ficado preso eternamente, com os demais espíritos dos mortos, os quais bebiam das águas do rio Lete para esquecer a vida terrena pregressa. Lete (o Esquecimento) também era representado como um velho que segurava uma urna com uma mão e com a outra a taça do esquecimento. (N. Ts.)

cadáveres empilhados pelo chão dos Infernos; sem-teto prostrados pelos bancos da cidade; clientes do *peep show*⁶ grudados a seus monitores de vídeo, com uma máscara vazia no lugar da cabeça. Bonecos acéfalos, efígies invertidas, aquela humanidade deixada à margem do espaço cênico impregnava de estranheza o ato teatral, empestando com o silêncio e com a imobilidade as palavras e os gestos dos vivos.

Mas era no mais rente aos atores, pendurados aos seus membros ou colando no rosto deles, que as figuras da dupla encarnação encontravam a materialização mais inquietante. Por exemplo, no surgimento, durante a segunda parte da trilogia, das “pessoas sem sombra” que povoavam o “bairro endinheirado” (GABILY, 1995, p. 94) da cidade em que Teseu soçobra: atores e corpos de manequins ligados entre si como irmãos siameses, ou melhor, como o enxerto monstruoso de um segundo tronco, morto, e que alguém devesse carregar diante de si para lhe dar aparência de vida, fazer com que dançasse, sentá-lo sobre os joelhos. Tal procedimento, que não deixa de lembrar os despojos de crianças, pendurados nos velhos de *La classe morte* [A classe morta], de Tadeusz Kantor, intervinha novamente alguns instantes mais tarde, quando Demofonte⁷, disfarçado, atraía Teseu para perto de si: o ator entrava em cena segurando um manequim à sua frente, simulacro da sua falsa identidade, que o escondia inteiramente; depois se livrava dele como se tivesse se tratado de uma roupa – máscara, chapéu e indumentária

⁶ *Peep shows*, *peep box* (“caixa de surpresas”) ou *raree show* (“espetáculo raro”): uma espécie do que hoje chamaríamos de “*lambe-lambe*”, mencionados já no século XV europeu (caixa de madeira com um ou vários orifícios; interior decorado com motivos teatrais; espetáculo acompanhado por recitação dramatizada, explicando o que estava acontecendo em seu interior). A partir do final do século XIX, certos *peep shows* foram utilizados para apresentar imagens eróticas e pornográficas. Em *Paris, Texas*, de Wim Wenders, cabines envidraçadas exibem garotas em posturas sedutoras. “Em seu uso contemporâneo, um *peep show* é uma apresentação [...] de filmes pornográficos ou um show de sexo ao vivo, que é visto através de um slot de visualização, que se fecha após um curto período de tempo” (Cf. http://pt.wikipedia.org/wiki/Peep_show). (N. Ts.).

⁷ Rei de Atenas, filho de Teseu e Fedra. Um dos guerreiros que se esconderam dentro do Cavalo de Troia. (N. Ts.)

penduradas nos ganchos [?].

De modo mais difuso, enfim, faces terrosas, meias enfiadas no rosto, máscaras neutras, apliques e toda uma tralha – os pés alados de Hermes Arcanjo figurados por luvas de faxina de borracha cor-de-rosa, por exemplo – desenhavam seres relegados à categoria de objetos, corroídos pelo vir-a-ser-mercadoria. Declinado em figuras múltiplas, o boneco metaforizava assim a transformação do humano em matéria morta ou em coisa – semicadáveres, escravos ludibriados, fantasmas, excluídos. No outro extremo do percurso da encarnação cênica, os monitores de vídeo, que difundiam primeiramente filmes pornográficos (na segunda parte da trilogia), depois as imagens ao vivo dos atores ou dos filmes de atualidades (na terceira), designavam o termo último da reificação do que está vivo: a absorção na tela, a redução em traços luminosos, ícones efêmeros e negociáveis, imediatamente substituíveis. Assim, o território percorrido pelos “animais de caça do tempo”, frágeis encarnações do humano, aparecia duas vezes circunscrito entre, por um lado, o excesso de matéria dos corpos marionetizados e, por outro, a abstração degradada das imagens de televisão: dupla obscenidade do atoleiro em matéria mortífera e de pressuposição suspeita.

Ser ultrapassado pelas figuras

Ao contrário da profundidade trágica do humano levada para a cena pela obra de Didier-Georges Gabily, a escrita de Valère Novarina convoca o corpo do ator para submetê-lo ao que se poderia chamar de um exercício de desapossamento: de fato, a perda de referências, que faz a palavra circular como pulsões, obriga o intérprete a renunciar àqueles últimos índices de materialidade da personagem que são a permanência de um nome, a de uma identidade social ou até sexual. Somente os gestos da proferição, do testemunho, da injunção de falar ou da resposta que lhe é dada organizam o fluxo do discurso, na eliminação de todos os vestígios de um papel. Homem ou mulher, velho ou criança, indivíduo ou grupo – a identificação de cada uma dessas marcas está como que

impedida meticulosamente pela escrita. Numa inversão completa do dispositivo dramático, o teatro se torna, então, o lugar em que o espectador já não é convidado a descobrir a atualização cênica de um texto, a encarnação de uma personagem num corpo, mas a saída de si mesmo que o ator realiza pressionado pela linguagem. Como Novarina já afirmava no seu ensaio *Pour Louis de Funès* [Para Louis de Funès], “[...] o teatro foi inventado para nele serem queimadas à noite todas as figuras humanas”.

Para dar forma a esse espaço de transfiguração, unicamente a corporeidade dos atores aparece como verdadeiramente indispensável: maciça, monumental, como André Marcon ou Michel Baudinat investiram nela; luminosa, dançada, à maneira de Claude Merlin; ou também de muitas outras maneiras. Numa perspectiva mais ampla, é no conflito de uma física e de uma poética, de uma matéria e da sua incandescência, que a escrita teatral de Novarina encontra a maior força. Aparentemente, não há nenhuma necessidade de convocar outros regimes da encarnação teatral, já que a palavra, por si só, faz a figura humana trabalhar, tornando audível por meio do ator uma pluralidade de vozes. Literalmente forçado a ceder espaço para o surgimento das pessoas efêmeras do drama, o corpo do intérprete logo aparece como ficção ou como cena; para retomar as palavras do autor, torna-se “[...] um engodo, uma falsificação do homem, uma efígie de homem, um apelante: o ator está diante de nós, dentro e fora de todas as nossas palavras. A palavra não designa, apela” (NOVARINA, 1991, p. 10).

No entanto, por detrás dos corpos dos atores, outras figuras ocupam espaço, desta vez pintadas: nas paredes do cubo cênico em *Le drame de la vie* [O drama da vida]⁸; num emaranhado de estruturas dignas dos cenários expressionistas em *Vous qui habitez le temps* [Vocês que moram no tempo]⁹; numa imensa cortina que sobe progressivamente,

⁸ V. NOVARINA. *Le drame de la vie* [O drama da vida]. Encenação do autor, estreia em julho de 1986 no Festival de Avignon.

⁹ V. NOVARINA. *Vous qui habitez le temps* [Vocês que moram no tempo]. Encenação do autor, estreia em julho de 1989 no Festival de Avignon.

como uma vela, em *La chair de l'homme* [A carne do homem]¹⁰. Meros traços rítmicos, inextricáveis “florestas de signos que se apagam”¹¹ ou grandes silhuetas projetadas no espaço, tais ecos plásticos do surgimento e do desmoronamento das personagens, destacando-se de um fundo de trevas, constroem na rotunda da cena um turbilhão de energias luminosas, como um equivalente do gesto inicial da criação. O jogo de dupla encarnação se esboça, portanto, na tensão entre os corpos vivos e as figuras que os ultrapassam, desenhando as formas do seu nascimento e da sua desapareição.

O boneco humano

Espaço alegórico, como a cena medieval podia ser, o teatro novariniano volta a interrogar incessantemente o enigma da linguagem e o do seu enraizamento no ser; por isso, as metáforas do desdobramento, da efígie e da marionete – ou seja, do corpo inerte, suscitado por um gesto, por uma respiração – irrigam os textos subterraneamente, aflorando aqui e ali de modo mais perceptível. Assim, em *Le jardin de reconnaissance* [O jardim de reconhecimento]:

A MULHER SEMINAL: Cale-se agora, porque é preciso oferecer ao Vivo o espetáculo do drama da nossa mente, pendurada no ser, com as nossas efígies uma na outra, entrechocadas. Encarnação é aquele mistério do aqui jaz em que é preciso ir-e-partir imediatamente. (NOVARINA, 1997, p. 54).

Ou mais adiante, no mesmo texto:

O BONECO DE TERRA: Gostaria de remover o meu corpo, para ver se ainda está esvaziado pela sua escavação. Se estivéssemos dentro de um corpo decaído, ele iria a partir de até onde? Gostaria de pôr matéria morta dentro da sua, para ver, por uma prova realmente

¹⁰ V. NOVARINA. *La chair de l'homme* [A carne do homem]. Encenação do autor, estreia em julho de 1995 no Festival de Avignon.

¹¹ Encontro com Valère Novarina, Université Rennes 2-Haute Bretagne, 28 de maio de 1998.

biológica, se é por um buraco realmente feito na terra que somos feitos. Como figura final da vida, eu direi: “Depositei a minha vida na cabeça do fantoche Assez-bien [Bastante-bem]”. Aqui estou a salvo de outrem. (NOVARINA, 1997, p. 82-83).

Na obra de Novarina, a inscrição mais precisa da imagem do títere não procede, contudo, nem de um modelo literário ou filosófico nem de uma tradição espetacular no sentido estrito do termo, mas muito mais diretamente da marca deixada por uma recordação da sua infância na Haute-Savoie [Alta Saboia]. De fato, é na referência explícita a uma atração de feira, a “Loterie Pierrot” [Loteria Pierrô], que nasce um episódio de *La chair de l’homme* [A carne do homem]:

Há 517 anos, cada primeira quinta-feira de setembro, milhares de moradores do Chablais, subindo das beiras do Léman ou descendo da montanha pelos três vales da Dranse (Dranse de Abondance, Dranse de Morzine, Dranse de Bellevaux), se encontram, no dia da “Foire de Crête”, numa das colinas que dominam Thonon, para vender, beber, comer, dançar, comprar, jogar. O capítulo XII de *La chair de l’homme* [A carne do homem] descreve a ação de 1471 dentre eles no momento em que a roda da Loterie Pierrot [Loteria Pierrô] para no 8. (NOVARINA, 1995, p. 25).

A atração imaginada pelos proprietários dessa loteria, que Novarina viu nos anos do pós-guerra e que se conservou até hoje, consiste num curioso número de boneco humano: em pé no pros-cênio de um teatro em miniatura, uma pequena personagem bate o pé, gesticula com os braços, faz caretas, para mimar as atitudes de um cantor de café-concerto que interpreta várias canções populares – o repertório de Bourvil¹², principalmente – difundidas em *play-back*. Enquanto o corpo e os membros desse fantoche têm mais

¹² Bourvil (André Robert Raimbourg, 27/7/1917 – 23/9/1970), ator, cantor e humorista francês. Personalidade muito popular na França. Prêmio de melhor ator no Festival de Veneza. (N. dos Ts.)

ou menos as dimensões do corpo e dos membros das bonecas que são oferecidas aos ganhadores da loteria, a sua cabeça é nada mais nada menos que a do proprietário, apelidado de Gugusse, que se esconde atrás da cortina da empanada. Inicialmente, o número era completado pela lenga-lenga da sua irmã, vestida com um fraque e usando uma cartola na cabeça.

A estranheza daquele “militar minúsculo de cabeça grande” (NOVARINA, 1995, p. 45) – criada ao mesmo tempo pela sua deformidade, pelo gestual entrecortado, pela mímica bem definida, que acompanham *L'ami bidasse* [O amigo soldado], mas principalmente pelo enxerto inquietante de um rosto humano no corpo do fantoche – o transforma numa espécie de ícone burlesco, que participa simultaneamente de duas ordens de realidade, de dois regimes da encarnação. Numa citação direta da imagem em que se inspirou para escrever o texto, o procedimento da Loterie Pierrot [Loteria Pierrô] foi exatamente retomado por Novarina ao montar a versão cênica de *La chair de l'homme* [A carne do homem], apresentada em 1995 no Festival de Avignon: o ator, cujo corpo estava escondido pelo chassi atrás do qual havia se instalado, fazia a própria cabeça sair de dentro da moldura de um dos quadros pendurados na parede, ao mesmo tempo em que manipulava os membros do boneco que figurava o seu corpo miniaturizado.

Assim como os ícones das igrejas ortodoxas – pelo duplo jogo da imagem pintada e dos metais preciosos que a enriquecem, dissimulando a quase totalidade das figuras, exceto os seus rostos e as suas mãos – são ao mesmo tempo pintura e objeto de ourivesaria, superfície e relevo, o “retrato” animado por aquele fantoche se construía com uma associação íntima, ao mesmo tempo cômica e desconcertante, do homem e da coisa. Ao assim proceder, era a própria dinâmica da imagem que se encontrava sublinhada, o seu poder de germinação, de expansão no espaço – rastro, como o ícone justamente é rastro do caminho da encarnação, que conduz do invisível até ao visível, da palavra até à “carne do homem”. Por um movimento inverso ao da reificação do humano, explorado

pela escrita de Didier-Georges Gabily, na obra de Valère Novarina a proximidade inquietante do ator e do boneco mima uma saída da matéria, a travessia do corpo pela palavra que triunfa. Num e noutro, porém, a mistura de diversos códigos de representação realiza efetivamente, como imaginava Bernard Dort, uma crítica em ato dos modelos sociais da pessoa humana: em última análise, as figuras da dupla encarnação nada mais desenham do que as fronteiras instáveis do que está vivo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DORT, Bernard. *La représentation émancipée* [A representação emancipada]. Arles: Actes Sud, 1988.

GABILY, Didier-Georges. *Gibiers du temps* [Animais de caça do tempo]. Arles: Actes Sud-Papiers, 1995.

GUÉNOUN, Denis. *Le théâtre est-il nécessaire?* [O teatro é necessário?]. Paris: Circé, 1997.

KANTOR, Tadeusz. *Le théâtre de la mort* [O teatro da morte] (1975). In: *Le théâtre de la mort* [O teatro da morte], textos reunidos e apresentados por Denis Bablet. Lausanne: L'Age d'Homme, 1985.

NOVARINA, Valère. *Pendant la matière* [Durante a matéria], XVI. Paris: POL, 1991.

_____. *La Loterie Pierrot* [A Loteria Pierrô]. In: *Revue de Littérature Générale* [Revista de Literatura Geral], nº1, POL, 1995.

_____. *Le jardin de reconnaissance* [O jardim de

reconhecimento]. Paris: POL, 1997.

PLASSARD, Didier. Il teatro nella società dello spettacolo [O teatro na sociedade do espetáculo]. In: *Teatro contemporaneo* [Teatro contemporâneo], n° 2, Roma: Lucarini, outubro de 1982.

RILKE, Rainer Maria. La quatrième élégie [A quarta elegia], *Élégies de Duino* [Elegias de Duíno], tradução de François-René Daillie (ligeiramente modificada por mim — DP). Paris: Orphée/La Différence, 1994.

Fragiles territoires de l'humain

Didier Plassard

Université Paul Valéry – Montpellier (France)

(...)

*non, je suis si entièrement regard qu'il faut
finalement qu'un ange vienne, en acteur, redresser
les pantins, pour faire équilibre à mon regard.*

Ange et poupée : voilà enfin le théâtre.

Rainer Maria Rilke,

Élégies de Duino

A quoi bon le théâtre au temps de l'image?

Il y a de cela presque vingt ans, au mois de mars 1982 exactement, se tenait à Palerme un colloque international dont le propos était d'examiner la place et le rôle du théâtre à l'intérieur de la société du spectacle¹. Parmi les points de vue échangés - ceux de Franco Quadri, d'Enrico Fulchignoni, de Richard Schechner, de Clive Barker particulièrement -, et qui tous anticipèrent une large part des débats esthétiques qui structurent aujourd'hui le paysage théâtral, celui de Bernard Dort conserve pour nous toute son efficacité. Ébauchant la définition d'une « représentation émancipée » qu'il devait reprendre dans un essai du même titre quelques années plus tard², Dort la poussa plus avant au cours des discussions qui suivirent les communications, en soulevant l'hypothèse du renversement de l'une des fonctions historiques de la scène: plutôt que de proposer de nouveaux modèles sociaux, le théâtre contemporain aurait pour tâche essentielle de déconstruire ceux que les médias nous imposent. La spécificité du fait théâtral à l'intérieur du nouvel ordre spectaculaire, question longuement débattue au cours du colloque de Palerme, consisterait donc principalement dans cette action critique, désaliénante, visant à desserrer l'emprise des modèles produits et diffusés par l'industrie du divertissement.

Si, *mutatis mutandis*, cette définition désigne toujours en 2014 l'horizon le plus ambitieux que puisse se donner - du moins dans les pays occidentaux - l'art minoritaire du théâtre, les mutations de la société accomplies depuis lors imposent de délimiter plus exactement le champ d'action à l'intérieur duquel la scène peut espérer accomplir son travail critique. Art de l'incertain, de la construction friable et publique des fictions, c'est dans l'évidence tremblée du comédien, face à l'assemblée des spectateurs, que le théâtre puise désormais sa légitimité: parce qu'il ne nous montre pas une image, un produit anonyme, recyclable et déshabité, mais bien un corps fragile comme le nôtre, comme lui promis à la mort, soumis à l'épreuve de la

mémoire, de l'inactualité, de l'étrangeté. Aussi le renversement du mythe craiguien de la Surmarionnette, proposé par Tadeusz Kantor à la fin de son manifeste du *Théâtre de la mort*, prend-il dans ce contexte toute sa signification : non plus récit de l'origine immémoriale du théâtre, mais bien allégorie de sa réinvention permanente, au présent.

EN FACE de ceux qui étaient demeurés de ce côté-ci, un HOMME s'est dressé EXACTEMENT semblable à chacun d'eux et cependant (par la vertu de quelque « opération » mystérieuse et admirable) infiniment LOINTAIN, terriblement ÉTRANGER, comme habité par la mort, coupé d'eux par une BARRIÈRE qui pour être invisible n'en semblait pas moins effrayante et inconcevable, telle que le sens véritable et l'HONNEUR ne peuvent nous en être révélés que par le RÊVE.³

Déconstruire les représentations médiatiques de l'homme, en effet, suppose en premier lieu de restituer à l'apparition immédiate de l'acteur toute la puissance d'un événement poétique - d'un « moment révolutionnaire »⁴, disait Kantor. L'appellation récente de « spectacle vivant », fréquemment utilisée pour désigner l'ensemble des arts de la scène, ne fait rien d'autre que souligner (même maladroitement) l'importance de ce moment, et l'attente qu'il cristallise: celle de la tension au travail entre corps et image, chair et modèle, épreuve du réel et découpe de l'imaginaire. «Ce que le regard fouille, aujourd'hui, sur scène, rappelle Denis Guénoun, ce n'est plus l'image du rôle: c'est la conduite de l'acteur. (...) Plaisir de voir l'acteur faire ce qu'il fait: machiner des illusions, au besoin, mais surtout *vivre sur scène* selon une nouvelle justesse, un nouveau régime de la vérité. La vérité que le spectateur traque n'est plus la vérité du rôle, mais la vérité du jeu.»⁵ Le reflux progressif d'une définition restrictive de la mise en scène en tant que relecture critique ou bien commentaire des œuvres, au profit d'une pratique poétique de libre réinvention, sur le plateau, des figures et des formes de l'incarnation des voix, constitue l'un des symptômes les plus manifestes de ce changement du regard porté sur la scène, qui met l'accent sur le caractère événementiel de la représentation, sur le surgissement des émotions liées à la mise en jeu de l'humain plutôt que sur la saisie des concepts.

La pluralité des modes d'incarnation

On pourrait juger paradoxal que ce déplacement de l'économie théâtrale vers le spectacle de l'acteur au travail coïncide, curieusement, avec l'expansion des techniques et des formes de la marionnette hors de leurs champs spécifiques, dans un croisement de plus en plus fréquent des interprètes vivants et de leurs doubles artificiels. Comment concilier - et cette remarque vaudrait aussi pour le recours aux images diffusées ou projetées - une telle attention, centrée sur l'arc du corps, le pli du visage, le grain de la voix d'un comédien de chair et d'os, avec l'irruption à ses côtés de simulacres, que ceux-ci soient issus des mains de l'artisan ou bien des écrans de l'ingénieur? C'est ici, justement, que la dimension critique aperçue par

Bernard Dort peut nous éclairer. Tandis que, pour le régime général des échanges sociaux, de la gestion des informations et de la circulation des produits, la différence entre corps et figure n'est plus d'aucune pertinence, l'un comme l'autre se trouvant indifféremment pensés en termes d'images, l'espace théâtral constitue le seul lieu matériel où leurs valeurs respectives peuvent être clairement dissociées et interrogées: où le poids d'une présence vivante agit autrement sur la sensibilité que ne le fait le scintillement d'un écran, la projection d'une ombre, la raideur d'une effigie. De ce fait, la rencontre sur un même plateau de l'acteur et de la marionnette constitue bel et bien l'amorce d'une mise en crise potentielle des modèles sociaux, laquelle n'attend que d'être ressaisie et actualisée par la dramaturgie.

Aussi n'y a-t-il pas de contradiction fondamentale entre le recentrement de l'attention du spectateur sur le jeu de l'acteur vivant et le développement de représentations mixtes, convoquant à côté de lui les substituts - des plus anciens aux plus modernes - de la personne humaine. L'un et l'autre de ces phénomènes placent au cœur de l'acte théâtral non plus la fable mais bien le processus même de l'incarnation, c'est-à-dire en fin de compte l'espace du plateau, qu'ils définissent comme le lieu d'émergence, de transformation et de disparition des corps; ou, pour reprendre encore une fois les termes de la thèse avancée par Denis Guénoun, du « *devenir-théâtre* d'une action, d'une histoire, d'un rôle »⁶. Bien qu'elle assume par là, à la suite de tant d'autres pratiques artistiques au XX^e siècle, le risque de se replier sur les terres frileuses de l'auto-référentialité (c'est le seul spectacle du théâtre qui se donnerait ainsi à voir), la pluralité des modes d'actualisation du personnage, parce qu'elle met directement en jeu la figure humaine, recèle un potentiel dramaturgique considérable, et l'on comprend aisément qu'un nombre croissant d'hommes de théâtre y aient aujourd'hui recours.

Encore une marionnette morte

L'écriture et la pratique scénique de Didier-Georges Gabily, dans la trilogie *Gibiers du temps*⁷, offrent un premier exemple de réalisation de ce potentiel, à travers l'exploration de différents registres de la présence et de la mise en corps des fictions. Pantins et mannequins peuplant la scène et ses abords immédiats, masques, travestissements collant aux comédiens, images vidéo filmées en direct ou enregistrées: les défroques d'êtres déchus - victimes, bourreaux, héros et dieux en maraude, prêts à tous les commerces, à toutes les violences, à toutes les compromissions -, hantent l'espace ravagé du mythe. Dès l'ouverture - le «*Dépouilles prologue*» par lequel commence le premier volet de la trilogie -, les indications scéniques ménagent un lieu habité d'êtres composites.

Enfers intermédiaires. Cadavres d'anges, si on veut. Ou d'hommes et de femmes dont certains sont affublés d'ailes-crânes d'oiseaux dans le genre charognards. Sorciers-prophétesses, mourants-morts des temps engloutis. (...) Très loin, peut-être table d'Oubli dressée

avec marionnette-Pirithoos rivée à son siège d'Oubli ; couchée sur elle, marionnette-Per-séphone. (...) Quelque chose est tombé sur le théâtre - il y a un théâtre, n'en doutons pas -, un autre corps ailé. (ENCORE UNE CHUTE ; ENCORE UNE MARIONNETTE MORTE.) Ça ne bouge plus.⁸

La mise en scène de l'auteur n'a pas entièrement suivi ces propositions. Mais, accroché dans la pénombre, un gigantesque pantin rosâtre en tissu rembourré, corps de femme au vagin largement ouvert, surmonté d'une tête cadavérique, dessinait l'ombre en relief, le prolongement grotesque des appétits de Phèdre et des autres personnages. Dépouille anonyme, corps et décor à la fois, cette « marionnette morte » pendue par les épaules, et que les mouvements sur le plateau parfois animaient, accompagnait l'ensemble de la trilogie. A ses pieds, d'autres mannequins, de taille humaine ceux-là, créaient par leur présence immobile un arrière-plan incertain, comme un deuxième niveau d'existence mêlé aux comédiens: cadavres entassés à même le sol des Enfers; sans-abri prostrés sur les bancs de la ville; clients du peep-show rivés à leurs moniteurs vidéo, un masque vide à l'emplacement de la tête. Marionnettes acéphales, effigies renversées, cette humanité rejetée sur les marges de l'espace scénique imprégnait d'étrangeté l'acte théâtral, empoissant de son silence et de son immobilité les paroles et les gestes des vivants.

Mais c'est au plus près des acteurs, accrochées à leurs membres ou bien collant à leur visage, que les figures de la double incarnation trouvaient leur matérialisation la plus inquiétante. Par exemple dans le surgissement, au cours du deuxième volet de la trilogie, des «gens sans ombre» peuplant le «quartier d'argent»⁹ de la ville où échoue Thésée: comédiens et corps de mannequins attachés l'un à l'autre comme des frères siamois, ou plutôt comme la greffe monstrueuse d'un deuxième tronc, mort, et qu'il faudrait porter devant soi pour lui donner l'apparence de la vie, le faire danser, l'asseoir sur ses genoux. Ce procédé, qui n'est pas sans rappeler les dépouilles d'enfants accrochées aux vieillards de *La Classe morte* de Tadeusz Kantor, intervenait une nouvelle fois quelques instants plus tard, lorsque Démophon déguisé attirait chez lui Thésée: l'acteur entrainé en scène en tenant devant lui un mannequin, simulacre de sa fausse identité, qui le cachait entièrement; puis il s'en débarrassait comme s'il s'était agi d'un vêtement - masque, chapeau et costume accrochés aux patères.

De façon plus diffuse, enfin, faces terreuses, bas enfoncés sur le visage, masques neutres, postiches et accessoires de bazar - les pieds ailés d'Hermès Archange figurés par des gants de ménage en caoutchouc rose, par exemple - dessinaient des êtres ravalés au rang d'objets, rongés par le devenir-marchandise. Déclinée en figures multiples, la marionnette métaphorisait ainsi la transformation de l'humain en matière morte ou en chose - demi-cadavres, esclaves grugés, revenants, laissés pour compte. A l'autre extrémité du parcours de l'incarnation scénique, les moniteurs vidéo, qui diffusaient d'abord des films pornographiques (dans la deuxième partie de la trilogie), puis les

images en direct des comédiens ou bien des bandes d'actualités (dans la troisième), désignaient le terme ultime de la chosification du vivant: l'absorption dans l'écran, la réduction en traces lumineuses, icônes éphémères et monnayables, immédiatement remplaçables. Ainsi le territoire arpenté par les «gibiers du temps», fragiles incarnations de l'humain, apparaissait-il deux fois circonscrit entre, d'une part, le trop de matière des corps marionnettisés, et, d'autre part, l'abstraction dégradée des images télévisuelles: double obscénité de l'engluement dans une matière mortifère et d'une assumption suspecte.

Être dépassé par les figures

A l'opposé de l'enfoncement tragique de l'humain porté sur la scène par l'œuvre de Didier-Georges Gabily, l'écriture de Valère Novarina convoque le corps de l'acteur pour le soumettre à ce qu'on pourrait appeler un exercice de dépossession: le désancrage référentiel, qui fait circuler la parole comme autant de pulsions, oblige en effet l'interprète à renoncer à ces derniers indices de matérialité du personnage que sont la permanence d'un nom, celle d'une identité sociale ou même sexuelle. Seuls les gestes de la profération, du témoignage, de l'injonction de parler ou de la réponse qui lui est faite organisent le flux du discours, dans l'effacement de toutes les traces d'un rôle. Homme ou femme, vieillard ou enfant, individu ou groupe - l'identification de chacune de ces marques se trouve comme méticuleusement empêchée par l'écriture. En un renversement complet du dispositif dramatique, le théâtre devient alors le lieu où le spectateur n'est plus convié à découvrir l'actualisation scénique d'un texte, l'incarnation d'un personnage dans un corps, mais bien la sortie de lui-même qu'accomplit l'acteur sous la pression du langage. Comme Novarina l'affirmait déjà dans son essai *Pour Louis de Funès*, «le théâtre a été inventé pour y brûler la nuit toutes les figures humaines».

Pour donner forme à cet espace de transfiguration, la seule corporéité des acteurs apparaît véritablement indispensable: massive, monumentale, comme l'ont investi André Marcon ou Michel Baudinat; lumineuse, dansée, à la manière de Claude Merlin; ou sur bien d'autres modes, encore. Plus généralement, c'est dans le conflit d'une physique et d'une poétique, d'une matière et de son incandescence, que l'écriture théâtrale de Novarina trouve sa plus grande force. Nul besoin, en apparence, de convoquer d'autres régimes de l'incarnation théâtrale puisque la parole, à elle seule, met au travail la figure humaine, faisant entendre au travers du comédien une pluralité de voix. Littéralement contraint de laisser place au surgissement des personnes éphémères du drame, le corps de l'interprète apparaît bientôt comme fiction, ou comme scène; il devient, pour reprendre les mots de l'auteur, «un leurre, un faux d'homme, une effigie d'homme, un appelant: l'acteur est devant nous, à l'intérieur et hors de toutes nos paroles. La parole ne nomme pas, elle appelle.»¹⁰

Pourtant, derrière les corps des acteurs, viennent prendre place d'autres figures,

peintes celles-là: sur les parois du cube scénique dans *Le Drame de la vie*¹¹ ; sur un enchevêtrement de châssis digne des décors expressionnistes dans *Vous qui habitez le temps*¹²; sur un immense rideau se soulevant progressivement, telle une voile, dans *La Chair de l'homme*¹³. Simples traces rythmiques, inextricables «forêts de signes qui s'effacent»¹⁴ ou bien grandes silhouettes projetées dans l'espace, ces échos plastiques du surgissement et de l'effondrement des personnages, se détachant sur fond de ténèbres, construisent à l'arrière-plan de la scène un tourbillon d'énergies lumineuses, comme un équivalent du geste initial de la création. Le jeu d'une double incarnation s'esquisse donc dans la tension entre les corps vivants et ces figures qui les dépassent, dessinant les formes de leur naissance et de leur disparition.

La marionnette humaine

Espace allégorique, comme pouvait l'être la scène médiévale, le théâtre novarinien ne cesse de réinterroger l'énigme du langage, et de son enracinement dans l'être; c'est pourquoi les métaphores du dédoublement, de l'effigie et de la marionnette - c'est-à-dire du corps inerte soulevé par un geste, un souffle - irriguent souterrainement les textes, affleurant çà et là de manière plus perceptible. Ainsi, dans *Le Jardin de reconnaissance* :

*LA FEMME SÉMINALE : Taisez-vous maintenant car il faut offrir au Vivant le spectacle du drame de notre tête, pendue dans l'être, avec nos effigies l'une dans l'autre, entrecroquées. Incarnation est ce mystère du ci-gît où il faut aller-et-partir de suite.*¹⁵

Ou plus loin, dans le même texte :

*LE BONHOMME DE TERRE : J'aimerais mon corps enlever, pour voir s'il est encore vidé par son creusement. Si l'on était à l'intérieur d'un corps descendu, il irait à partir de jusqu'où? J'aimerais mettre matière morte à l'intérieur de la vôtre, pour voir par une preuve véritablement biologique si c'est par un trou véritablement fait dans la terre que nous sommes faits. En figure finale de la vie, je dirai : « Je remis ma vie dans la tête du pantin Assez-bien. » Ici je suis à l'abri d'autrui.*¹⁶

L'inscription la plus précise de l'image de la marionnette, dans l'œuvre de Novarina, ne provient cependant ni d'un modèle littéraire ou philosophique, ni d'une tradition spectaculaire au strict sens du terme, mais beaucoup plus directement de l'empreinte laissée par un souvenir de son enfance en Haute-Savoie. C'est, en effet, dans la référence explicite à une attraction foraine, la «Loterie Pierrot », que prend source un épisode de *La Chair de l'homme*:

Depuis 517 ans, chaque premier jeudi de septembre, des milliers d'habitants du Chablais, montant des bords du Léman ou descendant de la montagne par les trois vallées de la Dranse (Dranse d'Abondance, Dranse de Morzine, Dranse de Bellevaux), se retrouvent, le jour de la «Foire de Crête», sur l'une des collines qui dominent Thonon, pour vendre, boire, manger, danser, acheter, jouer. Le chapitre XII de La Chair de l'homme décrit l'action de 1471 d'entre eux à l'instant où la roue de la Loterie Pierrot

*s'immobilise sur le 8.*¹⁷

L'attraction imaginée par les propriétaires de cette loterie, que Novarina a pu voir dans les années d'après-guerre et qui s'est conservée jusqu'à aujourd'hui, consiste en un curieux numéro de marionnette humaine: debout sur l'avant-scène d'un théâtre miniature, un petit personnage tape du pied, gesticule des bras, grimace, pour mimer les attitudes d'un chanteur de café-concert interprétant diverses rengaines populaires - le répertoire de Bourvil principalement - diffusées en play-back. Tandis que le corps et les membres de ce pantin ont à peu près les dimensions de ceux des poupées offertes aux gagnants de la loterie, sa tête n'est autre que celle du propriétaire, surnommé Gugusse, que dissimule le rideau du castelet. Le numéro était, à l'origine, complété par le boniment de sa sœur, vêtue d'un frac et coiffée d'un gibus.

L'étrangeté de ce «minuscule militaire à grosse tête»¹⁸, créée tout à la fois par sa difformité, par la gestuelle saccadée, les mimiques appuyées qui accompagnent *L'Ami Bidasse*, mais surtout par la greffe inquiétante d'un visage humain sur le corps du pantin, le constitue en une sorte d'icône burlesque, participant simultanément de deux ordres de réalité, de deux régimes de l'incarnation. En une citation directe de l'image dont il s'était inspiré pour écrire son texte, le procédé de la Loterie Pierrot fut exactement repris par Novarina lorsqu'il monta la version scénique de *La Chair de l'homme*, présentée en 1995 au Festival d'Avignon: l'acteur, dont le corps était caché par le châssis derrière lequel il avait pris place, faisait sortir sa tête à l'intérieur du cadre d'un des tableaux suspendus au mur, tout en manipulant les membres de la marionnette qui figurait son corps miniaturisé.

De même que les icônes des églises orthodoxes, par le double jeu de l'image peinte et des métaux précieux qui l'enrichissent - dissimulant la quasi totalité des figures, à l'exception de leurs visages et de leurs mains - sont en même temps peinture et objet d'orfèvrerie, surface et relief, le «portrait» animé par ce pantin se construisait sur une association intime, tout à la fois comique et dérangement, de l'homme et de la chose. Ce faisant, c'est la dynamique même de l'image qui se trouvait soulignée, son pouvoir de germination, d'expansion dans l'espace - trace, comme l'est justement l'icône, du chemin de l'incarnation, conduisant de l'invisible jusqu'au visible, de la parole jusqu'à la «chair de l'homme». Par un mouvement inverse à celui de la chosification de l'humain qu'explore l'écriture de Didier-Georges Gabily, la troublante proximité de l'acteur et de la marionnette, dans l'œuvre de Valère Novarina, mime une sortie de la matière, la traversée du corps par la parole qui l'emporte. Chez l'un comme l'autre, cependant, le métissage de différents codes représentationnels réalise effectivement, comme l'imaginait Bernard Dort, une critique en acte des modèles sociaux de la personne humaine: les figures de la double incarnation ne dessinent pas autre chose, en dernière analyse, que les frontières instables du vivant.

Notes

(Endnotes)

- ¹ *Il teatro nella società dello spettacolo*, troisième séminaire du Centro Internazionale Studi di Estetica, Palerme, 25-27 mars 1982 ; voir, pour un compte-rendu de ce colloque, Didier PLASSARD, « Il teatro nella società dello spettacolo », in *Teatro contemporaneo*, n°2, Rome, Lucarini editore, octobre 1982, pp.129-142.
- ² Cf. Bernard DORT, *La Représentation émancipée*, Arles, Actes Sud, 1988. La communication présentée par Dort à Palerme était un premier état du dernier chapitre de cet essai (pp.171-184).
- ³ Tadeusz KANTOR, « Le théâtre de la mort » (1975), in *Le Théâtre de la mort*, textes réunis et présentés par Denis Bablet, Lausanne, L'Age d'Homme, 1985, p.222.
- ⁴ *Ibid.*, p.221.
- ⁵ Denis GUÉNOUN, *Le Théâtre est-il nécessaire?*, Paris, Circé, 1997, p.158.
- ⁶ *Ibid.*, p.154.
- ⁷ Didier-Georges GABILY, *Gibiers du temps*, Arles, Actes Sud-Papiers, 1995. Mise en scène de l'auteur avec le groupe T'chan'G. Création au Quartz, Brest, juin 1994 (*Première époque - Thésée*) ; aux Fédérés, Montluçon, mars 1995 (*Deuxième époque - Voix*) ; au Théâtre National de Bretagne, Rennes, novembre 1995 (*Troisième époque - Phèdre : Fragments d'agonie*). L'ensemble de cette trilogie - ou, pour reprendre l'appellation donnée par l'auteur, de ce triptyque - a été présenté en novembre 1996 au Théâtre de Gennevilliers.
- ⁸ D.-G. GABILY, *Gibiers du temps*, p.11.
- ⁹ *Ibid.*, p.94.
- ¹⁰ Valère NOVARINA, *Pendant la matière*, XVI, POL, 1991, p.10.
- ¹¹ V. NOVARINA, *Le Drame de la vie*, mise en scène de l'auteur, création en juillet 1986 au Festival d'Avignon.
- ¹² V. NOVARINA, *Vous qui habitez le temps*, mise en scène de l'auteur, création en juillet 1989 au Festival d'Avignon.
- ¹³ V. NOVARINA, *La Chair de l'homme*, mise en scène de l'auteur, création en juillet 1995 au Festival d'Avignon.
- ¹⁴ Rencontre avec Valère Novarina, Université Rennes 2-Haute Bretagne, 28 mai 1998.
- ¹⁵ V. NOVARINA, *Le Jardin de reconnaissance*, POL, 1997, p.54.
- ¹⁶ *Ibid.*, pp.82-83.
- ¹⁷ V. NOVARINA, « La Loterie Pierrot », in *Revue de littérature générale*, n°1, POL, 1995, p.25.
- ¹⁸ *Ibid.*, p.45.

Visualizar las visualidades: un pretexto para dialogar desde las escrituras y las poéticas titiriteras

Blanca Felipe Rivero
Universidad de las Artes – La Habana (Cuba)



Abdala (1995). Teatro Nacional de Guíñol. Dirección de Armando Morales. Foto Archivo Teatro Nacional de Guíñol.



!!!Cenicienta!!! (2009). Teatro La Proa. Dirección de Arneldy Cejas. Foto Archivo Teatro La Proa.



Danilo y Dorotea (2005). Teatro Papalote. Dirección de René Fernández Santanas. Foto Archivo Teatro Papalote.

!!!Cenicienta!!! (2009). Teatro La Proa. Dirección de Arenldy Cejas. Foto Archivo Teatro La Proa.



Resumen: El presente trabajo explora la visualidad desde el texto de autor, visto como generador de un imaginario particular de la palabra teatral de alto valor para la partitura escénica. Propuesta que se inserta en la interdisciplinariedad de la escena y se lía a otras dramaturgias en el delirio y necesidad del creador de atrapar la materia. También se dialoga con las poéticas, no solo desde la materialidad, sino desde la sensorialidad y la capacidad sugestiva de lo intangible que abraza identidades y la memoria profunda de la tradición.

Palabras-clave: Visualidad. Texto. Poéticas. Títere.

Abstract: This study explores the visuality found in the author's text, seen as a generator of a particular imaginary of the dramatic word that has high value for the theatrical score. The proposal is inserted in the interdisciplinarity of the scene and is linked to other dramaturgies through the delirium and need of the creator to capture the material. It also dialogs with the poetics, not only from materiality, but from the sensorial quality and suggestive ability of the intangible that embraces identities and the deep memory of tradition.

Keywords: Visuality. Text. Poetics. Puppet.

La marioneta es el alma eterna caída del cielo y de la memoria en esos transparentes cuerpos de la contingencia.
(Alfred Jarry)

En el teatro de títere, es usual relacionar la visualidad únicamente a la materialidad de la escena, probablemente por el lugar medular que tiene dentro de su naturaleza. La sugestión de lo figurativo parece invadir totalmente las supuestas calidades del espectáculo

titiritero, dejando relegado muchas veces el universo sentido que desde la materia “visualiza” el creador en sus autorías, dígase texto de autor, diseñador, constructor, actor titiritero o director.

A mi modo de ver, todo ello es “palabra teatral”, esa que narra desde las identidades de sus espacios sensibles. De este modo, se escribe desde la soledad del autor en una ensoñación en la que se visualiza el espacio escénico, formas en movimientos, técnicas titiriteras, materiales, dimensiones, dinámicas y ritmos de la palabra en escucha junto a sonidos que vienen desde las cadenas de acciones de los personajes títeres, la armazón que los rodea, la luz y la actitudes de esas materias, a la par que organiza la historia.

Así como puede “escribir” el diseñador, que a partir de un concepto propone el personaje que “es” en toda su dimensión, organiza en el espacio un universo contenido de lenguajes de texturas, colores, pesos, gravedades, escalas, trucajes, atmósferas de luz y sombras, relieves; o cuando el titiritero fabula desde el personaje o desde el material o desde el espacio, su fricción con el títere en esa increíble fascinación que supone –expresar junto a la materia, con ella o desde ella – un acto de increíble libertad al dar ánima o creando con la historia del propio material.

Lo mismo digo del director, que no podría organizar desde su poética sin enlazar con sutileza las tantas variantes posibles que hay para dar vida a la escena, sólo comparable a las tantas maneras que puedan existir de crear visualidades desde las imágenes que un creador se dispone armar desde la ductilidad de la figura animada.

La materia transita por toda la existencia del hombre como un delirio, tan cerca como el alimento. Así el hombre trata desesperadamente de atrapar lo imaginado en ella, todo lo que aspira a tener cerca y dominar en eso que llamamos “cosas”.

Palabra que resuena en la materia

Los textos teatrales son excelentes puntos de partida, recipientes de visualidades, argumentos generadores que dialogan con el resto de la interdisciplinariedad de la escena, sobre todo, porque desde él está sujeta esa disposición. El teatro de títeres tiene todas

las probabilidades de hacer una obra viva, con estructuras compositivas atractivas, de alto valor asociativo y simultáneo para el espectador de hoy.

Cuando revisamos las “vanguardias”, reconocemos sus cercanías e intromisiones en el teatro de figuras y comprendemos cómo el teatro de títeres se ha agenciado desde siempre – ya sea por obligación o por decisión – un espacio autónomo sostenido en la memoria profunda de la tradición y del riesgo a la contemporaneidad.

Muchos importantes creadores de la escena encontraron en los títeres el diálogo interno y externo de la materia para la vocación comunicante de la imagen teatral “ideal”. Recordemos a Alfred Jarry (1873-1907) y su *Ubu Rey* (1896), iniciador del artefacto en el teatro, nutrido de la tradición y del concepto de los espacios de la ritualidad, de la feria, el placer, lo lúdico de los artistas de la calle, la hipérbole de la materia, de la máscara, del sonido, la voz que hace cabriolas, de los extremos que gritan.

Artaud, en *El teatro y su doble* (1969, p. 104), habla de la imagen no sólo como una experiencia visual estética, sino como una experiencia física orgánica, es decir, un teatro de experiencias y no de formas. Nos recuerda así que la escritura crea directamente una materia escénica.

No hay nada más difícil que atrapar lo intangible cuando media la materia, cómo llegar a la posibilidad de marcar lo insólito. Los titiriteros reescriben en su cuerpo junto a la materia a través de las técnicas seleccionadas en la partitura escénica. La escena es entonces una sucesión de escrituras en las cuales el resultado es una intermitencia o yuxtaposición de las dramaturgias o autorías que se lían con las palabras. Tanto es así que, cuando una puesta en escena logra coherencia, si leemos el texto por separado, es inevitable fabular con los recursos expresivos de ésta.

Las técnicas de títeres usadas en un espectáculo son metáforas de los personajes, del significado conceptual que viene de la interpretación del texto. La escritura, en su necesidad de síntesis, crea una estructura compositiva detonante para un argumento mayor

que está detrás de las palabras de los personajes y de las situaciones dramáticas. Así fabula muchas veces integrando recursos de la escena en la que se dibujan partes de una futura dramaturgia del títere que condiciona luego la partitura escénica.

Dialoguemos con sólo dos escrituras para títeres en mi criterio excepcionales: *Romeo y Julieta* (1991), de Edward Gordon Craig (1872-1966), y *La república del caballo muerto* (1999), de Roberto Espina (1926), uno de los dramaturgos vivos más importantes de Latinoamérica. Ambos, hombres plenos de la escena.

La escritura de Craig se comprende dentro de una serie de otros textos que Craig, desde sus consideraciones sobre el teatro, creó con su propuesta de la “Supermarioneta” en la búsqueda del “actor ideal”, escritos y publicados en 1918 en la Revista *The Marionnette*.

Romeo y Julieta es una pieza corta, donde los personajes títeres deliran su artificiosidad desde el conflicto, en una superposición capaz de ficción que Craig propone con claridad desde la estructura formal de la escritura. Nos muestra el escenario dividido en dos. En el exterior A, Romeo frente al balcón, y en el Interior B, está Julieta en media figura dentro de su casa.

Shakespeare está en escena observando sus criaturas. Julieta es un títere articulado que tiene como centro un mando desnudo, de modo que al principio él personaje es sólo cabeza, torso y manos. Romeo comienza como “títere completo” y, a medida que se desarrolla la historia, se va mutilando frente a los ojos de los espectadores y de la propia Julieta. Romeo una y otra vez va a suplicar amor al balcón de su amada, y esta lo rechaza. Mientras, las flores del jardín se tornan mustias en cada fracaso.

Veamos un fragmento de la Escena 3:

Julieta: ...! Y perdiste tu brazo en el combate!... ¿Sí? (con voz cada vez más chillona)

Romeo: No, Julieta. Lo perdí en un accidente, al final de la Escena 2.

Julieta: ¿Cómo? ¿Cuándo estabas en el escenario!... ¿Conmigo!...Nunca lo supe ¿Te molesta mucho?

Romeo: No, si a ti no te molesta, Julieta.

Julieta: (Con voz clara y alegre) Oh, a mí no me molesta nada en lo absoluto, Romeo querido (Shakespeare se desmaya) ¿Te van bien las cosas en el trabajo, Romeo?

Romeo: He venido a decirte por tercera vez que te amo.

Shakespeare: (desde el suelo) ¡Ah, le oigo! ¡Ah, le oigo! La vieja tradición.

Julieta: Oh, Romeo, no debes estropear nuestra bonita amistad con esas rudas palabras (lloriquea enfadada) Déjame, te lo suplico (Oye gemir a Shakespeare) Escucha, es la lechuza y no es rruiseñor. Déjame, como verdadero amigo te lo pido.

Romeo se va, pasa por delante del decorado y al atravesar el jardín deja caer una pierna tras él (CRAIG, 1991, p. 14).

Al pasar siete años, Julieta “entera” decide aceptarlo, pero Romeo es ya sólo tronco con una mano postiza y muere. Ella toma su corazón y, aunque tenga otro nombre de mujer cifrado, se lo cuelga sobre sí. En un primer telón final, Shakespeare tiene una reyerta con tres personajes realizadores de la historia porque no está de acuerdo con el destino de sus criaturas. Para un segundo telón final, termina así: “*Otro telón. Gran cortejo fúnebre de Romeo, en el que participan más de 100 artistas de madera, caballos, cañones, carruajes*” (CRAIG, 1991, p. 15).

Por su parte, *La república del caballo muerto*, de Roberto Espina, es una escritura que juega con la narrativa desde su estructura formal, como un orador que marca las didascalias con valores propios, para dejar limpias, luego, las réplicas. El texto propone la relación entre titiritero y títere desdoblado al que cuenta como personaje. Historias de amor y odio jugando con la irreverencia y los equívocos mediados por el diablo y la muerte, todo ello con un carácter farsesco y pretendidamente épico que, en su juego de ficción, logra sublimes intensidades poéticas desde la naturaleza del objeto títere.

Los personajes de ese increíble “lugar” de la *República del caballo muerto* se comunican en un nivel de absurdo desde la alegoría de lo humano, porque esas historias salen de los retablos callejeros. Son textos

alusivos que interactúan todo el tiempo con las asociaciones del “otro”. Se explicita el trabajo con las actitudes, los silencios y las pausas. Espina logra peripecias magistrales con el “dato escondido”, el sobreentendido que va tejiendo un argumento paralelo en progresión jugando con la ambigüedad y lo engañoso de la palabra.

Según el propio prologador (VILLARROCHA apud ESPINA, 1999, p. 3), se trata de la teoría del NO HACER que el propio Roberto Espina le explicara alguna vez, la teoría del NO HACER que es una forma de HACER.

Veamos un fragmento de *Ser o no ser*, una de las historias de retablo de “ese lugar”:

Uno: ¿Voz, sos?
 Otro: ¿Eh? ¿Qué?...No, yo no soy.
 Uno: ¡Sí que sos! ¡No me lo niegues!
 Otro: Sí ¡Te lo niego!
 Uno: Mmm ¡Te descubrí!
 Otro: ¿Qué? ¿Qué descubriste?
 Uno: ¿Qué descubrí?
 Otro: Sí ¿Qué descubriste?
 Uno: ¡No te hagas el tonto!
 Otro: No, no me hago el tonto
 Uno: Así que sos ¿Eh?
 Otro: No, no soy, no soy... Nooo.
 Uno: ¡No grites! Si no sos ¿Por qué tenés miedo? ¿Eh?
 Otro: No tengo miedo.
 Uno: Ah ¿No tenés miedo?
 Otro: Nooo...
 Uno: Confesás que tenés miedo.
 Otro: No, no tengo miedo
 Uno: Mmmm...? Ves?
 Otro: ¿Qué?
 Uno: ¡Sos!
 Otro: No ¡no soy!
 Uno: Si te descubrí.
 Otro: No soy, no soy.
 Uno: ¡Vamos, confesá!
 Otro: Nooo, no soy, so soy, son soy (llora).
 Uno: Bueno, no te pongas así... Total... ¿Qué tiene?
 ¡Es natural! ¿Quién no ha sido alguna vez?... (ESPINA,

1999, p. 29-30).

En ambos ejemplos, hay tridimensionalidad, muchas veces expropiada del títere personaje y desechada como material de trabajo que enriquece la labor actoral y de puesta. La radicalidad del títere en su condición de “ser títere” no implica superficialidad, sino artificio, que contrariamente marca su utilidad como ente vivo, sentido y multifacético para el arte.

La escritura para el títere redefine espacios imaginarios, y luego la puesta en escena la vuelve a redefinir en el accionar del titiritero que empodera al títere, materia diseñada y construida como recurso para habitar ese universo específico de la historia, pero también uno infinito en la memoria, la tradición y la herencia cultural.

La imagen remite a un contenido (texto), a sensaciones desde la materia animada por el titiritero, dada en la capacidad y la inteligencia del animador, de un diseñador o de un director para resolver un “problema escénico”.

El autor no tiene que preocuparse totalmente de la solución del material. Su escritura sugiere, provoca la posibilidad, de modo que escribir para títeres es un imponderable que se le quiere situar como error al autor cuando la palabra teatral desde lo escrito, armada generalmente en soledad, trata de sostener una partitura visual que contenga la palabra dicha y la no dicha, pero sigue sólo como una parte de un hecho artístico mayor, que puede optimizar calidades, pero no las garantiza.

La materia títere en el texto no “representa”, sólo existe como entidad resistida por la escritura, pero no es encarnada hasta que surca una trayectoria que pasa por el diseño y su construcción, vive en acciones en un espacio dramático con la intervención del titiritero en un tejido de sensorialidades que se dilata a las expectativas culturales del receptor, que termina completándolo en un espacio temporal y se queda ahí en el misterio de lo asombroso, de la huella.

La materia en el texto tiene un medio nombre, no ha sucedido en tiempo real, pero sí en la visualización y en una experiencia estética que se da en una unidad de sentido entre autor y lector y

que resuena después de culminado el proceso de montaje en los espectadores y en el tiempo desde su hábitat de materia objeto que pertenece como punto de partida al universo del sujeto autor.

Múltiples almas para el objeto

No es casual que desde siempre los objetos títeres sean diseñados y contruidos por sus propios ejecutantes, o que los textos, es decir, la fabulación para la escena, sea concebida por el titiritero, un diseñador o un director. Todos ellos sienten que los objetos tienen alma.

El autor aprende a servirse de su imaginación para la escena y tributa una parte importante para el espectáculo, la palabra como maniobra mental y física. El dramaturgo aprende a interactuar con las imágenes a través de las réplicas, el espacio escénico, las rupturas, los giros, tensiones y distensiones. Aprende a hacer poesía con el ritmo de la palabra ligado al gesto y a la actitud que resuena en la sugestiva del objeto. Provoca una alquimia entre texto y sus materialidades, propicia la exhibición del objeto y del titiritero junto a él.

La verdadera materia de la dramaturgia es la imagen [...] la historia comienza cuando pueda ser imaginada y no cuando pueda ser pensada, porque no somos ilustradores de ideas, somos creadores; la idea encuadra y es formal pero el procedimiento inicial debe partir de una imaginación (KARTUN, 2000, p. 30).

Cada títere como materia tiene su modo único de vivir. El personaje imaginado por el autor y por el diseñador le da un modo de vida, de estar en vida, que el titiritero como poeta eleva a existencia a través de presencias. Tanto las vibraciones interiores del objeto títere como sus desparpajos festivos exteriores son identidades expresivas de teatro jugado. El autor escribe con los contextos vitales de los personajes animando desde la imaginación sus existencias. Es desde allí donde Peter Schumann advierte cuando afirma que “El teatro de títeres es una escultura conceptual, barata, fiel a sus orígenes, no solicitada por los poderes de cualquier tipo, con pies de barro y

económicamente en el límite de la existencia” (1992, p. 44).

Hay un pensamiento técnico necesario, un almacén de imágenes titiriteras, cuerpos en almas que se relacionan a las imágenes que invaden todas las dramaturgias hasta llegar al espectador que extiende entonces el ritual. Incluso, hay una visualidad en el proceso que queda en la aureola como cuando están construyéndose los títeres en esos puntos medios en los que son tan intensos y expresivos. ¿Quién no se ha detenido a sentir el placer de ver la sugestiva de la tras escena donde todo aparentemente descansa antes de ser animada o cuando se termina una función?

Visualidad y poética

Las poéticas son líneas artísticas maduras con sabidurías acumuladas de un yo auténtico. No se hace poética con un sólo espectáculo, sino con una artesanía procesual de descubrimientos que redundan en habilidades propias y únicas de enfrentar lo escénico en una continuidad de trabajo.

El teatro de títeres hace énfasis en una imagen plástica liada a una sensorialidad que la coloca en una manera específica de estar en vida. Las jerarquías para “narrar” vienen del discurso del misterio, de lo que no se dice del todo, de la alusión, de la incertidumbre. La sugestividad que provoca el teatro de títeres es muy alta porque lleva consigo el acto mismo de creación ante los ojos de los espectadores, está todo el tiempo recordando “esto es artificio”, “esto es convención”, “todo esto es para ustedes”.

Dentro de las poéticas, se puede incluso trabajar con materiales, géneros, técnicas de títeres o estructuras diferentes, porque el “Yo” de la poética abraza desde la pasión y el espíritu, con las maneras compositivas que aprendemos como perceptores a identificar. Son estructuras de acogida que constituyen sobre todo espacios formativos de alto valor, muchas veces equivalentes a espacios escolarizados.

La visualidad del títere y la zona que lo asalta hacen una unidad que se acopla con las energías y los impulsos que el titiritero provoca junto al espectador, en un diálogo multifacético desde escrituras escénicas diversas que provocan una experiencia estética,

una emoción común.

De este modo, la visualidad pasa por un fraseo de dinámicas, supuestos reposos donde las actitudes de los personajes, desde esa supuesta quietud, deambulan en el interior sacudiéndonos fuertemente.

Las poéticas se sienten, no sólo se ven. Esa escritura en el espacio vibra y se escucha, se presienten los ruidos de las articulaciones, los sonidos de encuentros, batallas, ejecutorias en el aire, Pulchinela haciendo música con su cuerpo, su cabeza y sus manos contra el retablillo, el sonido de la cachiporra, la lengüeta, las voces caracterizadas de los títeres, las bandas sonoras según los estilos y preferencias.

Hay poéticas mayores que vienen de la memoria profunda de la tradición del hombre como lo popular, el festejo, el jolgorio, esa que no tiene ataduras, donde la supuesta imperfección es una ganancia.

Como exploradoras de identidades sublimes, las poéticas, en la continuidad de sus producciones artísticas, realizan indagaciones dentro de sí mismas en una constante transformación, como piruetas productoras incansables de visualidades.

“La voluntad plástica se lía a la voluntad poética” (KARTUN, 2000, p. 41), pero si lo que atrapa es el conflicto, éste tiene que estar entonces contenido en esas voluntades para que la imagen no se vuelva retórica o aburrida.

“La notación lingüística y la representación plástica no son antagónicas, cada una tiene de suposición sobre el otro [...] pero apenas hay imagen que no sea textualizada, ni texto sin figura” (FREYDEFONT, 1989, p. 15).

¿Qué tendría más valor, los títeres del Mamulengo o la materia animada de Joan Baixas, o los títeres de cuerpo fabulosos de Zenén Calero en *Las Estaciones* o los muñecos de tela y parche de Arneldy Cejas en *Teatro La Proa*, o las marionetas de hilo y madera de Luís Montoto de Karromato, o las fabulaciones espectaculares de Enrique Lanz de la *Compañía Etcétera*? ¿Los muñecos estilizados de Armando Morales, los exquisitos de Christian Medina en *Retablo*

o los espontáneos de *Los Cuenteros*?

Las poéticas valen desde sus universos, y es estéril pretender hacer comparaciones. Desde ellas, se ejerce el criterio cultural y se valoriza su lugar en el tejido de la cultura del mundo. Así atrapamos la visualidad para que no se nos escape. La materialidad queda y es museable, pero también queda lo demás, el misterio de la creación que se traslada en lo intangible y fluye encontrando siempre las salidas de la creación, marcando una continuidad que se convierte en responsabilidad en aquellos que son alumbrados por esas salidas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARTAUD, Antonin. *El teatro y su doble*. La Habana: Instituto Cubano del libro, 1969. (Colección Biblioteca del Pueblo).
- CRAIG, Gordon. Romeo y Julieta. En *Revista Puck. El títere y las otras artes*. Nº 1. Bilbao: Instituto Internacional de la Marionnette/Centro de Documentación de Bilbao, 1991.
- ESPINA, Roberto. *La república del caballo muerto*. Zaragoza: Arbolé y Cultura Caracola, 1999. (Prólogo de Esteban Villarrocha).
- FREYDEFONT, Marcel. La luz de una vela. En *Revista Puck*. Nº 2. Bilbao: Instituto Internacional de la Marionnette/Centro de Documentación de Bilbao, 1989.
- KARTUN, Mauricio. La poética de la cosa o el arte de imaginar con los sentidos. In: *Revista Gestus*. Nº 12. Bogotá: Centro de Documentación Escénica, 2000.
- SHUMANN, Peter. Hacer gritar a los dioses. In: *Revista Puck*. Nº 5. Bilbao: Instituto Internacional de la Marionnette/Centro de Documentación de Bilbao, 1992.
- VILLARROCHA, Esteban. Prólogo. In: ESPINA, Roberto. *La república del caballo muerto*. Zaragoza: Arbolé y Cultura Caracola, 1999.

**Imagem como pensamento criador: trajeto entre poesia,
visualidade e cena em *Protocolo Lunar***

Sonia Lucia Rangel
Universidade Federal da Bahia – UFBA (Bahia)



Protocolo Lunar (2011). Os Imaginários.
Direção de Sonia Rangel. Foto de Isabel Gouvea.

Protocolo Lunar (2011). Os Imaginários. Direção de Sonia Rangel. Foto de Fábio Pascoal.



Protocolo Lunar (2011). Os Imaginários. Direção de Sonia Rangel. Foto de Isabel Gouvea.



Resumo: Trata-se de abordar uma acepção de Imagem como Princípio de Pensamento, suas funções de visibilidade, visualidade e virtualidade na organização da experiência sensível, associando aos campos do Imaginário e dos Processos de Criação em diálogo com o processo criativo de *Protocolo Lunar*, terceiro espetáculo do grupo de teatro Os Imaginários, da Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia, que vem pesquisando dramaturgias cênicas com atores e estratégias do Teatro de Formas Animadas.

Palavras-chave: Visualidade. Teatralidade. Imagem. Processos criativos. Teatro de Animação.

Abstract: This article addresses a definition of the Image as the Principle of Thought, its functions of visibility, visuality and virtuality in the organization of sensory experience. Associations are made to the fields of the Imaginary and Processes of Creation in dialog with the creative process of *Protocolo Lunar*, the third production by the Os Imaginários theater group, from the theater school of the Federal University at Bahia, which has been studying scenic dramaturgy with actors and strategies of the Theater of Animated Forms.

Keywords: Visuality. Theatricality. Image. Creative processes. Theater of Animation.

Neste breve ensaio, para cujo diálogo prático-teórico tomo como principal referência o processo criativo da encenação *Protocolo Lunar*¹, situo-me como artista e como professora, considerando essas

¹ Espetáculo que estreou em 2011, com temporadas até 2013, participou do Projeto Escola, do Festival de Teatro de Guaramiranga, Ceará. Ganhador do Prêmio Braskem de Teatro-BA na categoria especial pela iluminação e do Prêmio Funarte de Teatro Myriam Muniz 2011, circulando por Salvador, Recife, Belém, Vitória da Conquista.

funções indissociáveis e complementares. O lugar de onde falo para a produção deste texto e para o qual fui convocada, pela minha formação e produção artística desde sempre mantém vínculos com artes visuais e com artes cênicas, instaura-se com o convite para atuar nas disciplinas voltadas para o Teatro de Formas Animadas criadas na Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia (ET-UFBA) a partir de uma reforma curricular posta em prática desde 2004. Com o advento dessas disciplinas, especificamente inseridas no curso de Licenciatura em Teatro, até então inexistentes nos currículos das três formações da ET-UFBA (Direção, Interpretação e Licenciatura), por solicitação de alguns alunos, projetos de iniciação à pesquisa no âmbito da graduação se efetivaram sob minha orientação, dando origem ao grupo de teatro *Os Imaginários*, que já encenou três espetáculos, com interfaces e estratégias do Teatro de Animação, sendo *Protocolo Lunar*² o terceiro espetáculo deste grupo.

Tenho considerado nos textos, na metodologia e nos espetáculos a denominação de Teatro de Animação e Teatro de Formas Animadas como sinônimos, utilizando essas nomenclaturas para designar a forma contemporânea, heterogênea e híbrida dessa arte, que foi se consolidando na Europa por volta dos anos pós-guerra

² A pesquisa envolve todas as etapas criativas da concepção à encenação. Este espetáculo se configura como uma fábula, as imagens têm papel importante na narrativa. A atmosfera criada pelo espaço cenográfico sugere ao mesmo tempo um “cosmos” e um “quintal do mundo” para conter narrativas superpostas com atores, bonecos, objetos e cenas filmadas projetadas num telão. Neste lugar imaginário, luzes coloridas vão transformando o espaço em ambiências nas quais duas personagens se encontram: uma velha e uma menina. Velhice e Infância em suas atemporalidades, como arquétipos da vida, é que dão suporte ao brincar destas personagens. Entra-se na história pelo meio, a origem desta amizade não se conta na peça. A grande curiosidade da menina Lúcia pelo conhecimento das coisas se estende também em querer entender o que é a poesia, sua insistente pergunta. A velha, Dona Domingas, carrega uma biblioteca inusitada em suas malas, e desta biblioteca vai retirando pedaços de realidade e de poesia. No seu “pergaminho” *Protocolo Lunar*, se conta tudo sobre a Lua: origem, ciência, poesia e também uma desconcertante história de amor que é narrada na peça. Como em Calvino, nas *Cosmicômicas*, quando um enunciado de ciência serve de pano de fundo para a sua invenção literária, citações da ciência, extraídas do livro do físico Marcelo Gleiser, aparecem ao longo da dramaturgia.

(JURKOWSKI, 2000) e no Brasil por volta dos anos 1980 (AMARAL, 2007). E para o ator dessa arte prefiro utilizar a denominação de ator animador, nesse tipo de teatro que também passou por profundas transformações acompanhando e sendo influenciado pelos vários contextos e diálogos, aliás, como ocorreu em todas as formas de arte desde o final do século XIX ao início do XXI.

Ao considerar meus trabalhos e pesquisas anteriores como artista visual e cênica, independente das práticas cênicas mais recentes ligadas ao campo do Teatro de Animação, posso aqui perguntar: como as Imagens constituem esse material direto para a criação? Os poemas sempre foram no meu processo criativo a primeira matéria, a que deflagra e de onde se originam todos os formatos de obras implicados na poética. Através dos poemas, as primeiras e as mais profundas urdiduras entre arte e vida fizeram seus laços e continuam a fazê-los. Estas relações, porém, não são de “ilustração”, um olhar superficial não encontra o reconhecimento dessas correspondências: dão-se numa camada mais profunda e complexa, de redes temáticas e matérias, urdiduras espaço-temporais da poética. Imagens percebidas e transformadas em matéria geradora de novas obras. Só para citar um exemplo destes desdobramentos em fluxos contínuos, além dos temas recorrentes, um poema do livro *Olho Desarmado*³ (RANGEL, 2009, p. 27) encontra-se na abertura dramaturgica da cena em *Protocolo Lunar* (2011).

As IMAGENS, então, material direto para o poeta: literário, cênico ou visual, compõem unidades primordiais, o Princípio da obra em seu jogo de vir-a-ser, existir e operar numa rede de conexões individuais e coletivas em diversas formas e formatos. A lógica desta urdidura em fluxos é o que me permite explorar a Imagem como

³ *Olho Desarmado* nos poemas-pinturas-desenhos traduz o desmontar do olhar com o próprio desmonte do olho. Fotografei a íris do meu olho (parte única como a impressão digital), e este fragmento é deslocado e montado com outras imagens. Também trata do estranhamento que nos desarma no encontro-fusão com o olhar-criança, o olhar-poeta, e o olhar-louco, devir pungente, lúdico e inquietante da experiência sensível do mundo. Na segunda parte deste mesmo livro, num ensaio, abordo o tema dos processos de criação.

Princípio de Pensamento ou de Pensamento Criador na poética, para extrapolar limites entre linguagens, técnicas e estéticas sem, no entanto, as desconsiderar.

Ao aproximar-me do Teatro de Animação, pelos campos do Imaginário e dos Processos de Criação, que integram meus projetos de pesquisa na UFBA desde minha formação no Mestrado em Artes Visuais e no Doutorado em Artes Cênicas, não foi difícil estabelecer os novos vínculos, pois me interesse pelos processos artísticos, suas teorias e conexões na contemporaneidade, a partir de procedimentos instaurados em cada projeto poético, aperfeiçoando a compreensão desta difícil disciplina intuitiva como “método” de trabalho para artistas, ou estudiosos do fenômeno da arte e também do pensamento como criação.

O Teatro de Formas Animadas solicita imediatamente a imaginação, a operação de pôr imagens em ação, pois requer dos criadores e dos espectadores a abertura de um espaço relacional e poético podendo os atores, nele, dar vida a personagens humanos e não humanos, a materiais, a formas, a luzes, a sombras, a objetos. O abstrato e o invisível podem tomar corpo e vida em cena. Mesmo se considerarmos um boneco referenciado na figura humana de concepção mais próxima ao real, este personagem “humano” não poderá escapar do poético, do risível, do trágico ou do grotesco, podendo requisitar do encenador, dos atores, demais criadores e do espectador um leque de discussões a respeito da própria condição humana, abrindo infinitas situações a partir da concepção e tema de cada encenação. Portanto, pode-se reafirmar o quanto esta função da imaginação se intensifica com o Teatro de Animação.

Como se relacionam, então, nesta abordagem, no interior dos processos criativos as IMAGENS? E quando uso a palavra Imagem, penso Imagens ou as Imagens me pensam? Quando discorro sobre este “método”, não o defendo como único nem como o melhor, apenas para mim o mais adequado, pois tem potencializado tanto um fazer individual quanto grupal e também instigado uma conexão provocativa para orientandos no ensino de graduação e

pós-graduação, e na criação de exercícios para a sala de aula.

Com a palavra Imagem, então, quando neste texto aparece toda em maiúscula, ou com maiúscula na inicial, estou sempre me referindo à Imagem como Princípio de Pensamento ou de Pensamento Criador. Nesta acepção, não estou tratando apenas das imagens visuais, o que, no sentido mais comum, imediatamente se associa a esta palavra, principalmente quando as pessoas conhecem minha produção como artista visual.

Posso também associar este modo de pensar ao que revela Antônio Damásio em suas pesquisas sobre o cérebro e a consciência humana; segundo este autor:

As imagens não são apenas visuais. Refiro-me ao termo imagens como padrões mentais com uma estrutura construída com os sinais provenientes de cada uma das modalidades sensoriais – visual, auditiva, olfativa, gustativa, e sômato-sensitiva (2000, p. 402).

Ainda seguindo seu pensamento:

As imagens são construídas quando mobilizamos objetos – de pessoas e lugares a uma dor de dente – de fora do cérebro em direção ao seu interior, e também quando reconstruímos objetos a partir da memória, de dentro para fora, por assim dizer.

[...] Às vezes as sequências são concorrentes, ou ainda divergentes e sobrepostas. Pensamento é uma palavra aceitável para denotar esse fluxo de imagens (2000, p. 403).

Passo, então, a tratar de como considero a acepção de IMAGEM enquanto Princípio de Pensamento, como vejo seus fluxos e funções na organização da experiência sensível, focalizando um modo de Abordagem Conceitual para a criação artística. Na Abordagem Operacional, em diálogo com este pensar, serão citados alguns procedimentos de processo, especificamente referindo-se ao percurso de criação do espetáculo *Protocolo Lunar*, escolhido aqui pela sua interface com as estratégias do Teatro de Animação.

As IMAGENS são consideradas, então, em três grandes funções correlatas e distintas, integradas na composição do pensamento entre Imaginário e Processos Criativos, e estas três funções são tomadas em operações contínuas de fluxos indissociáveis. Nenhuma delas cessa de atuar, apenas se intensificam em maior ou menor grau pela natureza das operações solicitadas em cada momento criador. A Imagem, portanto, neste modo de operar, assume a função de um mesocosmos ao mesmo tempo origem, mediador, irradiador e revelador, acima de tudo como expressão, potência, pulsão ou desejo de fazer laços, pois instaura no indivíduo e no grupo o lugar do conhecimento sensível. Passo a descrever como vejo estas três funções na operação criativa com a Imagem, associando-as na Abordagem Operacional a procedimentos do processo de criação do espetáculo *Protocolo Lunar*.

Como primeira função, opero em dominância com a Imagem como *visibilidade*: capacidade visiva de produzir imagens com os olhos fechados ou “dentro da cabeça”, a foto ou filme mental, o teatro interior, o teatro da memória, a atualização de sensações, a prospecção e a intuição, o *insight*.

Posso associar esta primeira função, pela dominância da capacidade visiva, aos procedimentos e exercícios iniciais quando em 2009 fui procurada como orientadora e gerou-se nos encontros confluência e convergência ao perguntarmos: o que fazer? O que pesquisar? O que montar? Perguntas-Passaporte, aquelas que nos conduzem ao lugar que não poderíamos antes atingir, que fazem a obra, neste caso, coletiva, aflorar. Perguntas que fizemos e respondemos juntas, a saber, então: Jeane de Jesus Santos, Juliana dos Santos de Sá, Rita Pereira Mendes da Rocha e Yarasarrath Lyra, neste momento quatro alunas da graduação, com as quais formatamos planos de trabalho para o PIBIC/UFBA, realizados entre 2009/2 a 2010/1. Tema e “método” se fundiram desde então, havia curiosidades sobre mitos, sombras, criação, contador de histórias, e sugeri pesquisarmos mitos de criação. Nesse reservatório-motor do imaginário, os temas são gerados, mas também são geradores: pelas

Imagens, como Princípio de Pensamento. Iniciamos uma produção e discussão sobre interesses temáticos para a criação cênica, para aglutinar pelo imaginário as demandas e os desejos de cada uma ao meu projeto de pesquisa e projeto poético como artista. Definimos que o espetáculo seria para qualquer idade e pesquisamos um *corpus* entre poemas, contos e discurso sobre ciência. Estudamos, então, da literatura a obra de Ítalo Calvino, poemas de Manoel de Barros e de minha própria autoria, do livro *Olho Desarmado* (2009) e, sobre a origem do universo e os fenômenos cósmicos, consultamos livros do físico Marcelo Gleiser. Após essas leituras, sugeri a livre e dominante inspiração para a nossa dramaturgia no conto *A Distância da Lua*, do livro *Todas as Cósmicas*, de Calvino (2007). Este conto é citado por ele quando fala da sua própria criação em *Seis Propostas para o próximo milênio* (1999), oferece um manancial para se operar do visivo à palavra, da palavra ao visivo e, para nós, do visivo à cena. Nestas leituras, iam sendo incluídas experiências, visões compartilhadas pelo grupo, do universo dos autores lidos e da repercussão da memória de cada uma. Também estudamos o conto *A Origem das aves*, do mesmo universo das *Cósmicas*. Ao longo deste conto, Calvino, através da fala do narrador, literariamente revela pistas da linguagem dos quadrinhos, que foram seguidas por nós como inspiração para adotar estratégias cênicas com as imagens visuais e o Teatro de Animação, estas pistas aparecerão depois em cena no “balão” de pensamento para a moldura das cenas filmadas. Em paralelo, fui escrevendo e compartilhando com o grupo a dramaturgia que nasceu, então, inspirada neste complexo de imagens, poemas, contos, sonhos, recordações pessoais minhas e de todas.

Na segunda função, opero em dominância com a Imagem como *fisicalidade*: a vida física das imagens, ou seja, os meios através dos quais elas são produzidas para serem usufruídas, comunicadas, a produção da imagem é também pensamento; incluindo-se aqui todos os meios espaço-temporais, até as imagens digitais.

Nesta função dominante da *fisicalidade*, posso associar, nos processos de *Protocolo Lunar*, a extensa fabulação em esboços produzidos

com desenhos, textos e também imagens prontas capturadas, compondo um arquivo organizado para gerar a concepção de todas as partes do espetáculo. Esta função, mais tímida no primeiro momento, aqui se intensifica e domina, pois é quando se formam os laboratórios de concepção e execução dos objetos. Foram iniciados quando um desenho dramático do texto estava configurado não totalmente, mas o suficiente para permitir a exploração criativa, para definir-se em projetos e maquetes a ideia do espaço cenográfico, a listagem e o desenho de personagens e de objetos na quase totalidade, ainda com idas e vindas de leituras nos encontros regulares. Para as técnicas do Teatro de Animação, o trabalho do ator-animador depende de os objetos estarem prontos e ajustados para o manuseio, por isso o longo percurso da concepção à execução até chegar aos ensaios, e às vezes ainda voltar às oficinas para ajustes. Os ensaios também completam essa função da fisicalidade da Imagem como tempo-espaço na cena.

Como terceira função, considero e opero com a Imagem como *virtualidade*: a aura individual-coletiva que qualquer tipo de imagem produz em sua configuração e nos modos de subjetivação, recepção. Assinalo aqui, nesta função de virtualidade, a diferença fundamental em compreender o que ocorre entre forma e configuração, pois pela configuração assumimos os aspectos que podem se tornar visíveis incluindo sempre as muitas e infinitas visões sobre uma mesma composição.

Esta função, que se intensifica nos momentos de mostrar qualquer fragmento do trabalho já materializado, em desenho, projeto, escrita, objeto, nos ensaios e ensaios abertos, está permanentemente em fluxo, pois o artista, no interior da sua *formatividade*⁴, é o primeiro crítico de si mesmo e funda, no meu entender,

⁴ Sobre a origem do conceito de *formatividade*, com o qual trabalho aqui e em muitos processos e textos, ler especificamente de Luigi Pareyson o título *Estética: Teoria da Formatividade* (1993). Sobre o pensamento de Pareyson, são bastante esclarecedoras a *Nota Introdutória* e a primeira parte do capítulo I intitulada: *A estética da formatividade e o conceito da interpretação* do livro *A Definição da arte* (1981) de Umberto Eco – que foi discípulo de Pareyson.

o grau zero da recepção. Nas artes cênicas, os acordos e desacordos, as sonâncias e dissonâncias potencializam esta aura pela situação viva, presencial e coletiva desde as trocas na intimidade da sala de ensaio até o mostrar a público. Esta aura de virtualidade faz com que a potência de leituras permaneça aberta, só nos resta, escolhidos os acordos possíveis e contingentes ao tempo espaço de uma dada formatividade, compreender e suportar a instabilidade da Imagem e do Pensamento Criador em suas funções. Aqui reafirmo a indissociabilidade das três funções citadas e seu intenso lugar de incessante flutuação no pensamento criador.

Costumo sempre dizer, em processos de orientação, que quem deseja estabilidade e certezas não deveria se aventurar em processos de criação, pois eles nos colocam em permanente estado de incerteza, instabilidade e caos, só nos cabe suportar este estado para que uma superação na obra de arte ocorra, com um domínio técnico escolhido, acolhido, possível, mesmo que empírico. Considero que o criador (pesquisador de práticas/teorias criativas) precisa compreender seu próprio percurso de pensamento-obra. Assumir o pensar como um modo de ação.

Muitos fatores nos surpreenderam nesses últimos trinta anos em aceleração e difusão, alterando a compreensão de como a própria inteligência e a consciência humana se desenvolvem; de como a velocidade do tempo instantâneo e do meio tecnológico atual criou instrumentos, os mais diversos, mudando radicalmente nossa própria maneira de construir o conhecimento.

Também nos surpreende o que conseguimos hoje pela ciência saber sobre como nosso cérebro funciona. De base biológica e estrutura semelhante para todos nós, ele é único, assim como a impressão digital. As operações mentais ao longo da vida, adormecidas, domesticadas, acidentadas ou reestimuladas em cada um fazem a diferença no vivo das vivas relações e, por conseguinte, também fazem com que essa bela arquitetura biológica atue com absoluta singularidade em cada um de nós, mesmo contendo potencialmente as mesmas funções, podendo-se ativar novas partes

em situações de criação, de crise ou impedimento. Essas situações, que podem ocorrer em nossa vida cotidiana, são inerentes aos desafios extracotidianos de quem deseja criar.

Bom lembrar que é também no domínio do pensamento, da ontologia da criação que arte e ciência se encontram, embora divirjam em suas finalidades. Neste sentido, as poéticas podem ser instauradoras, reveladoras e muitas vezes antecipadoras. Esta função criadora impregna o mundo da criação na arte tanto nos seus processos de produção como de fruição. Pela liberdade que a não-comprovação outorga e pela via do conhecimento sensível, serão às vezes esses mesmos objetos inseparáveis da cultura e da história, os objetos de arte, que serão capazes de antecipar, indicar pistas, fazer aproximações com o novo, dando conta de questões humanas que atravessam todos os tempos. Portanto, considero que as questões da Imagem para o Teatro de Animação não são a ele exclusivas, fazem parte de todo o pensamento criador humano, de como nossa consciência mesmo tão estudada permanece misteriosa. Cabe à arte, não responder, mas em suas operações tocar no exercício deste mistério.

O grande desafio, para mim, deste processo de formatividade, o belo conceito apropriado de Pareyson (1993, p. 59-92), tem sido até então esgarçar limites de cada individualidade para nos encontros e tentativas ir desenhando, a partir da Imagem como Princípio de Pensamento, uma formatividade coletiva, gerando a concepção num fluxo de diálogo contínuo. Este procedimento tem se repetido como estrutura, “método” e funcionamento em grupo. Em *Protocolo Lunar*, após a primeira fase de exploração intensa do fluxo de visibilidade, iniciamos um momento de pesquisa com dez mãos disponíveis para um fazer artesanal inerente a esta estratégia, na qual se aperfeiçoaram habilidades específicas e o imaginário de cada um dos participantes, depois, com o desejo de gerar a encenação e a conseqüente ampliação do grupo, também estas habilidades se ampliaram no fluxo do aprendizado e da socialização dos problemas que emergem e sempre emergirão advindos deste próprio fazer

como um tentar. Este tentar no âmago do fazer-pensar criativo, motor-reservatório do conhecimento sensível, para o pensamento criador assume, pelas Imagens, o valor das grandezas absolutas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMARAL, Ana Maria. *Teatro de Animação: da Teoria à Prática*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.
- CALVINO, Ítalo. *Seis Propostas para o Próximo Milênio*. Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- _____. *Todas as Cosmicômicas*. Tradução de Ivo Barroso e Roberta Barni. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- DAMÁSIO, Antônio R. *O Mistério da Consciência: do Corpo e das Emoções ao Conhecimento de Si*. Tradução de Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- ECO, Umberto. *A Definição da Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1981.
- GLEISER, Marcelo. *A Dança do Universo*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- JURKOWSKI, Henryk. *Métamorphoses: la Marionnette au XX Siècle*. Charleville-Mézières: Éditions Institut International de la Marionnette, 2000. Traduction: Eliane Lisboa; Gisele Lamb; Kátia de Arruda.
- MAFFESOLI, Michel. *Elogio da Razão Sensível*. Tradução de Albert Christophe Migueis Stuckenbruck. Petrópolis: Vozes, 2005.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *O Primado da Percepção e suas Consequências Filosóficas*. Tradução de Constança Marcondes Cesar. São Paulo: Papirus, 1990.
- PAREYSON, Luigi. *Estética: Teoria da Formatividade*. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1993.
- RANGEL, Sonia. *Olho Desarmado: Objeto Poético e Trajeto Criativo*. Salvador: Solisluna, 2009.

Figurinos, ou sobre a pele e os seus modos de existência

Amabilis de Jesus
Faculdade de Artes do Paraná – FAP (Paraná)

Morningstar
(2006). Duda
Paiva Company.
Direção de Duda
Paiva. Foto de
Patrick Moll.



Bastard (2001). Duda Paiva Company. Direção de Duda Paiva. Foto de Jaka Ivanc.

Morningstar (2006). Duda Paiva
Company. Direção de Duda Paiva.
Foto de Patrick Moll.



Bastard (2001). Duda Paiva Company.
Direção de Duda Paiva. Foto de Jaka Ivanc.



Resumo: Tendo por metáfora a passagem bíblica do pecado original, intenta-se refletir sobre as utilizações do figurino no teatro de animação em algumas montagens nas quais a pele parece discursar também sobre uma segunda-pele. E a partir dos estudos de Heinrich von Kleist duas possibilidades são analisadas: o figurino como um elo entre o inumano e o humano, e o figurino como um distanciador do humano. Outra discussão se acrescenta: a materialidade da pele e da sobre-pele para produzir a experiência estética como oscilação entre o sentido e o significado.

Palavras-chave: Figurino. Materialidades. Corpo.

Abstract: Using as a metaphor the Biblical passage concerning original sin, this paper reflects on the use of costumes in theater of animation, in plays in which skin appears to present a discourse about a second-skin. Based on the studies of Heinrich von Kleist, two possibilities are analyzed: the costume as a link between the inhuman and the human, and the costume as something that creates distance from the human. The paper also discusses the materiality of the skin and of the over-skin to produce the aesthetic experience as an oscillation between feeling and meaning.

Keywords: Costume. Materialities. Body.

Viu, pois, a mulher que (o fruto) da árvore era bom para comer, e formoso aos olhos, e de aspecto agradável; e tirou o fruto dela e comeu; e deu a seu marido, que também comeu. E os olhos de ambos se abriram; e tendo conhecido que estavam nus, coseram folhas de figueira, e fizeram para si cinturas. (Gênesis 3, 6-7).

A passagem bíblica do pecado original deve servir aqui como metáfora do afastamento do humano das “naturezas primárias”. E certamente se grifam as escalas de hierarquias deste estado de consciência, de reconhecimento do corpo e da sua materialidade. Há condenação no afastamento, e uma divisão precisa, uma diferenciação: a pele humana não se basta mais como cobertura, como se tivesse se tornado uma parte do interior, necessitando uma sobre-pele. Longe de qualquer metáfora, a pele já teria sido insuficiente como proteção, como adaptação ao espaço. Teria sido insuficiente na sua beleza ou como códigos elaborados de distinção, conforme comprova a história das funções da roupa em diversas civilizações. Ou apenas, conforme essa história foi construída. Então, longe da metáfora, a roupa não pode se esquivar de ser um dos signos do afastamento.

Tornada segunda pele, a história da roupa também passou a se confundir com a história do corpo. Juntas, pele e sobre-pele, amalgamadas, relatam as mudanças e transformações nas diversas áreas do conhecimento humano. Não se desvinculam nunca. Mas um lugar parece privilegiar e potencializar essa inseparabilidade, por torná-la sempre um discurso: as cenas artísticas. E se começo com a passagem bíblica buscando um aporte para pensar as funções do figurino nas cenas de animação, o faço por lembrar dos excertos do texto *Sobre o teatro de marionetes*, de Heinrich von Kleist. Neles o autor toma a defesa das marionetes tendo em vista que o desafio maior – e talvez impossível – para o ator seja a superação da afetação. Um ponto de ligação mais claro sobre o pretendido encontra-se no argumento final do interlocutor:

Vemos que, no mundo orgânico, à medida que a reflexão se torna mais obscura e mais fraca, a graça apresenta-se mais brilhante e magnífica. – Mas, assim como a interseção entre duas retas do lado de um ponto reencontra-se de repente do outro lado, após uma passagem pelo infinito, ou a imagem de um espelho côncavo, após afastar-se ao infinito, reaparece de repente diante de nós: assim também reencontra-se a graça quando o conhecimento como

que passou por um infinito; de tal modo que ela aparece mais puramente na constituição de corpo humano que, ou não tem nenhuma, ou tem uma consciência infinita, isto é, no manequim ou no deus.

De modo, eu disse um pouco distraído, teríamos que comer de novo da árvore do conhecimento, para voltarmos ao estado de inocência?

Certamente, respondeu, esse é o último capítulo da história do mundo (KLEIST, 1997, p. 39).

Apoiando suas expectativas numa linguagem que pudesse renunciar à presença do humano, Kleist filosofa sobre a afetação, esse modo de autorreferência, e a inalcançável distância necessária, a mesma distância que dá a ver com maior clareza. Residiria aí a vantagem da marionete, por sua condição: é artifício, é invenção, e as leis que a regem não estão constituídas, não seguindo nenhuma ordem natural, por vezes, nem buscam coerência e, por isso mesmo, tanto se afasta quanto se aproxima, permitindo a devida reflexão sobre o humano.

Os apontamentos de Kleist foram, e o são, de grande valia para a compreensão do teatro de animação, sobretudo, para a confirmação de que a arte se separa da vida. Mas para que o jogo entre o inumano e o humano permaneça, são necessários vínculos, e quase sempre o figurino cumpre essa função, como um elo, estabelecendo o contato entre uma e outra. Ou seja, independentemente do quão explícitos estejam os recursos de animação, o figurino continua exercendo as mesmas funções: distinção de sexo, status, idade, clima e outras encontradas no dia a dia.

É interessante notar que, no teatro da virada do século XIX para o XX, o aproveitamento das teorias de Kleist se deu num sentido contrário, e o figurino tornou-se responsável pela ocultação do corpo do ator da cena. Um dos tópicos abordados por José A. Sánchez em *La escena moderna: manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias* traz por título: *La deshumanización del teatro*, e discorre sobre a centralização do teatro do século XIX na figura do ator, e logo em seguida, em outro extremo, a proposição

de supressão do ator da cena, sublinhada nos discursos de vários encenadores. A grande maioria dos argumentos se pautava na materialidade do corpo como sendo um empecilho para que o acontecimento dessa arte pudesse se efetivar quando a referência era a ideia de sonho.

Em sua panorâmica, Sánchez (1999, p. 23) relembra a posição contundente de Maurice Maeterlink sobre a substituição do ator por uma sombra, um reflexo, uma escultura ou um boneco; enquanto, para Edward Gordon Craig, a principal questão dizia respeito às impossibilidades, no ator, de adequação à cena. Nesse sentido, as reclamações de Craig contra a figura do ator faziam eco aos escritos de Kleist, pois para o encenador o ator não conseguia prescindir da psicologia e chegar aos extremos: não ter nenhuma consciência de seu corpo ou alcançar a consciência infinita.

Sempre lembrada como um marco das contaminações entre o teatro e as teorias de Kleist, a montagem de *Ubu Rei* (1898), de Alfred Jarry, encontrou êxito na substituição do humano por bonecos. Como descreve Sánchez (1999, p. 24), para além da utilização de bonecos, o intuito foi de apresentar seres sem identificação com o humano, livres do psicologismo e do sentimentalismo da cultura burguesa daquela época, e fundada nos valores do indivíduo. Mas são nas montagens dos balés russos que o figurino assumiu um posto diferenciado. Longe das funções habituais, o figurino ocupou-se da ocultação dos corpos dos bailarinos para transformá-los em formas tridimensionais, em cores e linhas a movimentar-se pelo espaço do palco. Já não pesaria sobre o figurino a incumbência de ser elo entre o humano e o inumano, de identificação da realidade. Do mesmo modo, as figuras geometrizadas feitas por Pablo Picasso em *Parade* se somam às intenções dos desejosos pela desumanização do teatro ou pela (re) humanização do teatro.

Ainda mais assertivas são as investidas de Oskar Schlemmer nas experiências ocorridas na Escola da Bauhaus. Seu *Balé Triádico* (1922) proporcionará profundas mudanças no entendimento das funções do figurino. No quadro *Dança do espaço*, os três bailarinos

aparecem vestidos por malhas (vermelha, azul e amarela), com enchimentos que impedem a identificação do sexo, idade, etnia e status. O igualamento dos corpos aos poucos afasta o espectador de qualquer tentativa de aproximação dos bailarinos com o humano. Cada bailarino segue uma partitura musical que também indicará uma partitura corporal. Em *Dança dos gestos*, os bailarinos vestidos por casacas estilizadas trazem nos rostos máscaras grotescas, inumanas e, no entanto, sobre elas, a utilização de óculos é uma constante alusão, criando o jogo entre humano e inumano. Diversamente, em outros quadros os figurinos dificultam a movimentação do corpo em favor de novas convenções. Modificando os corpos dos bailarinos, os figurinos são um dispositivo para o processo de investigação do movimento.

A lista de proposições nas quais o figurino encontra diferentes modos de existência compreende também as vivências do Cabaret Voltaire e tantas outras do início do século XX. Contudo, a breve retrospectiva intenciona tão somente observar que, a partir das teorias de Kleist, duas vertentes se abrem: a do figurino como um elo entre o inumano e o humano, e o figurino como um distanciador do humano. E se o teatro apostou no figurino como um dispositivo de ocultação do corpo da cena, no teatro de animação, contrariamente, o figurino quase sempre permaneceu com suas funções tradicionais.

É um truísmo que, na maioria das linguagens do teatro de animação, o figurino é o corpo do boneco¹. Contudo, conceitualmente, há diferenças que podem ser pontuadas, pois residem nelas dados determinantes para a estruturação da cena. A montagem de *Gemelos* (1999), da companhia chilena La Troppa, parece ser um bom lugar de partida exatamente por fazer convergir aspectos de vários universos. Lá estão os atores, num palco sobreposto ao pal-

¹ No artigo *Figurinos e subjetividades efêmeras*, publicado na *Móin-Móin* Revista de Estudos sobre o Teatro de Formas Animadas, nº 7, dedico a totalidade do texto à tentativa de ilustrar como o figurino pode ser entendido como o corpo do boneco.

co italiano, uma espécie de casa de bonecas ampliada. Suas vozes infantilizadas reforçam as informações do figurino: são bonecos. E nos figurinos estão contidas as indicações corriqueiras sobre os personagens (garotos de calças curtas, exibindo as meias e botas, camisa, suspensório e bonés; a garota com vestido longuete claro; e a mãe com vestido escuro de mangas compridas). No entanto, o uso de próteses e meia máscara sugere que os figurinos são complementos desse corpo (o da máscara).

Numa memória mais remota, seria possível uma correlação com o teatro grego, no qual se firma a noção de persona como sendo a máscara, e o figurino idealizado, um acompanhamento ou o corpo da máscara. Mas, nesta montagem, a movimentação dos corpos sustenta que os personagens se situam num espaço “entre” o humano e o boneco. À medida que vão surgindo outros elementos, o humano parece ir desaparecendo, gerando novas convenções. A linguagem da sombra como solução para a entrada do personagem do carteiro, a animação de um peixe diante dos pés dos personagens protagonistas e a vaquinha bidimensional a balançar as tetas são recursos que colocam em suspensão qualquer possibilidade de realismo. Mas, uma vez efetivadas as convenções, o espectador volta a estabelecer relações com a realidade, e o jogo permanece.

Se a montagem de *Gêmeos* é lembrada aqui, em certos termos, como uma conjugação das teorias de Kleist e de Jarry, alguns dos códigos do teatro grego e do teatro de animação, também é lembrada por fazer perdurar as funções mais recorrentes do figurino tanto em uma quanto em outra linguagem. E talvez a única possibilidade de desvio dessas funções esteja em uma palavra, diversas vezes frisada pelos encenadores do início do século XX: a materialidade.

Muito em voga nas artes da década de 1960, a temática “materialidade” passou a ser compreendida como um aporte para o sensorial. Para o recorte necessário, destacarei como exemplo as utilizações da matéria, em seu estado bruto, no movimento minimalista, principalmente pela polêmica em torno das classificações que se tornaram instigantes, fortalecendo as reflexões a favor ou

contra. David Batchelor transcreve, em *Minimalismo*, algumas opiniões divergentes: “As formas cúbicas ou semelhantes a caixas frequentes nos trabalhos de um Le Witt ou um Judd são usualmente classificados como ‘idealistas’, ‘racionais’ e ‘clássicas’, embora alguns comentadores tenham visto exatamente o oposto nos mesmo trabalhos: algo ‘sensual’, ‘irracional’ e ‘obsessivo’” (1999, p. 8). Mesmo não havendo unanimidade sobre a arte minimalista, o entendimento de que a matéria exposta explicitaria a sua própria organicidade ganhou espaço nos experimentos das diversas áreas artísticas.

No teatro de animação brasileiro, uma proposição se tornou emblemática dos experimentos com as matérias. O ano era de 1974, e o grupo Ventoforte acabara de se formar, liderado pelo diretor Ilo Krugli. Surgiu, então, *História de lenços e ventos*. Os personagens: lenços, panos, papéis, metais e uma página de jornal. No desenvolver do enredo, os lenços esvoaçantes são presos, o personagem de papel de jornal é queimado. Depois, com a colaboração dos espectadores é criado um coração de metal para o personagem de papel.

Duas leituras seriam igualmente aceitáveis para as materialidades da cena *História de lenços e ventos*, sob a ótica do figurino. A primeira, e talvez mais comum, seria observar as metáforas existentes ou, de outro modo, os signos. As matérias de cada um dos personagens dão margens para que se possa associá-las aos seus dramas pessoais: o lenço esvoaçante, signo da liberdade, é preso. O papel de jornal, de matéria frágil, é também signo da veiculação de notícias. O metal, cuja qualidade principal é a durabilidade, é usado para a construção de um coração que jamais se enfraquece, e assim por diante. E todos os dramas se inter-relacionam a partir das qualidades de suas matérias, gerando um discurso total.

Numa segunda leitura, volta-se para uma das questões trazidas pelo minimalismo: a impossibilidade de se desvincular o objeto de algum significado, uma vez que a história da humanidade estabeleceu suas bases na hermenêutica, cujo principal instrumento é a técnica interpretativa. A obra *Tijolos refratários* (1966), de Carl Andre, com seus tijolos enfileirados, é exemplar por não buscar no

tijolo senão a sua materialidade. Os tijolos não são postos como signo, são apenas tijolos, não substituem outro objeto e não intencionam criar relações metafísicas.

Os estudos recentes de Hans Ulrich Gumbrecht, dispostos no livro *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*, são guias para essa discussão. Gumbrecht defende em sua tese um modo de comunicação via a matéria dos fenômenos, e não como propõe a metafísica (o sentido do fenômeno alcança um valor mais elevado que a sua presença material). A comunicação se daria pela percepção da matéria, do modo como afeta os sentidos. Para isso, seria necessário um recomeço da história, para que se pudesse retirar a mediação que o conceito, o pensamento ou a cultura estabelece entre o sujeito e o objeto.

Gumbrecht (2010, p. 46) argumenta que, até o período da Idade Média, na autodescrição do ser humano não havia a sua separação do mundo. A separação, presente na modernidade, coloca o ser humano como um observador do mundo, pois já não é possível crer no corpo como uma matéria. Portanto, não nos relacionamos com a presença em si, mas sempre com o sentido da presença.

Seguindo de perto as teorias de Gumbrecht, intenciono observar em *História de lenços e ventos* o apelo sensorial, a presença mesmo de cada matéria escolhida. E embora o teatro de animação seja uma das linguagens na qual a produção de sentido é evidenciada, por sua constante relação do humano com o inumano, ou seja, na qual a metafísica parece ser o principal instrumento, talvez também seja no teatro de animação onde ocorrem maiores chances para a tentativa de relação da matéria como uma presença, tão somente.

A escolha de cada uma das matérias, em *História de lenços e ventos*, oferece ainda a possibilidade de pensarmos numa não-separação entre corpo e figurino, entre a pele e a sobre-pele. Aqui, a pele do corpo-boneco se bastaria, não estaria separada do seu universo “natural”, portanto, o figurino não seria um modo de apartar o corpo dos demais elementos da cena, porque consegue fugir das suas funções costumeiras, das suas significações. Nesse espetáculo,

o figurino deixa de existir na sua função hermenêutica, para dar vez às qualidades da matéria: a textura, a leveza, a dureza, a fragilidade, as tramas, a opacidade, e assim por diante.

O francês Philippe Genty é reconhecidamente um nome de grande relevância para as experimentações com matérias no teatro de animação, desde os seus primeiros espetáculos no início dos anos de 1980. Em *Désirs parade* (1983), por exemplo, um dos quadros se inicia com uma dançarina (boneca) vestida por uma saia longa de plástico, com a parte superior do corpo nua, animada por dois atores. Toda a ação ocorre em torno da sua dança e de um “tecido” de plástico que envolve seu corpo. Esse tecido, em seguida, é estendido (animado por um dos atores), e dessa movimentação surge uma outra dançarina (boneca) exatamente igual à primeira. As próximas ações também são consequência das movimentações desse tecido entre os corpos das dançarinas. Rapidamente, se formam imagens: um rio ou um mar, um céu, uma bolha que as envolve. Uma história é contada, pois a matéria será sempre discurso. No entanto, há um tempo para a apreciação/relação com a matéria plástico, na sua transparência, no seu brilho em contato com a luz. Evidente que não se espera haver um controle sobre as interpretações do espectador. Como bem o afirma Gumbrecht, a história da humanidade guiou-se pelo caminho da hermenêutica. Mas grifa-se que, independentemente disso, no espetáculo *Désirs parade* a matéria pode ser uma presença, uma afetação dos nossos sentidos.

No artigo escrito para esta revista, intitulado *Uma viagem entre percepção, forte impressão e interpretação*, Philippe Genty conta sobre as influências herdadas das teorias de Gordon Craig, sobretudo, a não-hierarquização dos elementos em cena: “[...] a luz, a matéria sonora, os objetos, o corpo, o canto, o espaço, o jogo do ator” (GENTY, 2008, p. 133). Além disso, na fala de Genty encontra-se também, como ponto de confluência com o pensamento de Craig, a sua investida nos estudos sobre o sonho, mas já a partir das leituras de Sigmundo Freud.

Segundo Genty (2008, p. 134), os seus processos de criação

partem da noção de que, nos primeiros seis meses de vida, é constituído o nosso inconsciente arcaico, e nesse período há uma “[...] atividade mental que, portanto, escapa ao homem na sua tentativa de se reapossar dela, de comunicá-la e de compartilhá-la com outrem através de palavras”. Apostando nesse intervalo, seus processos são permeados pelo entendimento de que o confronto físico dos atores/dançarinos com os materiais, os objetos e marionetes podem ser “[...] metáforas dos conflitos psicológicos sem possuir a farta linguagem ‘psi’, frequentemente hermética ou rebarbativa. É um teatro feito para ser visto e percebido com os sentidos, ao mesmo tempo em que permanece um divertimento” (Ibidem).

Voyageurs immobiles (2002) também se estrutura a partir do “ser visto e percebido pelos sentidos”. Nesse espetáculo de Genty, o papel é o protagonista, adquirindo diversas funções: faz mediação entre os oito corpos-atores que estão em cena, pois é sempre posto em alguma parte do corpo que será tocada. Por vezes, os corpos em poses se escondem atrás das formas criadas, aludindo às roupas e aludindo sempre à pele. Rasgados no chão, os papéis substituem os sapatos e dificultam a movimentação. Empilhados, criam o caos no espaço da cena. Em meio ao caos, surge um corpo-boneco amordaçado, misturado à matéria do papel. Logo, a pele do boneco vai ganhando distância das demais matérias, pois se tornará uma armadura. Os atores animadores rapidamente retiram essa roupa do boneco, para fazer ver o seu terno. O contraste entre matérias se acentua. O corpo já não pertence ao espaço de papel. O foco se volta, então, para a barriga do personagem-boneco. Inchando, percebe-se sua elasticidade. E, imediatamente, sem serem revelados os detalhes da mudança, sua perna é alterada para uma perna-de-pau. Novamente, o aglomerado de papel passa a encobrir o corpo-boneco até que se transforme num corpo animal, de grande porte. Os papéis são sua pele. Essa sequência de cortes alterna-se sempre entre o sensorial e o significado, oportunizando modos diferenciados para a recepção.

Vale lembrar aqui a montagem *Hey Girl* (2006), do diretor

italiano Romeo Castellucci, pela transformação da matéria entendida como uma ação. Em cena, um corpo deitado numa maca. Durante um tempo considerável, é oferecido ao espectador a imagem de um corpo se derretendo e deslizando até o chão. Esse corpo é um corpo sobreposto, como uma máscara. Algumas de suas partes permanecem inteiras. Mas vemos sair debaixo desse corpo-máscara um corpo feminino, nu. Se, no primeiro momento, todo o discurso da cena se volta para as camadas da pele em decomposição, com a revelação do corpo humano multiplicam-se as leituras. A pele inicial, a sobreposta, é uma pele sensorial, em estado de mutação, antes do significado. A pele debaixo, a do corpo humano, ao ser desvelada, agrega outros sentidos. As peles-cascas e o confronto entre o existente e o não-existente. O corpo-oco da máscara, desintegrando-se às vistas do espectador, exhibe-se na sua materialidade, na sua corporeidade, e não se pode abandoná-lo. É um corpo vivo, pois a sua matéria está em ação, e não é oco. É um outro corpo, que independe desse corpo debaixo.

As montagens do brasileiro Duda Paiva, radicado na Holanda desde 1996, também dissertam sobre as materialidades do corpo em cena. O termo utilizado pelo artista, *cross-over*, um termo comum ao mundo da ficção, seja em história em quadrinhos, seja em séries televisivas, é sugestivo por indicar um encontro entre personagens de universos diferentes. Em seus espetáculos, esse encontro ocorre numa espécie de simbiose, da qual resulta um corpo híbrido.

Em *Morningstar* (2006), algo pendurado está à frente do bailarino. Começa a descer, e reconhecem-se partes de um corpo. Está enrolado em si mesmo. O bailarino descobre um dos braços que passa por dentro do corpo. É uma carcaça. Enquanto o bailarino tenta compreender esse corpo, ele já está se movimentando. Estabelecida a relação entre os dois personagens, o ator veste o corpo-boneco. Até então, o corpo-boneco não tinha pernas, e sua feição não era a de um humano. Ao vestir o corpo-boneco, o bailarino lhe empresta suas pernas, formando com ele um só corpo. Contudo, há um dado relevante: o corpo-boneco é feito em espuma coberta por

látex. Posto sobre o corpo-bailarino, por momentos, o corpo-boneco lembra uma prótese, fortalecendo a união dos corpos. Dependendo das movimentações, vê-se em cena um corpo-humano ou um corpo-boneco, ou um corpo-prótese ou, ainda, um corpo híbrido.

Bastard (2011), inspirado na obra de Boris Vian, *L'arrach-coeur*, traz inicialmente um palco cheio de entulhos, e de dentro de um dos sacos de lixo sai o bailarino, com garrafa na mão, a dançar ao som de um jazz. Na sequência, surge o personagem do burro (uma cabeça colocada em seus pés). Por vezes, o corpo do bailarino predomina, por vezes, o do burro. São também um só corpo, grotesco. O encontro entre dois corpos realmente ocorre com a entrada da segunda personagem: uma senhora vestida por uma saia curta e os seios desnudos. No decorrer do espetáculo, seus corpos se juntam. O corpo da senhora é formado apenas pelo tronco, braços e cabeça, e a junção dos corpos ocorre na altura dos quadris, tendo a saia como um ponto de ligação. Enquanto a parte superior do corpo do bailarino está vestida por uma camisa, e as suas pernas servem a ambos os corpos. Dançam. O jogo se firma e, conforme a movimentação, se tem o corpo da personagem-boneca ou o corpo-bailarino. O figurino faz a separação: o corpo da senhora com sua saia e lenço na cabeça, e o corpo-bailarino com sua camisa e saia. Juntos criam a imagem de um corpo monstruoso. Mas o figurino também é o elo de junção: a saia é o ponto de ligação entre os corpos.

Nas montagens de *História de lenços e ventos*, *Désirs parade*, *Voyageurs immobiles*, *Hey Girl*, *Morningstar* e *Bastard*, há um discurso em comum: as camadas da pele. Em todas elas, parece haver um consenso de que a pele se basta como cobertura, como interior e exterior, como um ponto de ligação entre diferentes naturezas ou diferentes universos. Nelas, as materialidades de todos os elementos da cena são postas em evidência como uma volta ao princípio, onde as regras ainda não foram criadas e as hierarquias não se estabeleceram. Nelas, há uma reflexão velada e profunda sobre a história das funções da roupa. E com elas se sublinha que, no teatro de animação, o vínculo com o humano pode encontrar

lugares diferenciados de existências, por vezes a pele, por vezes a sobre-pele. Mas nelas há a certeza de que a oscilação deve ocorrer em favor da experiência estética: entre o sentido e o significado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BATCHELOR, David. *Minimalismo*. Tradução de Celia Euvaldo. São Paulo: Cosac & Naify, 1999.
- GENTY, Philippe. Uma viagem entre percepção, forte impressão e interpretação. *Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*. Ano 4, nº 5. Tradução de Margarida Baird e José Ronaldo Faleiro. Jaraguá do Sul: SCAR/ UDESC, 2008.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Tradução de Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2010.
- KLEIST, Heinrich von. *Sobre o Teatro de Marionetes*. Tradução de Pedro Sussekind. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1997.
- SÁNCHEZ, José A. *La escena moderna: manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias*. Madrid: Ediciones Akal, 1999.
- JESUS, Amabilis de. Figurinos e subjetividades efêmeras. *Móin-Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*. Ano 6, nº 7. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2010.

“Sozinho na companhia de muitas coisas” A relação do artista com seus objetos¹

Fátima Costa de Lima

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC (Santa Catarina)



Ratos e Urubus, Larguem a Minha Fantasia (1989). G.R.E.S Beija-Flor de Nilópolis. Enredo de Joãozinho Trinta.

¹ Todas as imagens que ilustram o artigo são da Escola de Samba Beija-Flor de Nilópolis, disponíveis nos sites:

<http://og.infg.com.br/in/11396457-a1f-038/FT1086A/beija-flor.jpg>

<http://entretenimento.r7.com/blogs/carmen-farao/a-hora-e-a-vez-dos-laranjas-06032014/>

<http://energiapaulistanica.blogspot.com>



*Ratos e Urubus, Larguem a Minha Fantasia (1989). G.R.E.S
Beija-Flor de Nilópolis. Enredo de Joãosinho Trinta.*



Resumo: O “*sex appeal* do inorgânico” é o conceito com o qual o filósofo alemão Walter Benjamin (1892-1940) opera dialeticamente os objetos da modernidade e a atração que exerce o fetiche da novidade. Neste artigo, o conceito fundamenta algumas reflexões sobre a relação entre um artista e suas coisas através da observação da vida e da obra do carnavalesco Joãozinho Trinta (1933-2011). De criança pobre que inventava seus próprios brinquedos ao adulto artista que inovou a visualidade do espetáculo brasileiro das escolas de samba – entre alegorias proibidas e o espaço íntimo compartilhado com objetos particulares –, o artigo tece, à luz da teoria benjaminiana, considerações sobre a relação do carnavalesco com suas criações que revelam e são reveladas em sua preferência pessoal por uma paradoxal solidão “na companhia de muitas coisas”.

Palavras-chave: Objeto. Artista. Relação. Solidão. *Sex appeal* do inorgânico.

Abstract: The “*sex appeal* of the inorganic” is the concept with which German philosopher Walter Benjamin (1892-1940) dialectically operates the objects of modernity and the attraction that the fetish of the new exercises. In this article, the concept is used to guide reflections about the relationship between an artist and his things through the observation of the life and work of the Carnival artist Joãozinho Trinta (1933-2011). From a poor childhood when he invented his own toys to becoming an adult artist and innovator in the visual spectacle of Brazilian Carnival – from the prohibited props and the intimate space shared with particular objects – the article uses Benjamin’s theories to consider Trinta’s relationship with his creations, which reveal and are revealed in his personal preference for a paradoxical loneliness “in the company of many things.”

Keywords: Object. Artist. Relationship. Loneliness. *Sex appeal* of the inorganic.

“É preciso ‘construir’ alguma coisa, algo de ‘artificial’, de ‘fabricado.’” (Bertold Brecht).

O artigo investiga a construção da sensibilidade artística através da observação da relação de um carnavalesco² com seus objetos infantis, artísticos e particulares. Joãosinho Trinta (1933-2011) foi o maior carnavalesco que o Brasil conheceu: esta é uma opinião quase³ unânime na mídia carnavalesca. Mas a “quase unanimidade” aconteceu somente após a morte do artista: enquanto viveu e produziu sua arte, Joãosinho⁴ esteve sistematicamente exposto à obsessão da crítica carnavalesca. E é através de outro crítico de arte, Walter Benjamin (1892-1940), que o artigo aborda a arte do paradoxal inventor de tradição (HOBBSAWM, 1984, p. 9-23) do carnaval contemporâneo.

Em sua pesquisa sobre o teatro barroco, Walter Benjamin (2011) desenvolve criticamente sua dialética de coexistência de elementos estéticos opostos. Esses opostos parecem, surpreendentemente, reaparecer – obviamente, meio deformados, meio “anamórficos” (HOCKE, 2005) – no carnaval de Joãosinho: sua produção artística, por exemplo, foi acusada de elitista tantas vezes quanto aclamada pela extrema visibilidade e popularidade conquistadas. O conjunto de seus trabalhos atravessou contradições e polêmicas para entregar-se *post mortem* à “representação de uma ideia” (Ibidem),

² Segundo a carnavalesca Rosa Magalhães, o “[...] responsável pela parte visual do desfile da Escola de Samba é chamado de carnavalesco. [...] O significado verdadeiro da palavra seria cenógrafo, figurinista e uma espécie de diretor de cena” (1997, p. 135). Criador plástico e visual, o carnavalesco “traduz” o enredo escrito do desfile de uma escola de samba em fantasias e carros alegóricos. Além disso, administra e lidera uma equipe de “mão-de-obra especializada” (Ibidem) composta por desenhistas, escultores, serralheiros, marceneiros, carpinteiros, pintores, aderecistas e costureiras que trabalham no barracão. E, no final do processo de trabalho, o carnavalesco “[...] se torna uma espécie de mestre-de-obras que acompanha a realização de suas ideias” (Ibidem).

³ O “quase” diz respeito à margem de erro e de risco, intrínseca a qualquer afirmação de uma “verdade” pela crítica que se pretende dialética.

⁴ Usarei muitas vezes o primeiro nome do artista no diminutivo – “Joãosinho” – à revelia do costume da pesquisa acadêmica, pois é assim que ele se fez conhecido no mundo carnavalesco e cultural brasileiro. Denominá-lo pelo nome de batismo – João Clemente Jorge Trinta – poderia incorrer no risco de perder, na linguagem desse artigo, algo da ludicidade de sua arte.

ou melhor, de algumas ideias.

Neste artigo, a primeira ideia diz respeito ao artista neobarroco.

Tomando como referência o livro do barroco de Benjamin⁵, Mario Perniola descreve os artistas neobarrocos como “[...] internamente vazios e no mais profundo transtornados, porém exteriormente absorvidos por problemas técnico-formais que testemunham uma incontável vontade artística” (2009, p. 148). Para o teórico italiano, a sensibilidade artística “polemológica”⁶ (Ibidem, p. 160) funda e orienta as relações sensíveis entre o artista e seus objetos que se desenvolvem em experiências, comportamentos, percepções e atitudes antinômicas. Para compreendê-las, deve-se enfrentar a dialética entre seus elementos. No caso deste artigo, desenvolvemos a possessão e a melancolia.

Possessão

O caráter possessivo, Perniola o difere da obsessão patológica: ao contrário da obsessão, a possessão afirma a “saúde mental e psíquica” (Ibidem, p. 151) do artista, cuja técnica opera “transformando e organizando as relações com o irracional” (Ibidem). No caso de Joãozinho Trinta, o episódio a seguir pode servir como exemplo da confusão entre o caráter patológico e o caráter transformador da atividade artística.

Em 2004, no final do processo de criação de seu último desfile, Joãozinho foi “acusado de ‘delirante’” (DICIONÁRIO CRAVO ALBIN DA MÚSICA POPULAR BRASILEIRA, s/p): segundo o presidente da Grande Rio, o desenvolvimento

⁵ Perniola repete quase *ipsis litteris* a citação que Walter Benjamin, na *Origem do drama trágico alemão*, recupera de Victor Manheimer sobre o temperamento do artista barroco: “Interiormente vazios ou profundamente dilacerados, exteriormente absorvidos por problemas técnico-formais que, à primeira vista, não se encontravam com as questões existenciais do seu tempo” (MANHEIMER apud BENJAMIN, 2011, p. 44).

⁶ Mario Perniola refere-se à sobrevivência da estética hegeliana na arte simbólica contemporânea, apresentando como exemplo o teatro da Società Raffaello Sanzio. O teórico italiano busca na “ideia polemológica de beleza” (2009, p. 160) o envolvimento da sensibilidade “[...] na luta contra a inconsistência e a futilidade, contra o espetáculo e o mero entretenimento” (Ibidem).



Ratos e Urubus, Larguem a Minha Fantasia (1989). G.R.E.S Beija-Flor de Nilópolis. Enredo de Joãozinho Trinta

do enredo⁷ *Vamos vestir a camisinha, meu amor!* foi guiado pelo delírio do carnavalesco. Joãozinho mostraria a cópula sexual em duas alegorias: numa escultura que simboliza o sexo, no carro abre-alas; e em casais seminus que simulariam o ato de amor, no carro do *Kama Sutra*. Ambas as alegorias foram proibidas, e o carnavalesco foi demitido da escola de samba antes mesmo de o desfile acontecer.

Mas não seria o delírio parte do modo de produção do artista? Não seriam as obras de arte resultantes do acesso privilegiado do artista a um modo de produção que escapa, pelo menos em parte, ao aspecto racional do pensamento a fim de ativar seu modo sensível?

É a isso que sugerem, por um lado, Walter Benjamin, quando trata da relação da criança com seus objetos; e, por outro, a experiência da criança Joãozinho Trinta⁸ com seus brinquedos. Foi ainda na infância que Joãozinho começou a exercitar suas

⁷ Enredo é o texto que, escrito anteriormente à criação visual e plástica, serve de referência central à arte do desfile de uma escola de samba.

⁸ Nascido em São Luís do Maranhão em 23 de novembro de 1933, João Clemente Jorge Trinta orgulhava-se de ter sido concebido no carnaval. Filho de uma viúva, foi criado com três irmãs e um irmão mais novo que ele, ambos filhos do mesmo pai quase desconhecido.

habilidades artísticas. De família muito pobre, ele confeccionava, entre outros brinquedos, seus próprios teatros de bonecos. Desse modo, Joãozinho começou a construir sua intimidade com os objetos. Já adulto, ele articulava a antinomia luxo-lixo à sua estética carnavalesca a partir da conjugação entre infância, arte e carnaval:

Essa polaridade de enxergar o lixo e o luxo já vinha dentro de mim desde a infância, pois fui de família pobre, recebi poucos presentes e fabriquei a maioria dos meus brinquedos. O que felizmente me deu uma prática muito grande de fabricar, produzir, transformar. Um dos meus brinquedos preferidos, pois sempre gostei das artes, era um cinema improvisado, o que me obrigava a procurar lugares escuros para fazer minhas projeções. Um desses lugares era uma carvoaria abandonada dentro de um sobrado lá em São Luís do Maranhão. Para poder utilizá-la, eu fui obrigado, antes, a limpá-la, e isso me deu intimidade com as coisas abandonadas, apodrecidas (LEIA BRASIL, s/p).

A “intimidade com as coisas” se originava e, simultaneamente, iniciava o menino arteiro na arte da criação de objetos. E permite investigar uma brincadeira de infância que assombrou as imagens de pensamento de Walter Benjamin.

O crítico alemão narra uma cena de sua infância: quando criança, ele explorava repetidamente uma gaveta de armário. Na imagem da memória, a criança tateia peças de roupas, recolhe e desdobra uma meia de lã. Ao deleitar-se com a lembrança da aventura, Benjamin constata a existência de um prazer que a criança busca, mas paradoxalmente parece já trazê-lo dentro de si:

Nada me dava mais prazer do que enfiar a mão por elas adentro, o mais fundo possível. Não o fazia para lhes sentir o calor. O que me atraía para aquelas profundezas era antes “o que eu trazia comigo”, na mão que descia ao seu interior enrolado. Depois de a ter agarrado com a mão fechada e ter confirmado a minha posse daquela massa de lã macia, começava a segunda parte do jogo, que trazia consigo a revelação. Agora,

tentava tirar para fora da bolsa de lã “o que trazia comigo”. Puxava, puxava, até que qualquer coisa de perturbador acontecia: eu tinha retirado “o que trazia comigo”, mas a “bolsa” onde isso estava já não existia (BENJAMIN, 2004, p. 106).

Benjamin acaba por retirar alguma teoria da relação criança-objeto: “Nunca me cansei de pôr à prova este exercício. Ele ensinou-me que a forma e o conteúdo, o invólucro e o que ele envolve, são uma e a mesma coisa” (Ibidem).

Pode-se desdobrar dialeticamente forma e conteúdo, a meia e o que ela (não) envolve. Por um lado, aquilo que a criança procura na meia, ela já o traz dentro de si enquanto, paradoxalmente, o retira da meia. Por outro lado, o estranho objeto-meia parece desaparecer quando é desenrolado: quando é retirado de dentro da meia aquilo que já está dentro da criança, a forma de bolso da meia desaparece. As relações entre forma e conteúdo, entre meia e descoberta, entre objeto e prazer da descoberta são colocadas dialeticamente em relação. E, para o supremo paroxismo da criança Walter, quando o prazer aparece nada mais há do que a transformação do objeto.

Jeanne-Marie Gagnebin apresenta a “brincadeira cotidiana” (1992, p. 46) da criança Benjamin com a meia na gaveta como “[...] descrição exemplar da iniciação sensível – e erótica – ao mundo da cultura, em especial ao mundo da *tradição*, daquilo que é trazido junto, transmitido de geração em geração em seu invólucro precioso” (Ibidem). A filósofa ressalta o vazio paradoxal que aparece quando o bolso formado pela meia desaparece: “Se houvesse, dentro da meia, algo que a preenchesse realmente, não haveria possibilidade de brincadeira, não haveria este gosto de desfazer e refazer, esta experiência de destruição e restituição que marca todo pensamento de Walter Benjamin” (Ibidem). Também se pode encontrar, enfim, uma analogia entre a experiência infantil de transformação da matéria abandonada em brinquedos e o método dos trabalhos artísticos do adulto Joãozinho Trinta.

Melancolia e *sex appeal* do inorgânico

Sigmund Freud (1856-1939) define “melancolia” como o sentimento que, da mesma forma que o luto, visa a um objeto. Mas, ao contrário do luto, a melancolia se dirige a um objeto que não se possui nem conhece. Ou talvez nem exista (FREUD, 2012).

Com Giorgio Agamben, “[...] a melancolia apresenta o paradoxo de uma intenção lutuosa que precede e antecipa a perda do objeto” (2007, p. 44). Ou seja, se perde o objeto antes mesmo de que se estabeleça sua relação com quem sofre o luto. Por isso, a melancolia envolve “[...] uma apropriação que posse alguma poderia igualar e perda alguma poderia ameaçar” (AGAMBEN, 2007, p. 45).

No início do século XX⁹, Walter Benjamin já relacionava luto e objeto:

O luto é o estado de alma em que o sentimento reanima o mundo vazio [...] para experimentar um prazer enigmático à vista dele. Todo o sentimento está ligado a um objeto apriorístico, e a representação deste é a sua fenomenologia. [...] Pois os sentimentos, por mais vagos que possam parecer à autopercepção, respondem como um reflexo motor à estrutura objetiva do mundo (2011, p. 144-145).

No livro das *Passagens*, Benjamin relaciona morte e objeto no conceito de “*sex appeal* do inorgânico” (2007, p. 117). Abordando o objeto inanimado, Benjamin coloca em evidência o modo com que o indivíduo se relaciona com as coisas:

Cada geração vivencia a moda da geração imediatamente anterior como o mais radical dos antiafrodisíacos que se pode imaginar. [...] Toda moda está em conflito com o orgânico. Cada uma delas tenta acasalar o corpo vivo com o mundo inorgânico. A moda defende os direitos do cadáver sobre o ser vivo. O fetichismo que subjaz ao *sex appeal* do inorgânico é seu nervo vital (2007, p. 117).

⁹ Seu livro *Origem do drama trágico alemão* foi escrito nos anos de 1924 e 1925.

Benjamin fala da relação entre vida humana e objeto inorgânico como objeto sem vida, desde já morto. Ele o faz em procedimento crítico à moda moderna: em cada uma de suas novidades, a moda mata a novidade anterior. De modo análogo, mas refletindo sobre os brinquedos, Benjamin já havia concluído que

[...] o mundo perceptivo da criança está marcado pelos traços da geração anterior e se confronta com eles. O mesmo acontece com suas brincadeiras. É impossível situá-las num mundo de fantasia, na terra feérica da infância ou da arte pura. [...] Não são os adultos que dão em primeiro lugar os brinquedos às crianças? (1994, p. 250).

Segundo Perniola, o *sex appeal* do inorgânico também oferece certa consistência teórica à relação entre o homem e suas coisas através da “[...] mescla entre a dimensão humana e a dimensão ‘coisal’” (1998, p. 175). Dialeticamente, confere sensibilidade às coisas e transforma a sensibilidade humana no contato com o objeto que “[...] se materializa, se transforma em qualquer coisa de imaginário ou irreal” (Ibidem).

Não seria esta mais uma característica do artista que cria objetos? E, no caso de Joãozinho Trinta – criança pobre e sem pai presente em sua educação –, inventar seus próprios brinquedos não o alienaria em maior medida da influência adulta? A criança Joãozinho não se entregaria mais facilmente a “qualquer coisa de imaginário ou irreal”, com consequências artísticas para o adulto carnavalesco?

Sobre o tema, Gagnebin relaciona o sentido erótico da experiência da meia com forma e conteúdo, o que transparece na

[...] relação de fascínio, mas também de subversão crítica. A criança não descobre um segredo inefável dentro das meias e dos livros, mas, muito mais, o avesso inseparável da superfície. O seu desejo não diz respeito a uma verdade escondida, mas sim a este momento de mútua transformação e aniquilação que o gesto de desfazer e refazer a meia-bolso efetua. Há, aqui, portanto, uma

crítica bem-humorada, mas contundente à separação tão frequente entre conteúdo e forma, interior e exterior, verdade e aparência (1992, p. 46).

Em sua própria experiência, portanto, a criança confirma o jogo dialético que aprende simultaneamente algo de *eros* e algo de espírito, de sensível e de intelectual.

Em sua vida adulta, Joãozinho tornou-se bailarino, chefe de guarda-roupa, cenógrafo e encenador de óperas do Teatro Municipal do Rio de Janeiro, onde se aposentou em 1990, depois de vinte e cinco anos de trabalho no teatro em que ele realizou mais do que um sonho. Em suas palavras,

Eu fazia o que queria, e ganhando para isso. Era muito mais do que sonhei. O Rio era a capital federal, o Municipal tinha temporadas de óperas alemãs, italianas, francesas, inglesas – e nós, do corpo de baile, participávamos tanto das montagens brasileiras quanto das internacionais. Assisti às maiores maravilhas do mundo, o Covent Garden de Londres, os balés russos, grandes espetáculos shakeasperianos... O contato com todo esse mundo artístico era de uma dimensão incomensurável (TRINTA apud PETTA, 1998, p. 29).

No ano de 2005, ele abandonou de vez um quarto de século de teatro e quatro décadas de carnaval. Desta experiência compartilhada, resultou sua famosa concepção de escola de samba como ópera de rua. Ele explica:

[...] montei várias óperas. Ora, a visão que eu tinha da ópera, como espetáculo audiovisual de todas as artes, me fez enxergar no desfile de escola de samba a mesma estrutura. A ópera começa, repousa e se desdobra num libreto; a escola tem o enredo. Esse enredo tem letra e música; é o que acontece na ópera. A ópera tem a orquestra; a escola tem a bateria. A ópera tem o corpo de baile e o corpo coral; a escola tem os passistas – que cumprem o mesmo papel do corpo de baile, que não canta, só dança – enquanto a parte coral canta e se movimenta, como as alas, mas não executa passos como o bailarino. A ópera

tem cenário; a escola tem os carros alegóricos. Na ópera temos as figuras principais; na escola são os destaques. É, portanto, um espetáculo audiovisual igual à ópera, grandioso, com começo, meio e fim. E o carro alegórico permite uma maior visualização do enredo, uma melhor visão da escola, como os capítulos de uma história. Fica mais criativo, visualmente mais rico (TRINTA apud PETTA, 1998, p. 30-31).

As alegorias, em especial, são os elementos centrais dos desfiles de Joãosinho, o carnavalesco a ampliar suas dimensões, dando-lhes grandiosidade e alta visualidade; e o primeiro a posicionar os personagens de destaque nos carros alegóricos. Na escola de samba Beija-Flor, Joãosinho criou desfiles luxuosos como nunca haviam sido vistos no mundo do samba. Seu primeiro desfile na Beija-Flor conquistou o 1º lugar do concurso de 1976 com o enredo *Sonhar com rei dá leão*. Ali se iniciava o trajeto em alta velocidade do carnavalesco em direção à sua apoteose no grupo mais importante das escolas de samba. Mas foi em 1989, com um desfile vice-campeão, que ele criou a arte de seu próprio enredo: *Ratos e urubus, larguem a minha fantasia!*

O desfile do lixo e do luxo começava com a alegoria chamada *Cristo mendigo*. Ela passou na avenida, porém, toda coberta com um plástico preto (similar a sacos de lixo), por ter sido previamente censurada pela Cúria Metropolitana do Rio de Janeiro, que se posicionou contra a figura do Cristo desfilando no carnaval. Joãosinho passou no final: fantasiado de gari, ele integrava o grupo da limpeza que fecha todos os desfiles do sambódromo. Em mais uma estratégia artística surpreendente, colocou na avenida uma ala que desde já aconteceria, porque sempre acontece, e deu-lhe um sentido a mais, que extrapola e ao mesmo tempo mantém a função original de limpeza do sambódromo. E, simultaneamente, respondia à narrativa do enredo, na qual as águas de uma nova era lavam a alma e descartam o lixo material, espiritual e moral do mundo.

Em 1992, Joãosinho teve a pior colocação da história da Beija-Flor no concurso carnavalesco: um sétimo lugar. Este episódio

encerrou de vez a parceria entre o carnavalesco e a escola de samba. O nome de Joãozinho Trinta, porém, já estava entremeadado para sempre ao da Beija-Flor: é impossível decidir se o carnavalesco deu prestígio à escola ou vice-versa, nas quase duas décadas de uma feliz parceria coroada com cinco campeonatos e sete vice-campeonatos. Em 1993, após sua primeira isquemia, Joãozinho afastou-se do carnaval. Joãozinho conquistou seu seguinte e último campeonato carnavalesco com o enredo *Trevas! Luz! A explosão do universo* em 1997, na única vitória da Unidos do Viradouro. Os anos que se seguiram foram melancólicos.

Em 2004, seu último desfile provocou um pequeno escândalo, desta vez envolvendo alegorias que representariam o *Kama Sutra*, com destaques de casais encenando posições do livro indiano, e uma escultura com figuras estilizadas de Adão e Eva em ato sexual no carro abre-alas. Elas faziam parte do desfile de *Vamos vestir a camisinha, meu amor!*, da Grande Rio.

A concepção artística de Joãozinho Trinta foi três vezes censurada: pela Igreja, pela Justiça e pela própria escola de samba que demitiu Joãozinho Trinta por não aprovar sua interpretação do tema:

O presidente da Grande Rio, Hélio Ribeiro de Oliveira, disse que sua decisão foi motivada principalmente pela briga com a Igreja Católica, provocada pela exploração do sexo no enredo. “Esta insatisfação já vinha desde o ano passado, pois ele não chegava onde a gente queria, um enredo mais sério e mais social”, explicou Oliveira. “Teve também a briga com a Igreja Católica que ele levou para dentro da Escola, com promotor e tudo no barracão. A Grande Rio nunca teve nem tem problema com qualquer religião [...]” (TRIBUNA DA IMPRENSA, 2004, s/p).

A censura de imagens supostamente depravadas contrasta com a timidez que atrasou a iniciação sexual de Joãozinho Trinta. Quando se apaixonou, ele teve apenas dois amores, duas meninas. Contudo, ambas as paixões foram platônicas e, confessa o carnavalesco, “[...] nem eu me lembro de ter tido impulsos sexuais na

minha juventude” (TRINTA apud PETTA, 1998, p. 38) Mais tarde, admitiria: “Nunca me dediquei a uma pessoa [...] namoro o mundo inteiro – no mundo e o mundo inteiro. Em qualquer lugar, com as mais variadas pessoas. Me fascina essa disponibilidade” (Ibidem). Mas, apesar da extrema disponibilidade, ele viveu só, pois “Ninguém aguentava uma pessoa que se divide, que gosta da aventura, da novidade” (Ibidem).

Mas a solidão revela afetos e objetos. O “*sex appeal* do inorgânico”, exercido sobre quem está vivo, detona a força e o poder irresistível do objeto; contudo, o desejo paradoxal que daí sobrevém é impossível de ser totalmente satisfeito.

Imagens paradigmáticas da relação de amor entre o vivo e o inorgânico se encontram no nascimento e na morte. Em relação ao nascimento, o inorgânico o supera como criação artificial, sem origem natural. Quanto à morte, a finalidade última (e impossível) do *sex appeal* do inorgânico é superá-la, pois a morte – a garantia final da satisfação concedida – destrói o desejo produzido pela atração que as coisas exercem: após a morte, nada mais é desejável.

O *sex appeal* do inorgânico sobre o sujeito moderno revela também a perda de sua identidade: quando todos são igualmente atraídos pelo objeto que vem de fora de si, não se trata mais de ativar o modo subjetivo. Perdida a identidade, ele perde também a unidade do mundo: “Tudo se decompõe e fragmenta em partes infinitas, que podem dar lugar às mais diversificadas combinações” (PERNIOLA, 1998, p. 176) e acabam por desmoronar a totalidade e a integridade do mundo percebido.

No plano sensível, o sujeito contemporâneo – em estrita correspondência ao sujeito barroco – se encontra abandonado à própria história. Neste contexto, a sobrevivência de sua arte já é, em si, a maior vitória. A morte, portanto, se torna o ponto crítico a partir do qual se estabelece a linha de chegada da estranha corrida pelo sentido da vida, a razão última do sentir contemporâneo. As técnicas para competir constituem-se no legado das gerações anteriores: tudo o que já foi pensado e feito concorrem para a produção de

um sentir que supere a solidão.

As horas de lazer compartilhadas por Joãosinho Trinta com suas próprias coisas mostram, pois, algo da sensibilidade contemporânea. É na solidão entre as coisas particulares que Joãosinho se revela amante:

Eu pago pra ficar sozinho porque minha vida é tão tumultuada, tem sempre tanta gente em volta... [...] Adoro a solidão, quando não é vazia, mas preenchida pelas minhas próprias interrogações, minhas pesquisas. É solidão no sentido de ficar **sozinho na companhia de muitas coisas** (TRINTA apud PETTA, 1998, p. 38) ¹⁰.

A superação foi uma das qualidades do carnavalesco que conseguiu fazer arte do lixo tanto quanto do luxo. Joãosinho se gabava de, até mesmo em seus carnavais luxuosos, enganar o público com visualidades que, de tão exuberantes, eram percebidas como arte confeccionada com materiais nobres e caros. De fato, era sucata trabalhada com técnicas de reciclagem e o uso de criatividade.

Na arte de Joãosinho Trinta, o lixo da coisa abandonada, do dejetivo, parece confluir com o lixo de pensamentos arruinados tais como o da corrupção política, que ele denuncia em múltiplas críticas nas suas alegorias censuradas. Elas receberam como mortilhas coberturas de sacos de lixo: o que está dentro de saco de lixo é lixo, coisa inorgânica ou morta; mas, convertida em arte, o inorgânico ainda busca nosso afeto, nosso carinho, nossa admiração ao que é humano, orgânico, vivo.

Do vivo ao inorgânico

A despedida de Joãosinho Trinta do sambódromo foi melancólica. Marcado pela censura, o carnaval de prevenção da AIDS não conquistou nenhum prêmio. Depois de rápida passagem pela Vila Isabel, Joãosinho mudou-se para Brasília, onde um ritmo mais lento marcou o final de sua vida, depois de décadas de frenesi carnavalesco. Uma sucessão de acidentes cardiovasculares o retirou

¹⁰ Grifo da autora do artigo.

do mundo do carnaval.

Em 2010, tive a sorte e a emoção de estar presente em sua última passagem no sambódromo. O grande homenageado no Concurso do Grupo Especial das Escolas de Samba do Rio de Janeiro pela escola de samba que o havia demitido, a Grande Rio, Joãozinho foi ovacionado pelo público da passarela do samba. No ano seguinte, ele finalmente encontrou o ponto de chegada que cada um de nós encontrará um dia. Mas, enquanto esse dia não chega, podemos observar suas coisas amadas – os objetos, as imagens e os fragmentos de seu carnaval –, e desejar que inspirem tanto a arte quanto a crítica que se inscrevem na dialética da superação de nossa cultura e sua barbárie. Pois,

Em seus edifícios, quadros e narrativas, a humanidade se prepara, se necessário, para sobreviver à cultura. E o que é mais importante: ela o faz rindo. Talvez esse riso tenha aqui e ali um som bárbaro. Perfeito. No meio tempo, possa o indivíduo dar um pouco de humanidade àquela massa, que um dia talvez retribua com juros e com os juros dos juros (BENJAMIN, 1994, p. 119).

Encerro com palavras do crítico Benjamin que parecem festejar a vontade artística de Joãozinho Trinta, o carnavalesco que se empenhou em “dar um pouco de humanidade àquela massa”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGAMBEN, Giorgio. *Estâncias: A Palavra e O Fantasma na Cultura Ocidental*. Tradução de Selvino Assmann. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2007.
- BENJAMIN, Walter. *Imagens de Pensamento*. Tradução de João Barrento. Lisboa: Assírio e Alvim, 2004.
- _____. *Magia e Técnica, Arte e Política: Obras Escolhidas*. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.

- _____. *Origem do Drama Trágico Alemão*. Tradução de João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.
- _____. *Passagens*. Tradução de Irene Aron e Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte/São Paulo: Editora UFMG/Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2007.
- DICIONÁRIO CRAVO ALBIN DA MÚSICA POPULAR BRASILEIRA. Joãosinho Trinta. Disponível em: <http://www.dicionariompb.com.br/joaosinho-trinta/biografia>. Acesso em: 11 de julho de 2014.
- FREUD, Sigmund. *Luto e melancolia*. Tradução de Marilene Carone. São Paulo: Cosac e Naify, 2012.
- GAGNEBIN, Jeanne-Marie. Porque um Mundo Todo nos Detalhes do Cotidiano? In: GAGNEBIN, Jeanne-Marie; GARBER, Klaus (Orgs.). *Revista USP. Dossiê: História e Cotidiano em Walter Benjamin*. Nº 15, setembro/outubro/novembro. São Paulo: Universidade do Estado de São Paulo, 1992.
- HOBSBAWN, Eric. Introdução: A Invenção das Tradições. In: HOBSBAWN, Eric; RANGER, Terence. *A Invenção das Tradições*. Tradução de Celina Cavalcante. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.
- HOCKE, Gustav René. *Maneirismo: o mundo como labirinto*. Tradução de Clemente Raphael Mahl. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- LEIA BRASIL. Entrevista com Joãosinho Trinta. Disponível em: <http://www.leiabrasil.org.br/old/entrevistas/trinta.htm>. Acesso em: 12 de junho de 2014.
- MAGALHÃES, Rosa. *Fazendo Carnaval: The Marking of Carnival*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1997.
- PERNIOLA, Mario. *A Estética do Século XX*. Tradução de Teresa Antunes Cardoso. Lisboa: Estampa, 1998.
- _____. *Enigmas: Egípcio, Barroco e Neobarroco na Sociedade e na Arte*. Tradução de Carolina Pizzolo Torquato. Santa Catarina: Argos, 2009.
- PETTA, Rosângela. Playboy Entrevista Joãosinho Trinta. In: *Revista*

Playboy. Nº 271, fevereiro. São Paulo: Abril, 1998.

TRIBUNA DA IMPRENSA. Grande Rio demite carnavalesco Joãosinho Trinta. Disponível em <http://www.aids.gov.br/noticia/grande-rio-demite-joaosinho-trinta>. Acesso em: 18 de junho de 2014.

Considerações acerca do Teatro Visual e da Dramaturgia da Visualidade

Wagner Cintra

Universidade Estadual Paulista – UNESP (São Paulo)



O Rio (2012). Teatro de Brancaneone e Teatro Didático da Unesp. Direção de Wagner Cintra. Foto de Nadja Kouchi.



O Rio (2012). Teatro de
Brancaleone e Teatro Didático
da Unesp. Direção de Wagner
Cintra. Foto de Nadja Kouchi.

Resumo: O presente artigo faz alguns apontamentos acerca do Teatro Visual, sobretudo no que diz respeito à ideia de dramaturgia da visualidade observada no contexto da interface do teatro com as artes visuais. Esses apontamentos serão trabalhados à luz da pesquisa – prática e teórica – desenvolvida no Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (UNESP) através do Teatro Didático da Unesp, grupo de extensão universitária que nos últimos seis anos se dedica ao estudo dessa linguagem.

Palavras-chave: Marionetes. Dramaturgia. Visualidades.

Abstract: This article comments on Visual Theater, particularly on the idea of dramaturgy of the visuality observed at the interface of theater with the visual arts. These comments are based on practical and theoretical research conducted at the Art Institute of the Paulista State University (UNESP) through the Didactic Theater group of Unesp, a university extension group, which in the past six years has been dedicated to the study of this language.

Keywords: Marionettes. Dramaturgy. Visualities.

Considerações iniciais

Falar do Teatro Visual não é uma tarefa fácil devido à escassez de estudos e material bibliográfico acerca do assunto. Sendo assim, para tecer considerações sobre os princípios dessa linguagem, e levado pela necessidade de ilustração visual, sem a qual, acredito, páginas e páginas de texto seriam necessárias e ineficientes para comunicar coisas que somente a Imagem Visual¹ é capaz de repre-

¹ Imagem Visual é a imagem real que nos é dada pelo sentido da visão. Por ser real, não é uma construção mental imaginativa.

sentar, utilizarei como exemplo o espetáculo *O Rio*, encenado pelo Teatro Didático da Unesp², que é inspirado no poema homônimo de João Cabral de Melo Neto. É importante assinalar que as considerações pontuadas no contexto deste trabalho constituem um universo próprio, um olhar particular sobre uma poética pessoal, oriundas de uma intensa prática investigativa por nós realizada no Instituto de Artes da Unesp. Essas considerações não pretendem ser a expressão de um contexto universal a respeito da linguagem do Teatro Visual, mas, sim, pôr em perspectiva experiências que colaborem para a organização de um pensamento sobre o assunto.

O Teatro Visual: das origens à encenação de *O Rio*

No início do século 20, um fenômeno que marcou definitivamente a história do teatro foi a sua aproximação com as artes plásticas. Esse fenômeno repercute até os dias atuais por meio de inúmeras manifestações artísticas que buscam constantemente o desenvolvimento de linguagens cada vez mais renovadoras. O teatro é, antes de tudo e independentemente de qualquer engajamento, uma experiência visual; o Teatro Visual, por sua vez, por mais redundante que seja o seu nome, ainda é um território desconhecido, sobretudo no Brasil. A origem do termo remonta à Europa dos primeiros anos da década de 1980, em um momento em que alguns grupos de marionetistas não conseguiam mais nomear a prática que desenvolviam. Essa prática, que estava além do tradicional teatro de marionetes e muito próxima das artes visuais, admitia a presença humana em cena para a manipulação ou como presença ativa do jogo que se realizava com bonecos, objetos e matérias diversas, em função da construção de uma cena totalmente imagética e performática.

O Teatro Visual é indissociável das artes plásticas, sobretudo

² Até o momento, desde a estreia em dezembro de 2012, o Teatro Didático da Unesp realizou mais de setenta apresentações do espetáculo *O Rio* a um público superior a dez mil espectadores em cinco Estados brasileiros e três países (México, Portugal e República Tcheca).

da pintura, e tem como princípio a utilização das mais variadas matérias como substância criativa, incluindo a presença ativa do ator, que é entendido como mais um elemento da criação teatral. Essa nova linguagem é o resultado de um momento histórico em que o teatro, por meio da comunicação verbal, estava enfraquecido e, em muitos meios teatrais, perdia a supremacia da cena. Evidentemente, é um momento em que as concepções de um teatro fundado na construção psicológica, principalmente as do universo realista, mostravam-se insuficientes para a plena realização de uma experiência estética.

A idiosincrasia é um dos princípios desse teatro, pois estimula a subjetividade do espectador, que é levado a se relacionar com o espetáculo de maneira autônoma. Em tal contexto, a individualidade do espectador ganha o *status* de universal diante da obra apresentada, não sendo necessário um intermediário para direcionar a leitura; assim, a lógica, como constructo da realidade, só se justifica desde a ação do observador que, na medida das suas experiências pessoais, se integra à realidade da obra em um processo de livre associação de ideias.

Em tal contextura, a encenação de *O Rio*, que é produto de um estudo de três anos (2010–2012), aproveitou-se da obra de João Cabral de Melo Neto para refletir e manusear alguns pressupostos do Teatro Visual por meio de uma criação cênica. O espetáculo encenado pelo Teatro Didático da Unesp não ilustra o poema de João Cabral; a encenação é uma criação autônoma que, no máximo, estabelece com ele um diálogo de segundo grau no sentido da apreensão do conteúdo de imagens que são retrabalhadas na forma de signos teatrais. Desse modo, o rio, que é narrador na obra do poeta pernambucano, no contexto da encenação, está subsumido à percepção do espectador que não o observa na cena, mas o intui por meio da areia que cobre todas as dimensões do espaço. O rio não está em cena, o que é observado é um insistente e exaustivo caminhar de homens e bichos, de plantas e poeira. As imagens intuídas do poema transformaram-se em metáforas da condição

do homem diante de uma realidade seca de vida, mas vívida de significados. Esses enunciados, no contexto da forma, possibilitaram um diálogo de primeiro grau do poema com a técnica trabalhada pelo grupo, ou seja, o universo do Teatro Visual, cuja especificidade da pesquisa desenvolvida se fundamenta basicamente nas relações que se estabelecem em cena entre o humano e o inanimado. Assim, da mesma maneira que o rio de João Cabral, persuadido de *anima*, ao ser manipulado pelo autor, deixa de ser “coisa” para tornar-se o sujeito ativo da narração em que a matéria apática que acompanha o seu caminhar, homens, objetos, bichos, poeira, solidão e morte são coisas aos olhos para o seu narrar. Por sua vez, a presença humana no espetáculo, “coisificada”, mistura-se à matéria inerte, principalmente à areia, signo do tempo que escorre na fadigosa caminhada em direção ao abstrato, cujas formas geométricas trabalhadas na cena nos lembram insistentemente, como diz o poeta, “[...] uma terra reduzida à sua areia, terra onde as coisas vivem a natureza da pedra” (MELO NETO, 2009, p. 21), onde homens de areia se esvaem em uma vida mais que seca, calcinada, e subsistem a uma terra desertada.

Em meio à areia que domina o espaço, bonecos feitos de papel, barbante e fita adesiva, quando manipulados, na delicadeza de seus movimentos, mostram a vida por meio da matéria inerte. No jogo entre os diferentes elementos que compõem a cena – poema, atores, bonecos, objetos –, que são equacionados com o mesmo grau de importância na encenação, a sintaxe cabralina, em segundo plano, inspira a sintaxe visual, em primeiro plano, do Teatro Didático da Unesp, que, conjugados, deram origem a um espetáculo de imagens requintadas e cheias de poeticidade. *O Rio*, em tal contexto, está além do lírico, revelando-se como uma penetrante e instigante poesia para o olhar.

A Dramaturgia da Visualidade

Em se tratando da dramaturgia no Teatro Visual, podemos dividi-la em três conteúdos básicos e fundamentais: dramaturgia do espaço; dramaturgia da matéria; dramaturgia das formas.

Dramaturgia do espaço

O teatro é, sem dúvida, uma experiência espacial. O espaço é elástico e possui a capacidade de se estender e de se comprimir. Qualquer objeto colocado em cena tem potencial para formar e deformar o espaço, assim como o espaço também tem potencial para formar e deformar o objeto. O Teatro Visual, por sua vez, por meio dos diversos elementos que estão articulados no espaço e pelo espaço, busca liberar a energia que está comprimida na matéria por meio de diferentes arranjos e diferentes estados de tensão. O jogo com o espaço, no caso da encenação de *O Rio*, acontece, sobretudo, por meio das relações entre os objetos e seus tamanhos.



O Rio (2012). Teatro de Brancaleone e Teatro Didático da Unesp. Direção de Wagner Cintra. Foto de Nadja Kouchi.

A relação entre objetos de tamanhos diferentes produz uma variação das dimensões do espaço. Quanto mais variáveis forem as dimensões dos objetos que estão em relação na cena, mais variável o espaço se revelará. Esse jogo de tensões entre os objetos só é possível por meio do potencial transformador do espaço. Entretanto, para o Teatro Visual, o espaço tem especificidades, no caso, a exemplo da pintura

que tem a tela como suporte, o Teatro Visual precisa de uma relação frontal de observação. No palco, como tela suporte, o espetáculo se apresenta como uma pintura em movimento.

A ação da luz no espaço é outro instrumento que colabora para o processo de desestabilização e reorganização do espaço teatral. As diferentes intensidades e ângulos das projeções luminosas contribuem com o potencial desarticulador e transformador da ação do espaço sobre os objetos. Nesse espaço, todas as coisas adicionadas têm seus valores desarticu-

lados, e, quando a luz nele age, os elementos que estão no espaço mostram valores que reagem de maneira imprevisível, revelando aspectos inusitados de uma realidade comezinha. Desarticulada de seus valores formais, essa realidade simples se imbuí de aspectos totalmente desconhecidos. No caso da encenação de *O Rio*, o jogo de sombra e luz, como na obra de Caravaggio³ e Rembrandt⁴, mestres



O Rio (2012). Teatro de Brancaneone e Teatro Didático da Unesp. Direção de Wagner Cintra. Foto de Nadja Kouchi.

³ Pintor italiano que viveu entre 1573 e 1610. Seu estilo é considerado barroco, embora bastante marcado pelo Renascimento contra o qual ele reagia. O uso peculiar da luz em suas telas, que dá aos temas um teor de obscuridade, inicia uma poética chamada de *tenebrismo*. A luz na obra de Caravaggio funciona como uma caixa preta na linguagem teatral, em que ele posiciona no centro as suas esplêndidas imagens que são iluminadas do alto por uma luz intensa, quase como um holofote.

⁴ Rembrandt (1606–1669) é um dos mais importantes nomes da pintura europeia e da arte holandesa. É considerado por muitos historiadores da arte como o maior pintor de todos os tempos. Influenciado por Caravaggio, seu trabalho mostra um contraste muito grande com a iluminação da tela, o que dá às suas pinturas uma enorme dramaticidade.

do *chiaroscuro*⁵, trabalha com um fundo totalmente escuro trazendo para o primeiro plano da cena os tons mais claros, principalmente os bonecos brancos feitos de papel. A luz reforça a ideia do palco como tela suporte e propõe distância, de forma que o olhar do observador é sempre encaminhado na direção da experiência de observação de uma obra de arte exposta em uma galeria.

O jogo com a escuridão, na textura do *chiaroscuro*, põe o espectador à beira de um transe. O escuro funciona como uma página em branco que o observador tenta insistentemente preencher com a sua imaginação. As imagens surgem da escuridão e deslocam o espectador da cotidiana comodidade espacial e temporal, conduzindo sua atenção para os valores específicos contidos nas imagens enigmáticas que compõem a obra. No contexto do mistério e dos enigmas evocados em cena, comenta Alexandre Mate acerca de *O Rio* em crítica publicada após a apresentação do espetáculo no 28º Festival⁶, no dia 13 de setembro de 2013:

Seres em diversos estados e provindos não se sabe de onde e nem porquê, ao invadirem a cena, conduziam mais e mais pessoas para dentro do espaço de representação. “Dentro da Cena”, as camadas de composição da obra pareciam ser vencidas e traduzidas. A cada nova epifania, as tentativas de decifração se ampliavam: os olhos não se desprendiam do palco.

O som é outro elemento que também trabalha para proporcionar ao espectador uma experiência visual. Ele altera as dimensões do espaço. No caso do espetáculo *O Rio*, isso pode ser observado, sobretudo, pelo som de gotas, que funciona como um *leitmotiv* que surge em diferentes momentos do espetáculo, em um processo de ligação entre as cenas, e, pelas diferentes amplitudes do som, cria para os ouvidos do espectador a sensação de profundidade e distância⁷.

⁵ Técnica de pintura caracterizada por um processo de justaposição muito forte entre luzes e sombras, cujo resultado final é um efeito visual impactante. A luz deixa de ser somente um elemento do ambiente para se tornar parte do plano espiritual da pintura. Os efeitos de luz criam a forma e o espaço, aos quais a cor se subordina.

⁶ Festival do Vale do Paraíba. A crítica pode ser lida no *site* do festival.

⁷ No espetáculo, o som de gotas de água é acompanhado por pequenos pontos luminosos que descem do alto até o chão do palco.



O Rio (2012). Teatro de Brancaloneone e Teatro Didático da Unesp. Direção de Wagner Cintra. Foto de Nadja Kouchi.

Dramaturgia da matéria

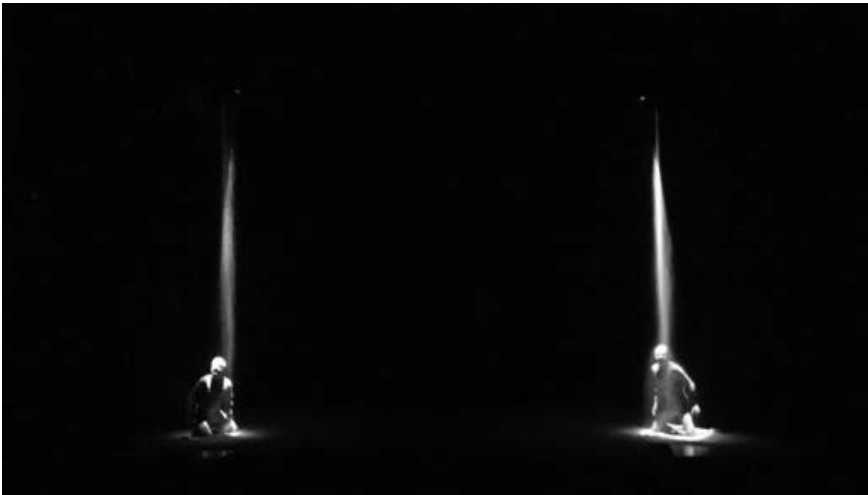
Na encenação de *O Rio*, assim como no Teatro Visual de maneira geral, não há o interesse no desenvolvimento de nenhum fator emocional ou psicológico. As forças que atuam no espetáculo são capazes de revelar conteúdos muito profundos por meio de um jogo de tensões que acontece entre as diferentes matérias existentes na cena.

Merleau-Ponty diz que “[...] é a felicidade da arte mostrar como algo se põe a significar, não por alusão a ideias já formadas ou adquiridas, mas pelo arranjo temporal ou espacial dos elementos [...]” (apud NOVAES, 2005, p.14).

No Teatro Visual, como já foi dito, sobretudo na concepção do Teatro Didático da Unesp, não há conflitos. Não há algo que precise ser resolvido sob o aspecto da narrativa. O que existe é um jogo de tensões que se instaura no espaço em razão de um tempo indeterminado.

O referido jogo de tensões pode existir unicamente como uma conjugação entre as dimensões dos objetos, entre o claro e o escuro, entre o som e o silêncio, entre o humano e o inanimado, ou somente como um jogo plástico entre diferentes materiais e texturas. Cada elemento colocado em cena é exaustivamente experimentado

e corresponde às necessidades visuais da cena que são alicerçadas no desejo dos artistas de compartilharem com o espectador uma vivência estética abstrata por meio de uma experiência visual. Nesse âmbito, a matéria, em sua diversidade pela cena, comporta-se em um contexto de contraposição, a exemplo da rigidez do tronco e dos galhos da árvore que serve como suporte para o movimento fluido leve da pequena folha verde que é seguida pelo boneco branco de papel que com ela brinca como num jogo de pega realizado no espaço.



O Rio (2012). Teatro de Brancalione e Teatro Didático da Unesp.
Direção de Wagner Cintra. Foto de Nadja Kouchi.

Outra cena que ilustra essa mesma situação de tensão entre matérias diferentes é aquela em que os homens de areia, envoltos pela dureza sépia do seu “figurino máscara” que os obriga a movimentos segmentados e fragmentados, são bombardeados pela areia que do urdimento cai imersa em focos de luz. Potencializada pela luz tênue que marca a cena, a tensão é criada exatamente pela diferença entre as texturas dos materiais, pela ação da luz sobre elas e também pelas dimensões entre os objetos. As possíveis leituras ocorrem na medida das formas abstratas trabalhadas na cena que lembram insistentemente, como diz João Cabral, “[...] uma terra reduzida à sua areia, terra onde as coisas vivem a natureza da pedra” (MELO

NETO, 2009, p. 21), em que homens de areia se esvaem em uma vida mais que seca, calcinada, e subsistem a uma terra desertada, não vazia, vazuada. Em meio à areia ocre que domina o espaço, os bonecos feitos de papel, ao serem manipulados, na sutileza de seus movimentos mostram a vida por meio da matéria inerte.



O Rio (2012). Teatro de Brancalone e Teatro Didático da Unesp. Direção de Wagner Cintra. Foto de Nadja Kouchi.

Dramaturgia das formas

Existe algo no Teatro Visual que não pode ser tocado, conquistado pela razão, mas apenas intuído. As relações entre as formas no Teatro Visual, sobretudo aquelas que ocorrem entre o inanimado e o humano e entre o abstrato e o concreto, destroem as convenções naturalistas e psicologizantes do teatro, chocando-se sistematicamente contra a convenção de um teatro de ilusão. As formas nesse teatro (referindo-me mais uma vez à concepção do Teatro Didático da Unesp) são o que são. Elas de fato existem. Como imagem, não presentificam uma realidade ausente, que poderia ser chamada de representação. As formas nesse teatro têm uma existência real, autônoma. Tanto o grande cubo de papel kraft do início do espetáculo como

o pequeno cubo do final são existências em si. Eles não estão no lugar de outra coisa, como acontece no processo tradicional de imitação no teatro.

Na encenação de *O Rio*, cada elemento, por sua forma e material com o qual é feito, é uma realidade real, e não imitativa. Os bonecos, por exemplo, são trabalhados na sua condição de bonecos. Eles não se apresentam como simulacros do humano. Eles existem na realidade da sua forma e do material de que são feitos, ou seja, não é excluída a sua natureza de boneco de papel. A relação entre as figuras, como pode ser observada na imagem abaixo, mostra o contraste



O Rio (2012). Teatro de Brancalene e Teatro Didático da Unesp. Direção de Wagner Cintra. Foto de Nadja Kouchi.

entre um boneco de corpo volumoso, feito de trapos, que é capaz de variar as dimensões do seu corpo e forma pelo espaço, com os traços delicados, mas fixos, da figura de um ser feminino que, por sua aparência, é a figura humana mais próxima do real que existe no espetáculo.

No espaço teatral, todo objeto traz em si uma dinâmica que a ele é própria e que o difere conforme a natureza do seu material. Dessa maneira, o fascínio pela forma se impõe e se desenvolve como característica marcante do grupo, cuja pesquisa, em busca de novas possibilidades, explora a matéria no limite do seu potencial expressivo.



O Rio (2012). Teatro de Brancalione e Teatro Didático da Unesp.
Direção de Wagner Cintra. Foto de Nadja Kouchi.

Nesse contexto, a presença humana se transforma em matéria, ao passo que a matéria começa a agir tomando o lugar do ator e constituindo um universo em que não há mais sujeitos e objetos, mas a síntese suprema, dialética, de um espetáculo único: autônomo.

Em tal contexto, os criadores do Teatro Visual são espécies de “escritores visuais” que utilizam um vocabulário em que a imagem é o meio determinante, evidenciando assim a natureza espacial de sua estrutura, a combinação e a montagem (como base de seu pensamento). Essa maneira de escrever supera o suporte bidimensional do plano (papel/tela) e desenvolve-se em três dimensões (o espaço). Por sua capacidade de utilizar e jogar com os mais variados elementos, bonecos, objetos, atores, o Teatro Visual instaura uma nova ordem na organização cênica da imagem que vai muito além da *mimesis* tradicional. Como é baseado na criação de imagens visuais, o desfecho, em geral, não chega a conclusões racionais. É um teatro de visões construídas em que o papel da literatura na criação teatral é reduzido e por vezes eliminado, rompendo progressiva e definitivamente as

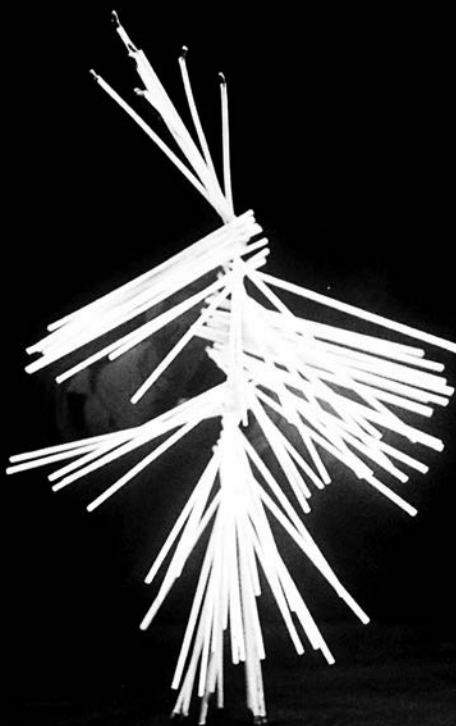
fronteiras do teatro com as artes plásticas. O jogo textual, quando existente, insere-se no espetáculo como mais um elemento do processo de criação de imagens; são imagens de uma obra que não pode ser tocada, apenas vista e sentida. Trata-se de uma obra cujo único interesse é o jogo estético, cujo ponto fundamental é a tensão criada no espaço pelo jogo entre a matéria e as formas. E assim, abolida a visão dramática do espetáculo teatral, a imaginação do espectador está livre para se projetar sobre a matéria sem amarras e torná-la persuasiva por meio de uma linguagem que pode ser compreendida em qualquer língua e em qualquer cultura. O Teatro Visual é o puro teatro de emoções em que as imagens se comportam como símbolos – sublimidades desaparecidas da vida moderna que nos permite uma experiência epifânica, ao sermos arrebatados para o interior da tela que, por meio das revoluções e transformações da matéria, destitui o pensamento racional e nos faz transcender a nossa realidade física e cotidiana. Essa é uma experiência próxima do espiritual por meio de uma vivência estética profunda.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MELO NETO, João Cabral de. *Morte e vida severina e outros poemas*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.
- NOVAES, Adauto (Org.) *Muito além do espetáculo*. São Paulo: SENAC, 2005.

Do objeto à figura e da imagem à forma

Ana Maria Amaral
Universidade de São Paulo – USP (São Paulo)



A Coisa (1989). Casulo - BonecObjeto. Direção de Ana Maria Amaral. Foto Acervo Casulo - BonecObjeto.



Dicotomias - Fragmentos Skizofrê (2005). Casulo - BonecObjeto.
Direção de Ana Maria Amaral. Foto Acervo Casulo - BonecObjeto.



Os Protagonas (2013). Casulo- BonecObjeto. Direção
Ana Maria Amaral. Acervo Casulo - BonecObjeto.

Resumo: A partir das acepções que as Vanguardas Históricas Europeias despertaram no início do Século XX, este artigo se propõe a refletir sobre as perspectivas que, na época, o teatro de bonecos manifestava, seja como: teatro de animação, de objetos, teatro de imagens e/ou teatro visual. O estudo é ilustrado com experimentações e espetáculos do Grupo Casulo – BonecObjeto, de São Paulo. São destacadas as influências no Grupo, visíveis nas suas montagens, sob o ponto de vista técnico, estético e simbólico caracterizando a heterogeneidade de suas criações.

Palavras-chave: Teatro de Animação. Teatro de Imagens. Teatro Visual. Teatro de Objeto.

Abstract: Based on understandings that historic European vanguards awoke in the 20th century, this article reflects on the perspectives that puppet theater manifest at the time, whether as: theater of puppets, of objects, images and or visual theater. This study is illustrated by experimentations and presentations of the Grupo Casulo – BonecObjeto, from São Paulo. It highlights the influences on the group, which are visible in their productions from a technical, aesthetic and symbolic perspective, characterizing the heterogeneity of their creations.

Keywords: Theater of Animation. Theater of Images. Visual Theater. Theater of Object.

Introdução: concretudes e visualidades

O objeto no teatro é figura. E quando essa figura é apropriadamente manipulada, ela passa a representar o humano, o animal, pedra ou vegetal. Objeto e figura são concretudes. A figura ou o objeto, quando separado do seu contexto ou das funções para as quais foi projetado e se colocado em foco num palco ou em qualquer espaço onde se ressalte, sofre transformações. E assim destacado,

por inexplicável magia, adquire vida. Atento, captando e reagindo a tudo que o envolve, o objeto observa. Qualquer movimento à volta o perturba. Mas, se ocorre ser pego, desprevenido, se imensas mãos o capturam e passam a manipulá-lo, independente da função para a qual tenha sido criado, e pelas sugestões que suas formas e movimentos agora despertam, cria a impressão de que passa a outro nível. E no que for que se transforme, entrega-se. Ser visto é o que lhe basta.

As imagens são formas. São formas não corpóreas. Ideias sem concretude, sem conexão realista. São por nós apreendidas por sua visualidade apenas. Imagens e formas são abstrações. Sem idiomas, por si falam. Seja em espaços abertos, seja na intimidade de um palco, projetadas em tela ou parede, silentes, passam suas mensagens. E, mais instigantes do que as palavras, sua comunicação é instantânea, direta. Sem que o percebamos, nos penetram. Símbolos são ao mesmo tempo formas e figuras. Ou são formas não corpóreas que se transmutam em figuras concretas.

Ao considerarmos semelhanças e divergências que objetos ou figuras, imagens ou formas têm entre si e também em relação ao ator, fomos levados a outras reflexões. Tentamos buscar o que nos foi possível para descobrir a razão pela qual passaram a ser um veículo estético-dramático do teatro contemporâneo, mais poeticamente expresso em imagens do que em palavras.

Parte I – Antecedentes: as duas primeiras e as duas últimas décadas

As vanguardas históricas atuantes na Europa nas primeiras décadas do século XX foram fundamentais para o desenvolvimento cultural das artes desse século. Durante as décadas de 1910 e 1920, apesar da crise que a sociedade europeia então vivia, desencadeou-se uma reação cultural que chegou ao seu ápice posteriormente, eclodindo nas duas últimas décadas desse mesmo século. No período das primeiras décadas, apesar do momento então politicamente difícil, surgiram importantes movimentos como o Simbolismo,

Surrealismo, Dadaísmo e Futurismo, que, entre outros, abriram novas perspectivas para as artes em geral.

Na época, essas manifestações causaram muita estranheza. Mas, apesar de reações contrárias, as vanguardas transformaram e mudaram o pensamento e as artes de todo um século. E, dependendo do tipo de público, ainda hoje, despertam dúvidas e desconfortos por seus roteiros e apresentações não tradicionais. Para um maior aprofundamento, seria necessário examinarmos o contexto cultural de cada vanguarda, mas vamos sintetizar algumas dessas manifestações para detectar alguma relação com o nosso momento atual.

Apesar de diferentes entre si, num ponto concordam: a negação do espetáculo como espelho do real. Didier Plassard (1992, p. 48) salienta que, mesmo com dificuldades e contradições, cada uma à sua maneira, as vanguardas apontaram direções essenciais que a cena contemporânea ainda hoje busca se nortear. Procuraremos sintetizar esse período. A começar por Alfred Jarry. Jarry, em sua adolescência, já “brincava de teatro de bonecos” então na linha tradicional do *guignol*, grotesco e escandaloso. Seu *Ubu Rei* foi pela primeira vez apresentado bem no espírito de um teatro de bonecos popular, uma sátira crítica sobre um seu professor, em Rennes, 1888¹. Anos mais tarde, a peça foi remontada e transposta para teatro de atores, estreando em Paris em 1896. Essa relação com o teatro popular, de certa forma, explica as inovações que *Ubu Rei* apresentou para a época, referentes a deslocamento de situações e de planos, o absurdo e o grotesco dos seus personagens e a licenciosidade do texto. Para Jarry, o teatro se situa no plano do abstrato, do não real, um estágio acima da realidade que se obtém através de uma desintegração do mundo aparente. Arthur Symons escreveu o artigo *Apologia da Marionete*, no qual dizia que o boneco era o veículo ideal para reduzir a ação à sua forma mais simples. Cada vez mais, foram surgindo manifestações contra o teatro da época, extremamente realista. Surge Maurice Maeterlinck e o seu teatro

¹ Então sob título de *Les Polonais*. Texto de H. Morin.

de andróides, no qual o estranho e o sobrenatural são percebidos através de objetos inanimados. Dizia ele que se deveria colocar no palco máscaras e bonecos para limitar a presença humana, pois o teatro enquanto arte é um símbolo, e o símbolo não admite a presença ativa do homem. E tudo que aparenta vida sem possuir vida provocaria reações de potências extraordinárias. Assim, Maeterlinck buscava expressar outra realidade que não esta nossa do dia a dia. Já Edward Gordon Craig e sua supermarionete, ao contrário do que ainda dizem, não tinha como proposta imobilizar o ator ou substituí-lo por figuras gigantescas, mas simplesmente propô-las como modelo do homem em movimento. A marionete, para Craig, representa o homem num outro estágio, num mundo de movimento, luz e silêncio, certamente fora dos padrões do então teatro realista ocidental². Era algo além do teatro realista, muito além da concepção que dele sempre se teve no Ocidente. Assim é que Symons, Maeterlinck e Craig representam uma das correntes do Simbolismo, a corrente que usa bonecos e máscaras como símbolos. E André Breton, do movimento surrealista, buscava a união de duas realidades: uma seria a negação de toda lógica, e a outra seria o inconsciente. Importante era deixar a mente penetrar em regiões onde vivem imagens essas, outras, “não encontráveis”. O teatro dadá foi uma forma de expressão inventada contra todo sistema de opressão, uma espécie de evasão dos sentidos ligados ao transe. Já o Teatro Futurista, em sua busca do sintético, do dinâmico, do ilógico e irreal, ressaltava as ambiguidades do homem e do objeto. Importante é lembrar que, com Marinetti, pela primeira vez, surgiu uma dramaturgia especialmente criada para o teatro de objetos, até então não suficientemente conhecido.

Não podemos deixar de mencionar a Bauhaus, uma escola

² Didier Plassard relaciona as ideias de Craig às de Charles Magnin, que, como historiador, lembra outros tempos em que as marionetes no Egito eram usadas em cerimônias religiosas, sendo tratadas como verdadeiros ídolos. Essa situação se contrapõe à decadência que as marionetes depois sofreram em toda a Europa.

que, sob direção de Walter Gropius, tinha como objetivo a fusão da arte com a técnica, espírito e matéria. Tecnologia a serviço da arte. Sendo o seu foco principal a arte abstrata, os meios que utilizava eram também o abstrato, também tido como expressão do nosso inconsciente, apreendido e manifestado na síntese. Com certeza, aí se percebem influências de Kandinsky, que sempre dizia que a pintura devia ser totalmente abstrata, pois, assim como a música fala direto à alma, assim também linhas, cores e formas têm influências direta em nós. E o que mais nos deve importar na arte são os efeitos que produzem em nossas almas.

Em resumo, as Vanguardas Históricas foram movimentos nos quais simulacros de toda espécie foram colocados em cena, contracenando com o ator. E assim como o dadaísmo e o surrealismo substituíram a atividade racional por ideias geradas no inconsciente, depois expressadas por imagens na pintura, também o teatro de ator então começa a dar os seus primeiros passos substituindo palavras por figuras e formas. Na verdade, nada de novo nisso. Símbolos e totens sempre foram instrumentos de comunicação, pois por si mesmos transmitem mensagens ao inconsciente de todos. Concluindo, objetos ou formas, no teatro de bonecos ou no teatro de ator, prescindem de explicações. Ou são assimilados ou não cumpriram sua função.

No período que se seguiu, o da Segunda Revolução Industrial, uma nova realidade social se instalou. Talvez menos humana mais rígida. Percebem-se reflexos nas posturas corporais, tanto na vida quotidiana como na cena teatral. Razão, talvez, pela qual artistas e atores encontraram nas figuras imóveis e rígidas das efígies expressões para a cena ou criando em si próprios imagens do homem artificial. O ator como que se *marionetizou*. Boneco, objeto ou artifício? Também aí nada de novo. Segundo Plassard, as maiores partes das antigas culturas sempre imaginaram e se dedicaram à construção do homem artificial, seja este de argila, seja de madeira, metal, papel ou tecido, máscaras, figuras ou andróides mecânicos. Entre sedução e repulsa, o grotesco e o enigmático, o desprezível ou assustador,

essas figuras eram de tal modo o não humanas que às vezes urgia delas se desfazer. O objeto, que já nas artes plásticas substituía a escultura, toma agora o lugar do ator e coloca o teatro de objetos e o teatro de animação ou de formas animadas na vanguarda das artes cênicas. Atualmente, entre ator e público, já se começa a perceber a força de expressão que objetos e imagens podem nos comunicar. Vivemos num perpétuo momento inaugural, sempre com novas ideias. Algumas não se fixam, outras tentam definir o momento, que muda. Recicláveis, as ideias, mesmo quando modificadas, seus conteúdos básicos permanecem. Seguem levando ecos do que antes se propôs. Portanto, não se trata apenas de rever certas manifestações do passado, mas perceber o quanto ainda estamos no processo dessas mesmas experiências. O teatro de bonecos, que as vanguardas históricas demonstraram ter em grande consideração, passou a trabalhar junto ao ator. O boneco deixou de ser uma sua simples réplica para tornar-se modelo de interpretação para o ator ou mesmo a substituí-lo. Com o boneco assim infiltrado e objetos atuantes, o teatro foi tomando outros rumos.

Para Tadeusz Kantor, o teatro é um conjunto de texto, ator, objeto e espectador, todos igualmente importantes. Disse Dennis Bablet (1983, p. 39): “Kantor não despreza, mas também não venera o texto”. O texto teatral não deve ser uma reprodução da literatura, mas deve-se sempre buscar o seu equivalente cênico.

No teatro de Tadeusz Kantor, o objeto era tratado como um ator, e o ator, como objeto. E essa relação ator-objeto, despertou aspectos mágicos, inesperados. Máquinas, bonecos e manequins eram instrumentos através dos quais ele colocava suas reflexões existenciais. Em seus espetáculos, havia sempre um objeto principal ou uma máquina especialmente construída para representar a ideia central. Por exemplo, no espetáculo *Wielopole Wielopole*, esse objeto era a cama. E em *A Classe Morta*, um berço mecânico. O teatro de Kantor nos leva a perceber a diferença entre boneco, objeto e ator. E essa diferença está no que Emile Copfermann (1980, p. 17) muito bem definiu: “O ator é, tem energia própria, vida racional, mas não

é o personagem, apenas o representa. Já objeto não é não tem existência real, mas em compensação é o personagem, o tempo todo”.

O movimento artístico e teatral que as Vanguardas do início do século XX provocaram modificou o conceito que, na Europa, até então se tinha do teatro de bonecos, uma imitação do teatro realista, senão apenas infantil (no mau sentido).

Com o fim da II Guerra Mundial, a vida recomeça, ainda que sofridamente modificada. Nos países da então formada União Soviética, o teatro de bonecos passou a ser prioridade na educação, expondo o público infantil em contato com espetáculos de alta categoria. E não só na Rússia, como em todos os países da União Soviética³. Atraindo também o público adulto com excelentes montagens, ainda que com textos sempre dependentes de censura prévia. O mesmo movimento estendeu-se aos outros países do bloco da União Soviética: Polônia, Tchecoslováquia, Bulgária, Romênia. Todos representados com excelentes produções no 12º Congresso e Festival da Unima, realizado em Moscou em 1976⁴. Quatro anos depois, o 13º Congresso e Festival da UNIMA foi realizado em Washington, EUA, 1980. Foi um importante encontro que incrementou a comunicação entre os países da América Latina e o intercâmbio com grupos da França, Itália, Espanha, Suécia, etc.

Sob o ponto de vista pessoal, a partir das décadas de 1980 e 1990, ampliamos nossa experiência através de *workshops* vivenciados no Instituto Internacional da Marionete, em Charleville-Mézières, dirigidos por renomados diretores. O primeiro deles sobre teatro de objetos, dirigido por Joseph Krofta, diretor do Teatro Drak, da então Tchecoslováquia, foi fundamental, somado depois às primeiras informações sobre festivais exclusivos de teatros de objetos, organizados pelo Teatro delle Briciole, da Itália, com a participação de grupos da Itália e da França e outros países. Fatores importantes para o nosso

³ Na década de 1970, só na Rússia, eram 110 os teatros estatais unicamente dedicados ao teatro de bonecos.

⁴ Artigo “The Soviet Puppet Theatre Today”, in: *All-Russia Theatre Association*. Moscou: XII UNIMA Congress.

discernimento no uso e atuação de atores, bonecos e objetos. O teatro de imagens aconteceu nos estúgios de Joan Baixas⁵, diretor do La Claca, de Barcelona, e Petr Matásek, cenógrafo do Teatro Drak⁶. Este último, cujo tema proposto para o *workshop* foi o episódio da Torre de Babel, despertou uma avalanche de ideias surgidas não só durante o estágio, como depois retomadas em nosso regresso a São Paulo. Já o teatro visual, dirigido por Leszek Madzik, diretor do Teatro Scena Plastyczana, de Lublin, Polônia, nos levou a outros níveis e conteúdos. Leszek fala através de símbolos. Cria ilusionismos com a luz. Seus espetáculos acontecem na mais pura penumbra e conseqüentemente há uma perda da noção de espaço, espaço esse que quase deixa de ser físico, despertando o subconsciente do expectador.

Assim é que as duas últimas décadas, de oitenta e noventa, entre pesquisas, experimentações, novas propostas e novos contatos, foram como que um ciclo que se fechou. O que antes apenas se intuiu ou se propôs começou a se concretizar.

Parte II – Experimentos do Grupo Casulo – BonecObjeto

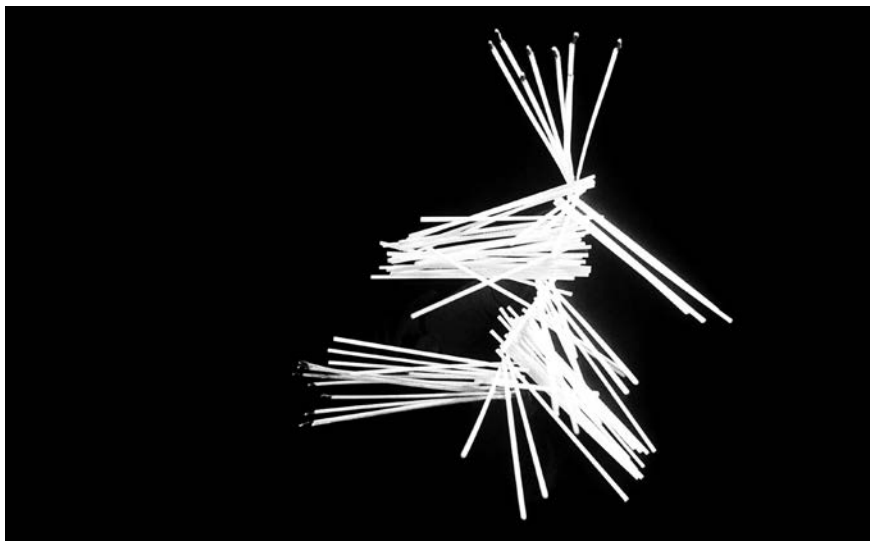
Os *workshops* do Instituto Internacional da Marionete foram muito importantes para o desenvolvimento de diferentes experimentos que a seguir passamos a desenvolver. Com alunos e atores, pusemos em prática essas experiências, seja na pesquisa do objeto pelo objeto, seja da imagem pela imagem ou por temáticas que nos interessavam. Através dessa experiência, ideias, poemas, situações ou eventos em nossa mente foram-se transformando em cenas e roteiros. A maioria delas colocadas em ação como simples experiências de aula ou pesquisa. Outros evoluíram como espetáculos de carreira, apresentados a diferentes tipos de público. E ainda outros foram recolhidos e continuam ainda em seu tempo de espera, aguardam revisão e maturidade.

⁵ Joan Baixas, diretor do Teatro de la Claca, dirigiu o espetáculo *Mori El Merma*, versão sem palavras, apenas no final um grito: “Que morra o ditador”. Uma recriação do *Ubu Rei*, de A. Jarry, com bonecos projetados por Joan Miró.

⁶ Petr Matásek, cenógrafo de grande notoriedade, não apenas do Teatro Drak.

Dentre as pesquisas realizadas, apresentamos a seguir alguns espetáculos encenados pelo Grupo Casulo – BonecObjeto:

1. Teatro de Objetos: *A Coisa – Vibrações Luz do Objeto Imagem*



A Coisa (1989). Casulo – BonecObjeto. Direção de Ana Maria Amaral. Foto de Nádia Abduch.

Durante quase um ano de experimentos numa oficina com alunos e atores, num processo de observação, objetos foram colocados sob diferentes processos de luz, o que para nós foi uma instigante experiência. Logo de início, se observou que o objeto, tal qual é, utilitário ou natural, separado do seu contexto e funções ordinárias, se colocado em espaço cênico com luz ou não inserida sobre ele, imediatamente passava a adquirir outras expressões. À medida que o observávamos ou o objeto era movido, algo começava a mudar em sua figura. Alguma coisa, de um determinado ponto dentro dele, sobressaía, como se o objeto tivesse um centro pensante através do qual emitia suas mensagens. Experimentou-se não só objetos industriais, inteiros ou em partes, como também elementos da natureza, galhos, cipós, carvão, folhas secas reavivadas e pedras... Essas sempre falam! Só por suas formas já impressionam. Depois de várias

experimentações com imagens, figuras, ritmo e sons, no final se configurou um espetáculo: *A Coisa – Vibrações Luz do Objeto Imagem*. Uma experiência que nos abriu novas percepções⁷.

2. Teatro de Imagens: *Babel – Formas e Transformações*



Babel – Formas e Transformações (1992). Casulo – BonecObjeto.
Direção de Ana Maria Amaral. Foto de Caio Mattos.

Babel, episódio do *Gênesis*, trata da construção e queda da torre. Imagens projetadas, silhuetas não definidas. Moléculas ou figuras, formas ovoides, feto ou coisa? Aos poucos, adquirem aspecto quase humano. Segue o período de uma nova fase da humanidade, sedentária, logo após o dilúvio. Não mais a caça, a luta, mas o cultivo da terra. Abandonando construções antes de pedra, difíceis de serem moldadas, com a terra amolecida pelas águas, os homens passaram então a trabalhar com tijolos. Assim inspirados iniciam a construção

⁷ Estreia em S. Paulo no Teatro Crown Plaza, depois várias outras apresentações. Participação no Festival da ABTB, Nova Friburgo, 1989 e no Festival Internacional de T. Bonecos do Irã, 1990. No elenco, participação de Zé dos Móviles (Jose Pinto filho), Regina Pessoa, Felisberto S. Costa e outros. Direção e roteiro Ana M. Amaral. Trilha sonora de Wanderley Martins.

da torre. A torre representa um abrigo, a união dos indivíduos e, ao mesmo tempo, motivo de conflito e competição entre os homens. A torre desmoronou não por um desentendimento de palavras, mas sim por afirmação do poder individual ou grupal. A queda representa transformações, o fim de um ciclo e o início de outro.

Em nossa versão, o tema foi dividido em fases. Numa primeira fase, o homem, representado por pequenos bonecos, os homúnculos, aspirando alcançar as alturas, tenta sua escalada. Assim, tentam subir por um cipó, que se rompe.

Na construção das torres, tentamos usar formas geométricas, uma pesquisa que nos levou às teorias de Buckminster Fuller (1975) sobre energia e sinergia. Energia é o que emana de um objeto isolado. Sinergia trata do comportamento energético de um sistema. Se energia se refere a objetos isolados, a sinergia trata da relação entre eles. Sinergia, portanto, é energia de um sistema. Segundo Fuller, a unidade da vida é dois. Sem o outro, não há consciência. Pensar é tomar consciência, e o outro é a nossa consciência de vida. Através de leituras de Fuller e seus gráficos, vimos que duas linhas (positiva e negativa) em interconexão formam um ângulo, que, por sua vez, formam um triângulo: ação/reação/resultado ou presente/passado/futuro. E os dois somados (positivo e negativo) formam um tetraedro. E dois tetraedros formam a energia de um átomo. Assim brincando com formas, fomos encontrando paralelismos e coincidências entre dois mundos: a ciência (para nós desconhecida) e a natureza (plantas, gotas de orvalho etc). Nos ensaios, nos espantávamos com as coincidências existentes entre formas geométricas e a natureza. Afinal, conseguimos compor um roteiro.

Parte I: Gênese. Imagens e sombras, um foco de luz explode e se multiplicam evoluções de cor no espaço. Fogo, ar, água e terra se organizam. Cipós e raízes ligam céu e terra. Os homúnculos, na tentativa de ascender, usam cipó, falham. Os homúnculos em estado de osmose aos poucos se individualizam e se reafirmam.

Parte II: Cipós e raízes ligam terra e céu. Primeira Torre: homens mais preparados, representados por homúnculos, manipulados por atores visíveis, com formas geométricas constroem uma torre. Formas triangulares, que se rompem. Segunda Torre: atores agora com formas quadrangulares constroem uma torre em cujo topo habita uma imensa borboleta (também em forma geométrica), que a protege. Inesperadamente, um elemento, animal, avança sobre a borboleta e destrói a torre. Formas evoluem num contínuo jogo. Terceira Torre: surge uma imensa geodésica. Voltam os homúnculos, que a tentam escalar, mas a forma descamba. Caos e desordem. Tudo se transforma. Uma cortina, com a mesma teia da geodésica, cobre toda a cena. Os atores a tentam escalar, subindo, subindo até que a luz se vai. O som continua, indefinidamente⁸.

3. Teatro de Imagens: *Dicotomias – Fragmentos Skizofrê*⁹



Dicotomias – Fragmentos Skizofrê (2005). Casulo – BonecObjeto.
Direção de Ana Maria Amaral. Foto Acervo Casulo – BonecObjeto.

⁸ Participaram da criação e apresentações os alunos Rodrigo Garcia, Roberta Amador, Helenise Alberto e Gerardo Bejarano. Trilha de Wanderley Martins. Direção e roteiro, A. M. Amaral.

⁹ Há uma diferença sutil entre teatro de imagens e teatro visual, mas não vamos aqui explicitar definições.

A abertura do espetáculo começa com uma projeção de sombras ilustrando o processo da formação dos seres, sementes/ovo/bicho/homem. Deformidades e perfeições onde já se anuncia a prepotência do mais forte que, por sua vez, se confunde por suas fragilidades. O espetáculo *Dicotomias* trata da dualidade do ser humano e seus consequentes estranhamentos diante do ser dividido, da dúvida: ser dois-em-um ou ser incompleto? Estranhamentos pela pane que nos acomete às vezes diante da nossa própria imagem ou diante do tempo invisível. Trata das relações entre homem e mulher. Principalmente, focaliza a mulher, a mulher comum, com a fragilidade dos seus sonhos diante das desconexões quotidianas, que enquanto busca sua identidade se percebe em fragmentos. Lapsos incongruentes do divino em nós? É uma dramaturgia que não se expressa através do racional, mas com imagens provoca o inconsciente.

Sobre a experiência com *Dicotomias*, o grupo assim se expressou:

“A ação do tempo não acontece de maneira linear, mas é uma narrativa fragmentada que se organiza no entendimento de cada espectador. As situações se resolvem em si mesmas, pois seu processo está diretamente ligado às imagens, capazes de desenvolver atividades inconscientes no pensamento de cada um. Trata-se do confronto entre o permanente e o transitório, o inanimado e o humano. A fragmentação das cenas, associada às frustradas tentativas de o pensamento consciente se colocar, provoca uma não-repetição do tempo, pois ele funciona como um constante retorno ao momento presente. É pura poesia” (Wagner Cintra).

“Neste teatro, o ator é apenas um dos suportes, com a nobre missão de oficiante. Veículo intermediário, médium entre o universo das imagens e o espectador. Seu corpo comunica-se com o corpo do espectador, servindo como um portal à experiência sensorial da plateia. E para isso é necessário que ele, o ator, se retire da condição de suporte privilegiado do espetáculo” (Teotônio Sobrinho).

“*Dicotomias*, por ser uma encenação de bonecos, máscaras, sombras, atores e objetos, sem texto ou diálogos, aproxima-se

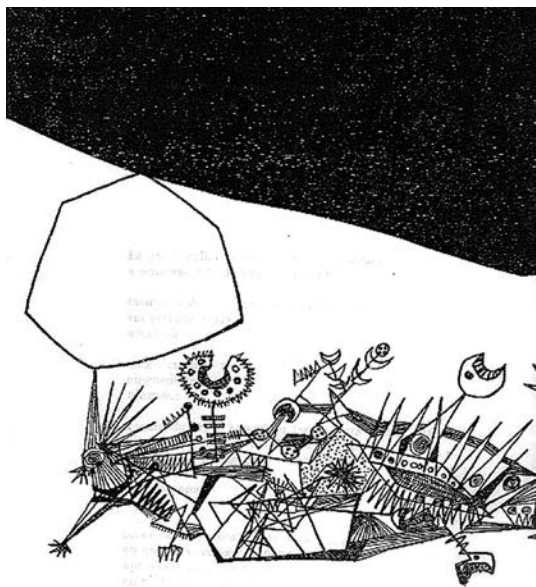
das artes plásticas. A trilha sonora criada por Cid Campos constrói uma unidade temático-musical. Ela incorpora o processo de repetição e muitas vezes é a responsável pela caracterização das personagens-objetos. O grande olho perscrutador, um dos objetos-personagens que tem entradas contínuas durante a peça, ganha uma sonoridade própria sempre que ele aparece em cena. Cenas que fazem lembrar o Surrealismo: mulher sem cabeça, pé dançando em contracenar com um sapato, cabeças gigantes, seios em molduras, sombras, mulher sem rosto, olhos, olhos pequenos e gigantes, etc. Cenas que abandonam a mimese, a representação naturalista, construindo um mundo de evocações míticas e arquetípicas” (Maira Fanton).

“Em *Dicotomias*, a estrutura dramática conjuga diversas cenas e caracteriza-se pela repetição de personagens e situações, que são retomados em outros contextos. Assim, um mesmo personagem ou objeto pode surgir em espaços-tempos distintos. O texto propõe pequenas histórias a serem construídas no interior da fragmentação estrutural. Caso deseje, o espectador tem a liberdade para costurá-las, valendo-se das diversas entradas textuais que estão à sua disposição. Ou pode abandoná-las e navegar nos seus fragmentos aleatoriamente. Estruturalmente, *Dicotomias* convertem-se em politomias. Proposto como *work in process*, no início de sua montagem, o espetáculo sofreu depois transformações após um primeiro contato com o público” (Felisberto Sabino da Costa).

4. Teatro de Imagens e/ou Teatro de Visual: Os Protágonas

Os Protágonas estão em processo de criação. São utilizados desenhos de Antônio Henrique Amaral, máscara e figuras de Alexandre Fávero. A trilha sonora é de Kalau, a conversão dos *Transeuntes* em grafismos é de Dinho Del Puente. Integram o elenco: Fernando Martins, Naiara Bastos e Kauê Aguilera do Carmo. O roteiro e a direção são de A. M. Amaral.

Cena 1: *Os Protágonas*



O Corpo Metálico. Desenho de Antônio Henrique Amaral.

A luz, ao incidir sobre O Corpo Metálico, projeta sombras no fundo do palco, emitindo luminosidades em todo o espaço cênico. No claro-escuro, percebe-se algo que se move. É o Corpo Metálico, que pouco se mostra, mas se percebem os seus pontos de luz. Aos poucos, se veem os seus movimento e, dentro dele, os personagens que nele habitam.



O Corpo Metálico. Versão tridimensional de Alexandre Fávero.



Cena 2: O Espírito Jocosos

O Espírito Jocosos pula na cena: dança e gargalha. Misto-homem/misto-coisa, brinca com a esfera. Dança e ri. Sustenta, com seus dedos, o mundo. Oscila. Num vai e vem brincando e rindo, em suas mãos, o mundo se mantém.

O Espírito Jocosos.
Desenho de Antônio Henrique Amaral.



O Espírito Jocosos. Versão em máscara, de Alexandre Fávero.

Cena 3: *Os Transeuntes*

Os Transeuntes. Desenho de Antônio Henrique Amaral.

Parte III - Conclusão

| | | | | |
|---------------|---|----------------|---|---------------|
| Boneco Objeto | = | Figura | = | Concreto |
| Imagens | = | Formas Visuais | = | Abstrato |
| Ator | = | Figura e Forma | = | Corpo e Anima |

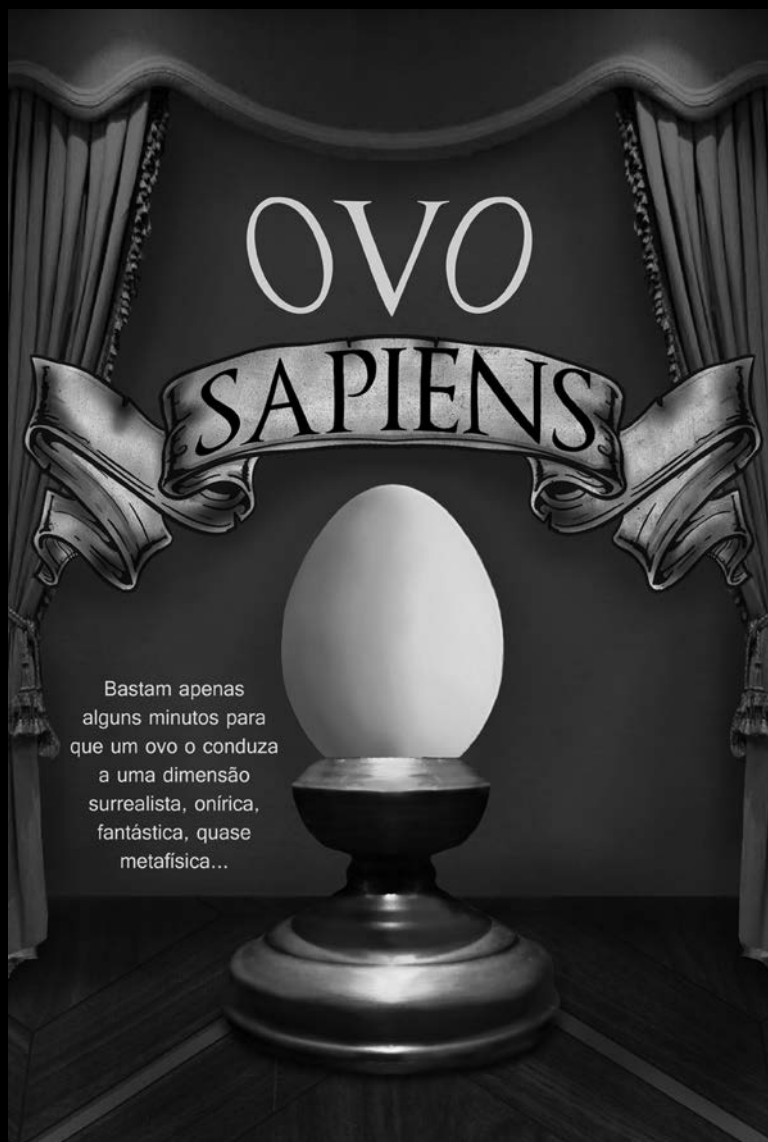
Hoje, sinteticamente, vejo a predominância de dois tipos de teatro, o realista e o poético. O realista, mais próximo da realidade, o riso, a diversão, a blague, a crítica. O poético, expressando-se através de símbolos, talvez hermético. Sutil. Fim? Ou recomeço de improvisações!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BABLET, Denis. Tadeusz Kantor et le Théâtre Cricot 2. In: JACOUT, J. *Les voies de la création théâtrale*. Vol. XI. Paris: CNRS, 1983.
- COPFERMANN, Emile. Singulière ethnie. In: *Théâtre Public*. Paris: Sep. 1980.
- FULLER, R. Buckminster. *Synergetics: explorations in the geometry of thinking*. New York: MacMillan, 1975.
- PLASSARD, Didier. *L'acteur en effigie*. Lausanne: Editions L'Age d'Homme, 1992.

Metáforas visuais numa montagem com objetos

Rafael Curci
(Campinas – SP)



Ovo Sapiens (2014). Cia e direção de Rafael Curci.
Desenho de arte de Rafael Curci e Neila Gonzaga.



Ovo Sapiens (2014). Cia e direção de Rafael Curci. Foto de Neila Gonzaga.



Resumo: O artigo descreve as distintas etapas e os processos criativos de uma montagem de teatro de objetos em particular. De maneira simples e descritiva, o autor detalha o ponto de partida e define suas metas e objetivos. Expõe a escolha dos objetos, os variados materiais e as características estruturais que definem o espaço cênico. Desenvolve a dramaturgia, registra os progressos obtidos nos sucessivos ensaios e, finalmente, analisa os conteúdos expressivos, visuais e dramáticos emergentes de seu próprio trabalho.

Palavras-chave: Teatro de objetos. Visualidades. Metáforas.

Abstract: This article describes the distinct steps and creative processes of a production of a theater of objects in particular. In a simple and descriptive manner, the author details the starting point and defines its goals and objectives. It presents the choice of objects and the various materials and structural characteristics that define the scenic space. It presents the dramaturgy, registers the progress made in rehearsals and finally analyzes the expressive, visual and dramatic content that emerges from his own work.

Keywords: Theater of objects. Visualities. Metaphors.

Antes de começar

Primeiramente, desculpe-me que não possa por este meio apertar sua mão para lhe cumprimentar. A tecnologia das indústrias gráficas é ainda bastante precária e limitada. Vou tentar comunicar algumas ideias que surgiram durante a montagem de um espetáculo protagonizado por objetos. Quero supor que você e eu temos uma linguagem em comum. Você está lendo a *Revista Móin-Móin*, que é uma publicação dedicada a divulgar distintas pesquisas na linguagem de formas animadas. Deduzo, então, que você tenha

algum conhecimento sobre esta maravilhosa arte de animar bonecos e objetos em diferentes funções dramáticas. Sendo assim, você e eu temos habilitada uma via de comunicação em comum, além de compatível. Essa via ou canal de entendimento é muito específico e necessário para que eu possa lhe contar algumas ideias e abordar distintos aspectos relacionados a uma prática teatral singular, o teatro de objetos. Neste escrito, vou descrever de maneira simples as etapas que atravessei para levar adiante a montagem de meu mais novo espetáculo intitulado *Ovo sapiens*. Mas acho conveniente esclarecer que não sou pedagogo, não disponho das aptidões, da paciência nem do léxico acadêmico. Sou apenas um titereteiro. Tampouco sou “Ator-Manipulador”, como dizem aqui no Brasil, já que isso sugeriria que disponho de conhecimentos e ferramentas expressivas próprias do ator, que realmente não tenho. Eu me formei como titereteiro, trabalho atrás dos personagens que animo e não sei atuar ou me desenvolver no palco sem eles. Lamento te desencantar, mas é isso. Vou apenas utilizar minha experiência e os conhecimentos que adquiri ao longo dos anos na prática contínua nos palcos, animando, pelo trabalho, o desejo de aprender e refletindo sempre sobre esta fascinante arte de animar. Um dos motivos pelos quais decidi pôr no papel os resultados desta pesquisa foi a escassa bibliografia existente sobre teatro de objetos em geral. Tomara que você desfrute e não sofra com a leitura. Gostaria pessoalmente que este trabalho aportasse algumas ideias ou promovesse reflexões em outros colegas desejosos de percorrer este fascinante mundo onde a matéria em estado puro alcança níveis incríveis de expressão dramática, sensibilidade, comunicação e simbolismo.

O que, como, o que quero e o que não

Encarar uma nova etapa de trabalho no teatro de formas animadas nos põe sempre diante de uma série de decisões e escolhas que temos que tomar para consolidar nosso ponto de partida. Que iria fazer e como? Por que teatro de objetos? Venho postergando este trabalho com objetos ao longo de anos, e não mexi antes neles porque não me considerava maduro e o suficientemente experiente

como artista para levar adiante um projeto artístico tão ambicioso, complexo e incógnito para mim. Sempre achei os objetos muito difíceis de abordar, eles se expressam numa linguagem altamente metafórica, fora do convencional, quase sempre de maneira hermética, misteriosa ou quase indecifrável. No meu caso, escolhi trabalhar com objetos puros e praticamente sem alterações, evitar as mimeses nas manipulações e não cair sob nenhuma circunstância nos estereótipos óbvios e tão frequentes que observamos no palco: na maioria dos casos, o objeto é sempre forçado a fazer ou dizer coisas que poderia concretizar muito melhor um boneco bem construído e manipulado. Os objetos não deveriam se movimentar como bonecos, esse é um erro muito frequente. E claro, tampouco seria minha intenção cair no tão lamentável e reiterado “efeito Disney”, que empobrece, estraga e infantiliza os objetos, reduzindo-os em forma, conteúdo e expressão. O diretor Roman Paska sempre comenta que, no teatro de animação contemporâneo, temos que alcançar a “liberação do mimético”, argumentando que o teatro de objetos é um movimento que expressa uma firme vontade de despojar o objeto de todo mimetismo. Fazer teatro de objetos é assumir trabalhar num palco pequeno (Micro Teatro), tentando articular uma dramaturgia não convencional, que favoreça e potencialize o lado oculto e metafórico dos objetos. Tudo isso destinado a uma plateia sempre escassa, dadas as pequenas dimensões dos objetos. Não mais de dez ou doze espectadores por vez; se colocamos na sala uma quantidade maior de pessoas, a grande maioria não enxergaria as ações que estão acontecendo no pequeno teatrinho. Neste tipo de prática teatral, a figura e o caráter do manipulador assumem sempre uma função dramática preponderante, já que a sua presença evidencia quase sempre sua própria performance cênica. Mas neste trabalho eu queria eliminá-lo, ou seja, sumir ou apagar o manipulador na escuridão do palco, ocultá-lo atrás das cortinas, velar e inibir a sua figura como signo expressivo, narrativo e comunicante. E junto com ele sumiriam também todas as implicações cênicas que o manipulador provoca no

palco durante a apresentação. Nesta etapa, acho que só tinha claro o que queria e o que não queria neste novo trabalho com objetos, tanto no plano teórico-prático como nas diferentes pesquisas e aspectos técnicos que teria que resolver. Assim, decidi não dilatar mais o processo, tomar fôlego e por mãos à obra.

Imagens, cores, formas e conteúdos



A Metamorphose de Narciso (1937). Salvador Dalí.

Tinha então vários pontos de partida. Algumas imagens de objetos percorriam minha cabeça, mas indagando-as em profundidade reparei que os objetos apareciam deformados, moles ou sem consistência. Lembrei-me dos relógios e os ovos se derretendo nas telas surrealistas de Salvador Dalí. Fui até a biblioteca e comecei a olhar na coletânea de livros de pintura.

Passei um bom tempo contemplando reproduções de obras realizadas por De Chirico, Man Ray, Paul Delvaux, Dalí, Marcel Duchamp, Picabia. O objeto comum redimensionado mediante a alquimia alterada e imprevisível dos surrealistas. Os surrealistas e os objetos sempre fizeram boas parcerias. E os futuristas os levaram ao palco. Então, uma pintura de Dalí, *A Metamorphose de Narciso*,

chamou a minha atenção. A obra recria o eterno mito do narcisismo, encarnado neste caso num jovem tão atrativo como arrogante. Conta a lenda que, para dar uma lição a esse rapaz frívolo e vaidoso, a deusa Némesis condenou Narciso a apaixonar-se pelo seu próprio reflexo na lagoa de Eco. Narciso, ao debruçar-se na lagoa para saciar sua sede, permaneceu imóvel na contemplação ininterrupta de sua face refletida, e assim morreu. A pintura de Dalí recria a lenda de maneira alegórica, empregando cores cálidas, figuras ambíguas, poucas sombras e alguns objetos: um ovo, uma mão, um espelho de água e o reflexo da figura de um homem que não é um homem: são pedras cuidadosamente dispostas que sugerem uma forma antropomorfa. Não é uma metáfora de um homem, é apenas um Ícone. O Ícone é um signo que remete ao objeto representado reproduzindo só alguns de seus aspectos mais significativos ou sobressalentes. Na pintura de Dalí, os objetos parecem deslocados e fora de contexto, despojados de sentido e função utilitária. São objetos que objetam e objetivam. Escolhi alguns objetos da pintura para tentar pô-los em função dramática na sala de ensaio.

Algumas dicas para começar

Não force os objetos, evite a mimeses ou qualquer tentativa de fazer que caminhem ou falem. Não seja insistente, respeite o objeto, sua materialidade e sua forma! Praticamente nenhuma das técnicas de animação convencionais é aplicável aos objetos. Acha que estou errado? Tudo bem, continue insistindo. Não quero te desanimar, mas é muito provável que tenha que inventar uma técnica de animação para cada objeto, mas ainda estamos longe disso. Logo depois de se sentir sem motivações nem ferramentas adequadas para transferir o mínimo efeito de “vida”, supere a frustração e tente indagar o objeto de uma maneira poética.

Passsei algumas horas atrás de uma mesa montada na sala de ensaio observando os objetos escolhidos. Tentei estabelecer uma série de vínculos entre eles, achar algum padrão em comum que os conecte entre si. Guiando-me pelas imagens da pintura, incluí uma pequena caixa de música que tinha um espelho grudado na parte

interna da tampa. Escolhi o espelho como objeto capaz de simbolizar a água e os reflexos retratados na tela. Um ovo e minha mão esquerda completavam alguns objetos extraídos da obra de Dalí. A caixa de música é um pouco antiga, e é necessário dar corda para começar a música. No interior, há uma bailarina de plástico apenas enfeitada que executa uma dança sobre a superfície da caixa. A bonequinha realiza pequenos giros induzidos pela força de um pequeno ímã oculto no interior do mecanismo. Da mesma maneira que um bonequeiro manipula seus bonecos de luva se ocultando atrás do teatrinho, o ímã produzia um efeito similar com a bailarina. O ímã pode mexer objetos de uma maneira indireta, camuflada, quase imperceptível. E que outras coisas pode um ímã movimentar? O ímã é definido como um objeto capaz de provocar um campo magnético ou, em poucas palavras, pode gerar uma forma particular de energia. E daqui para frente começou uma etapa de pesquisas referentes aos distintos tipos de ímã, estabelecendo seus polos magnéticos, as distintas linhas de força, as ações de atração e repulsão, etc. Em poucos dias, consegui movimentar uma variedade de objetos metálicos, mas havia um em particular que desejava animar. Porém, o ímã não exercia nenhum efeito nele por razões óbvias. Este objeto era justamente o ovo. Eu via no ovo todo o potencial de um personagem desvalido por conta de sua composição e estrutura, volume e fragilidade, mas não sabia ainda como mexer nele sem cair numa imitação ou simulação mimética. Tirei vários moldes de um ovo fresco e construí alguns superpondo capas de fibra plástica, outros com resina poliéster e também alguns com papelão, massa de modelagem e cola branca. Antes de fechá-los, coloquei no interior, a modo de gema, pequenas esferas de aço. Fui experimentando com distintos pesos e tamanhos até que finalmente consegui movimentar um ovo passando o ímã por baixo da mesa de trabalho. O ovo parecia se mexer por vontade própria, rodando pela superfície e executando os movimentos que eu conferia a ele através do ímã. Os objetos tornam-se animados quando os seus movimentos parecem ser intencionais. Movimentos sempre traduzidos em ações com intenções. O movimento, portanto,

depende da forma do objeto e, de acordo com o tipo de animação que recebe, sua figura se modifica e até parece sofrer alterações. Sua estrutura física determina também os seus movimentos, definindo, ampliando ou limitando sua atuação. Então, eu tinha que vincular o ovo com os outros objetos, tentar esboçar uma trama, uma sequência dramática que os conectasse. E tinha também que procurar definir um espaço cênico no qual eles pudessem habitar. Um lugar não habitual, fora do cotidiano e completamente ficcional, onde as ações executadas pelos objetos fossem ressignificadas e percebidas de maneira clara e objetiva.

O espaço cênico: o Micro Teatro

Pesquisando no escasso material existente sobre teatro de objetos, li que eles adquirem força e distintos significados quando são inseridos no espaço teatral. Eu precisava de uma pequena caixa cênica que condensasse a atenção do espectador num espaço bem reduzido. Lembrei que a pintura de Dalí tinha uma moldura bastante especial, carregada de enfeites, arabescos e outros detalhes. Procurei a velha moldura de um quadro que tinha guardado no porão e coloquei os objetos atrás dela. Brincando com distintas luzes e alterando as posições dos objetos, consegui recriar algo que remetia a uma pintura, mas em três dimensões. Meu espaço cênico então seria ambíguo: representaria uma pintura tridimensional e, ao mesmo tempo, um pequeno teatrinho. Construí uma moldura de madeira que pudesse reduzir as dimensões do quadro e um tablado a modo de palco para que o ovo pudesse se movimentar em todas as direções possíveis, ocultando sempre os movimentos de minha mão, que acionaria o ovo por baixo e pelos lados do teatrinho. Para elevar o palco do chão com o fim de evitar posições corporais incômodas durante a manipulação e, ao mesmo tempo, favorecer a visão da plateia, instalei o teatrinho sobre uma antiga mesa de passar ferro, ainda desmontável e fácil de transladar. Toda a estrutura de palco foi recoberta com um cortinado volumoso e cuidadosamente enfeitado, que ocultava totalmente o manipulador ao mesmo tempo em que conferia ao espaço cênico uma aparência

antiga, quase vitoriana. Minha mão esquerda representaria a mão da pintura e contracenaria com o ovo de uma maneira decididamente antagônica, enquanto, com minha mão direita, executaria as ações e os movimentos do ovo através do ímã. Da mesma maneira que ocorre no teatro de bonecos, a execução deste trabalho exigiria uma boa técnica de dissociação e desdobramento. Com o palco já quase pronto, comecei a improvisar ações com os objetos até que finalmente consegui articular uma pequena história.

A dramaturgia

Não seria uma obra escrita com indicações de ações nem diálogos, já que nenhum objeto falaria. Um pequeno guia ou roteiro de ações com algumas dicas e descrições detalhadas dos movimentos seria mais que suficiente. E sua duração total seria de uns poucos minutos, os necessários para expor o esquema da trama dramática em sua intensidade e totalidade. Não precisaria de nenhum tipo de escritura especial para esta variante de teatro, como bem aponta Ana Maria Amaral em seu livro *O Ator e Seus Duplos*:

A dramaturgia do teatro de objetos é igual à de qualquer texto dramático. No primeiro momento, temos a apresentação dos personagens e suas situações: no segundo, o conflito: no terceiro, as situações se resolvem ou se dissolvem em consequentes transformações. Em outras palavras, nesse tipo de teatro perduram as mesmas regras de qualquer apresentação teatral: em um primeiro momento neutro, seguido por momentos de conflito; e um momento final com soluções e transformações. No teatro de objetos uma história é contada, existe um conflito e soluções. O objeto aí é uma metáfora da problemática cotidiana do homem (AMARAL, 2001, p. 142).

Ovo Sapiens (assim decidi batizar este novo trabalho) seria por enquanto uma cena breve e ao mesmo tempo explícita e contundente, com um final tão inquietante como inesperado. O personagem principal da história acabou sendo um ovo que, repentinamente, toma consciência de sua frágil e efêmera existência alguns instantes antes de ser jogado na frigideira. Ele resiste a ser comido e tenta

escapar uma e outra vez, mas uma mão sinistra bloqueia todas suas tentativas de fuga. Ele é um ovo com uma aparência comum, mas com a incrível habilidade de refletir, sentir e reagir. Um ovo evoluído, pensante, e ao mesmo tempo introvertido e temeroso. Um ovo que reflete. Um *Ovo Sapiens*. Para reforçar as ações e acrescentar conteúdos na história, agreguei alguns objetos que se somaram aos já escolhidos: um saleiro de cristal, uma embalagem de papelão com cinco ovos brancos dentro, uma garrafa de vinho de 200 ml, uma taça de cristal e um suporte de bronze maciço que serviria de pedestal e apoio para o ovo. Definidos os objetos, a linha argumental, as distintas manipulações, o cenário e as necessidades técnicas do pequeno teatro, comecei a movimentar a história na sala de ensaio.

Testes, observações e replanejamentos

Trabalho praticamente sozinho nas minhas montagens e por essa razão utilizo uma câmera de vídeo. Com ela, faço distintos registros dos ensaios, muito necessários para conferir e corrigir depois os distintos aspectos dramáticos e técnicos, efetuar ajustes na manipulação e consolidar mudanças. Fiquei surpreso com as primeiras imagens, já que havia anulado a figura do manipulador do palco e movimentado o ovo sem nenhum artifício visível. O resultado final era muito semelhante a essa técnica de animação utilizada no cinema e conhecida como *stop-motion* (animação de objetos ou bonecos articulados através de fotogramas). A ideia de contar a mesma história com objetos, mas numa linguagem cinematográfica, resultou-me atrativa, já que poderia variar os pontos de enfoque do espectador, brincar com distintos planos e ângulos de câmera, alterar os tempos, experimentar outra linguagem, etc. Então, decidi que *Ovo Sapiens*, além de um espetáculo de teatro de objetos, seria também um curta-metragem de animação. A pequena cena de objetos se estendia ao longo de oito minutos. Observei que a mão contracenava com o ovo de maneira fluida e categoricamente antagônica, ao mesmo tempo em que a caixa de música e a bailarina aportavam um toque melódico e delicado. O

efeito “micro” do teatrinho voltou-se “macro”; a pequena garrafa de vinho de 200 ml parecia aumentar de tamanho sob os efeitos da luz e as distintas manipulações. Constatei que o mesmo fenômeno se repetia com todos os objetos exibidos no palco minutos depois de começada a apresentação. A boca de cena do teatrinho concentrava a visão dos espectadores e de alguma maneira alterava sua percepção. Outra alteração evidente que percebi era a dilatação absolutamente perceptível do tempo dramático, que variava de muito lento a excessivamente rápido segundo as variabilidades das ações. Não tendo palavras nem diálogos enunciados, a proposta cênica se materializava em sua totalidade nos aspetos puramente visuais e gestuais, na qual a inter-relação dos objetos, a precisão dos gestos e as ações cuidadosamente pautadas e ordenadas aludiam a uma história.

Teatro de objetos, território natural da metáfora

No teatro de objetos, quando as imagens e os gestos aludem e não explicitam, e mediante essa alusão induzem o espectador a construir alguma coisa em sua cabeça, alguma ideia, inclusive uma emoção, deduzimos que ele está imerso numa profunda experiência sensorial, ele está construindo sentidos através de metáforas. Neste tipo de teatro, a leitura convencional dos fatos não é suficiente, o espectador tem que interpretar e fazer analogias, estabelecer relações e semelhanças, indagar todos os elementos que aparecem na cena de uma maneira muito mais sensível, quase sensorial. A metáfora é um signo composto por um conjunto de signos. Onde há metáfora, sempre há um conjunto de signos operando ao mesmo tempo, de maneira simultânea e dinâmica. Em poucas palavras, acho que a metáfora é um signo ou conjunto de signos que atinge e estimula a percepção sensorial das pessoas.

Segundo Gastón Esnault,

A metáfora é uma comparação condensada mediante a qual o espírito afirma uma analogia intuitiva e ao mesmo tempo concreta. É uma identidade para a imaginação, um tanto parcial e precária, mas totalmente capaz de ativar

uma reação presente e sensível da pessoa. A metáfora atinge sempre alguns de nossos cinco sentidos ativando a imaginação, estimulando a fantasia e a livre associação de ideias (ESNAULT apud INGARDEN et al, 1977, p.167).

Os objetos não se metaforizam magicamente, eles permanecem invariáveis e sempre se remetem a si mesmos. O objeto é um signo unívoco, imutável e autorreferencial. Quem transforma seus conteúdos, estabelece relações e percebe distorções nas suas formas e aparências é, primeiramente, o artista, e logo depois o olhar disposto do espectador. Durante o ato de representação, esse olhar sensível aceita qualquer convenção ou ruptura de códigos que o artista proponha no palco. Uma vez imerso no universo ficcional, o espectador se arrisca a dar sentido, ordenar ou relacionar de alguma maneira tudo o que aparece diante de si, ativando desta maneira um processo de metaforização que atinge todos os elementos que intervenham na cena. Nesse processo definitivamente dinâmico e sensorial, os objetos unívocos voltam-se polissêmicos, estabelecendo equivalências e analogias que induzem o espectador a construir alguma coisa em sua cabeça. Mas esse tipo de leitura altamente perceptiva exige um espectador com certo grau de competência. Tanto as visualizações como seus significados serão mais abundantes segundo o horizonte cultural, intelectual e particular de cada espectador. O teatro de objetos é matéria morta que se ressignifica no palco através de distintos processos de metaforização induzidos e ordenados cuidadosamente pelo artista. E quando o discurso cênico se desenvolve de maneira quase poética, fluida e harmônica, o espectador deixa de ser um receptor passivo e despreocupado para se tornar um construtor de conteúdos e visualidades.

Considerações finais

O tempo transcorrido nos distintos processos da montagem abarcou três meses. *A Metamorfose de Narciso*, aquela pintura surrealista de Salvador Dalí, foi a imagem disparadora que desencadeou os distintos processos criativos que vieram depois. Pessoalmente, tenho

a sensação de haver passado por uma série contínua de indagações poéticas ativadas pelos atributos ocultos – mas existentes – em cada objeto. Cada um deles exigiu de mim uma abordagem particular, intensa e pessoal. Acho que finalmente consegui habilitar um canal de comunicação com eles, que não precisa de nenhum mecanismo interno ou externo específico, mas exige uma percepção sensorial muito ampla, sempre ativa e afinada. Não creio haver atingido na mesma profundidade e tampouco no mesmo nível todos os objetivos que enunciei no começo da montagem, mas me sinto satisfeito com alguns dos resultados obtidos. *Ovo Sapiens* é hoje um espetáculo de teatro de objetos destinado ao público adulto que se inscreve na modalidade de Micro Teatro. A obra tem uma duração total de oito minutos e se apresenta para um máximo de quinze espectadores por vez, somando um total de seis ou sete intervenções num período de uma hora. É também é um curta-metragem filmado com câmeras de alta definição, cuidadosamente editado e transferido para um DVD, que dispõe de títulos e créditos em quatro idiomas. O filme está sendo bem recebido pelo público e continua participando de diversos festivais nacionais e internacionais dedicados ao cinema de animação. Eu, como titereteiro e artista, vou continuar fazendo indagações na matéria morta, pois comprovei que ela me estimula, através de reflexos difusos e metaforizados, a seguir andando e procurando.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMARAL, Ana Maria. *O Ator e seus Duplos*. São Paulo: Editorial Senac, 2001.
- INGARDEN, Roman et al. *O Signo Teatral: A Semiologia Aplicada à Arte Dramática*. Tradução de Luiz Arthur Nunes; Regina Zilberman; Ana Mariza R. Filipousk. Porto Alegre: Globo, 1977. (Coleção Teoria e Crítica)

Visualidades: construção de bonecos e objetos para teatro, das tradições às linguagens contemporâneas

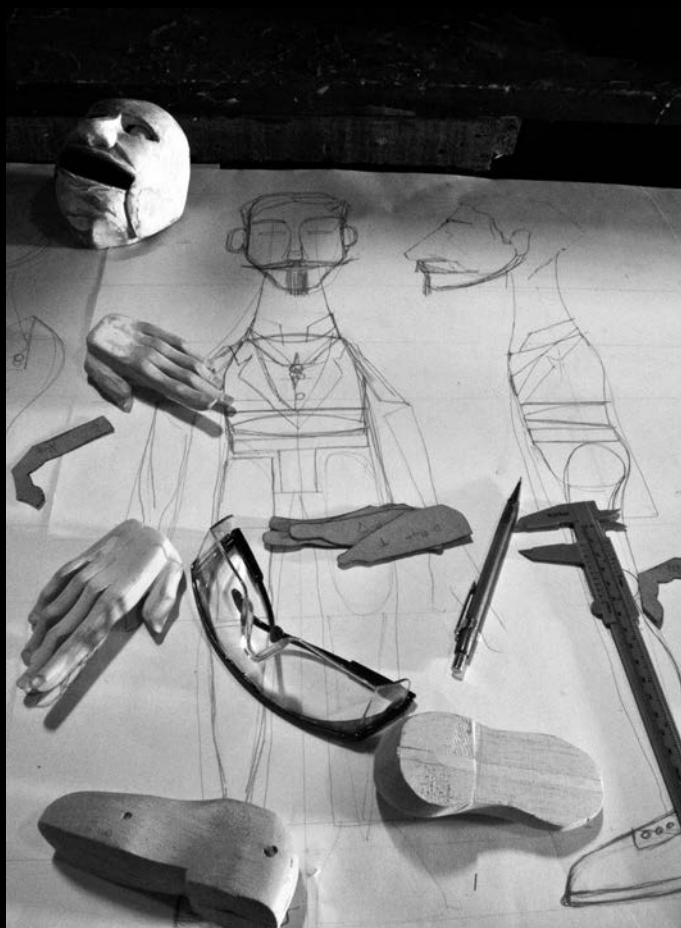
Catin Nardi

Cia. Navegante Teatro de Marionetes (Mariana – MG)

Musicircus (1996). Cia Navegante Teatro de Marionetes. Direção de Catin Nardi. Foto de Bruno Arita.



© Bruno Arita



Cenários Históricos de Minas (2014). Cia Navegante Teatro de Marionetes. Direção de Catin Nardi. Foto de Naty Tôrres.



Musicircus (1996). Cia Navegante Teatro de Marionetes.
Direção de Catin Nardi. Foto de Naty Tôrres



Musicircus (1996). Cia Navegante Teatro de Marionetes.
Direção de Catin Nardi. Foto de Naty Tôrres.

Resumo: Este artigo analisa o teatro de bonecos e de formas animadas com base na confecção de bonecos e/ou objetos produzidos para a interpretação teatral, desde a sua idealização à construção. Aborda a permanência das tradições teatrais e suas interseções com as linguagens contemporâneas, analisando as visualidades desde a ótica das poéticas teatrais e suas funcionalidades no contexto da prática do teatro de bonecos.

Palavras-chave: Visualidades. Construção de bonecos. Prática teatral.

Abstract: This article analyzes puppet theater and animated forms, based on the creation of puppets and or objects produced for theatrical interpretation, from their idealization to construction. It addresses the permanence of the theater traditions and their intersections with contemporary languages, analyzing visualities from the perspective of theatrical poetics and their functionalities in the context of the practice of puppet theater.

Keywords: Visualities. Construction of puppets. Theatrical practice.

A chegada ao mundo das marionetes

É importante elucidar que não há teatro de bonecos se não houver teatro. Portanto, como abordo especificamente os aspectos da construção para chegar às visualidades, considero que o projeto cênico de uma montagem teatral já foi parcialmente resolvido e parto para a construção de bonecos, objetos e adereços. Construir bonecos para fazer teatro geralmente surge da necessidade de utilizar

o objeto inanimado como um recurso de cena. Para mim, não foi diferente, pois, morando numa vila de pescadores, as marionetes surgiram como necessidade pela falta de atores e, sem querer, havia ingressado em um dos portais do teatro mais complexos: o teatro de marionetes.

De fato, existem inúmeras formas de chegar ao objetivo de construir bonecos, contudo, a não ser que se tenha herdado o conhecimento, se fazem necessárias as combinações de algumas habilidades e, assim, lições que na adolescência podem ter sido difíceis de aprender ajudarão muito neste momento. Para construir bonecos, basta um canivete e um pedaço de madeira macia. Se não, observemos a habilidade de bonequeiros que, munidos de suas facas e canivetes, entalham no mulungu (madeira encontrada no Nordeste brasileiro) esculturas incríveis que, incorporadas às suas mãos molengas, fazem do teatro de mamulengos uma poética histórica, teatro que passa de boca em boca, de mão em mão, que toca um sem-fim de ideias brincantes para a alegria de multidões em feiras e praças populares!

Mas a construção de bonecos se faz também com outras ferramentas e maquinários. Dependendo da montagem, existem produções que, por momentos, mais se parecem ao trabalho da marcenaria, funilaria e outras profissões e ofícios do que ao teatro propriamente dito. Tratarei a seguir da construção de bonecos e/ou objetos produzidos para a interpretação teatral, desde sua idealização à construção, sem esquecer a manutenção das tradições na construção.

Construção, ato de resistência

Num mundo onde tudo é fabricado em linha de produção, a construção do boneco ou objeto torna-se um ato de resistência. Para construir bonecos, é necessário conhecer um pouco de várias disciplinas e ofícios: desenho técnico, desenho artístico, química, física, matemática, elétrica, marcenaria, pintura, solda, modelagem, escultura, corte e costura, moda e uma infinidade de habilidades que estão presentes no ato da construção. Construir bonecos representa

um ato de resistência de uma arte milenar e uma expressão artística.

Construir bonecos sempre foi e será uma tentativa de imitar os sonhos, sonhos que só podem ser realizados por objetos inanimados que, mesmo mutilados, nunca sofrerão, a não ser pela intervenção do ator/atriz que se desgarrar na sua interpretação ou provoca o riso descontrolado. Construir bonecos é um ato de desapego, de rebeldia, de cidadania, de manutenção de tradições. Ato de criação de linguagens, de experimentação permanente que dialoga entre diversos planos, sociais, políticos e culturais. Linguagens que querem (ou não) dizer algo e que se comprometem (ou não) com o espectador, que formam, deformam, performam e interpretam, que se adaptam e acompanham o movimento teatral respeitando ou rasgando suas raízes e atualizando sua arte permanentemente. Construir bonecos, entidades, identidades, personalidades, abstrações, figuras humanas ou formas aleatórias implicam naturalmente movimento.

Construção – a soma de várias artes

Se já afirmei que o marionetista é o bonequeiro que cria, constrói e interpreta com marionetes, posso também afirmar em consequência que o marionetista é um misto de artista plástico, ator e diretor teatral. Aponto a seguir os aspectos que envolvem o trabalho no teatro de bonecos e formas animadas, as relações existentes entre estes aspectos a serem abordados na hora de pensar a montagem teatral e a soma das artes combinadas neste processo para melhor entender os processos de construção.

Movimento e mecânica, o desafio da realidade

No teatro, tudo o que se movimenta, mesmo que o manipulador não queira, é algo que informa, que significa, que sinaliza, que indica, que propõe. Objeto, boneco, forma amorfa, seja ela caricata, seja hiper-realista, se conecta a alguém por uma vara, uma corda ou qualquer sistema mecânico, e isso promove o movimento.

O objeto ou boneco pode também ser movimentado diretamente utilizando a mão do bonequeiro. Mas é imprescindível aguçar os sentidos e estudar as possibilidades existentes no boneco

ou objeto para que, de forma prática, possa ser manipulado sem que as mãos ou braços ou até o corpo do manipulador apareça invadindo indiscriminadamente as cenas, se sobrepondo ao boneco manipulado. Este tipo de situação é comum no teatro de bonecos de mesa, em que o manipulador, por estar atrás do boneco, “invade” a cena a tal ponto que por momentos se torna difícil ver o próprio boneco ou objeto em cena. Para que o boneco se movimente, alguém deve movê-lo. E, para tal, é necessário que um elemento rígido ou maleável esteja a ele conectado. Como? O quê? Onde conectar?

No mundo do teatro de bonecos e formas animadas, tudo é possível, e aqui se estabelece o desafio mecânico “preciso que o corpo se dilacere”. Isso é possível, porém existem fórmulas que já foram cuidadosamente estudadas (citarei mais adiante artistas e metodologias) e fórmulas criadas diariamente com a mesma finalidade. Então, como dar movimento sem invadir indiscriminadamente a cena? E como criar estruturas que possam responder a comandos que façam o objeto ou boneco se movimentar coerentemente com a cena desejada?

Um pequeno objeto que não pesa mais do que alguns gramas é fácil de movimentar se acionado por um comando que realize eficientemente o movimento desejado. Mas, e se ele pesar algumas toneladas? Quando se trata de grandes estruturas, é preciso fazer cálculos, estudar minuciosamente materiais, analisar os maquinários que serão necessários para seus movimentos. E para tal é importante a colaboração da engenharia, das autorizações legais para ações que envolvem riscos de morte, entre outras ações fundamentais para montagens de grande porte.

É importante voltar à realidade do dia a dia da maioria dos bonequeiros e imaginar que se trata de pequenas estruturas capazes de serem operadas por poucas pessoas, onde cenários, adereços, bonecos ou objetos serão montados, manipulados e operados por um grupo pequeno, entre uma e dez pessoas ou até mais, dependendo do espetáculo. Para a construção desse tipo de produto teatral, tudo deverá ser pensado com antecedência, projetado em

esboços, desenhos e projetos técnicos em escala natural para poder construir bonecos, cenários e adereços dentro de um padrão que viabilize o trabalho.

Neste ponto, surgem os desafios técnicos, mecânicos, onde o movimento deve se tornar realidade. Abordo a seguir o processo de criação e construção de bonecos, objetos, cenários, adereços e os equipamentos necessários para tornar possível a realização de uma montagem teatral.

Criação, sofrimento e diversão

Criar objetos e bonecos configura um momento deslocado da vida da cena teatral. A cena contemplada pelo espectador é resultado de um ato antecipado, ato de estímulos provocados por modalidades de interpretação teatral, sejam eles tradicionais ou não. Dependendo da habilidade técnica de quem cria, este processo pode se tornar um ato de “sofrimento técnico”, de dificuldade que se deve superar para não dificultar o processo criativo. É prazeroso descobrir como amarrar as informações necessárias para uma montagem e assim iniciar os esboços do trabalho.

Esboçar é um ato de criação e idealização, que requer a realização de pesquisa para chegar à montagem desejada. Procurar informações em livros, enciclopédias, registros e estudos já realizados configura-se elementar nesta experiência. Vivências em campo são sempre bem-vindas nesses momentos, pois a escolha de estéticas, cenários, expressões corporais, vocalizações e outras informações podem estar presentes fora do espaço cultural, oficina, ateliê ou escritório onde se idealiza uma montagem. A colheita minuciosa de todas estas informações mostrará o caminho para um trabalho detalhado, e todas as informações levantadas ajudarão nos esboços. Cascatas de ideias não devem ser descartadas, pois elas surgem a partir de motivações importantes. Fazer simulações ou maquetes é interessante para ganhar tempo e visualizar tudo que se deseja antecipadamente, tendo como referência atingir o objetivo: a criação da montagem.

Projeto técnico e viabilidade

Ao pensar na montagem teatral, o processo de criação é semelhante ao de um projeto de engenharia. Um desenho com medidas e detalhes, suas particularidades e benefícios devem ser analisados para poder calcular materiais e recursos. Portanto, é interessante entrar no universo do projeto técnico para atingir essa finalidade. Projetar implica um processo que dista do fato criativo, no qual o projeto se baseia. Já esboçar é um ato de criação, de “diversão ou sofrimento”, mas é um ato que alimenta o processo de projeção, pois se pode argumentar mais e melhor o projeto técnico baseado nas informações recolhidas e esboçadas.

O projeto para a construção se torna indispensável, a não ser quando é remetido às tradições desse tipo de arte, como citado anteriormente. Remetendo às informações coletadas e aos esboços, maquetes ou simulações realizadas, é hora de se debruçar sobre a mesa de desenho com papéis apropriados, lapiseiras e muita luz para clarear nossas ideias. Sem a mesa, qualquer superfície lisa é suficiente, sem papéis ou lapiseiras, basta um lápis macio e qualquer suporte para detalhar todas as informações. O papel de embrulho de alguns produtos é largo o suficiente para acolher o detalhe de um boneco ou objeto cênico perfeitamente em sua escala natural; na falta de um recurso, pode-se escolher outro que se tenha à mão, o importante é não se render à impossibilidade. Por isso, toda pessoa pode construir um boneco ou objeto em qualquer lugar a partir de um olhar técnico.

Munido de recursos básicos, se pode desenhar um projeto técnico completo e utilizá-lo em prol da montagem. Desenhar detalhadamente oferecerá as condições ideais na hora de construir. E se precisar dividir o trabalho com outras pessoas que não ajudaram no projeto, elas entenderão claramente o que foi proposto, de modo que, quanto mais detalhes, cortes e perspectivas forem feitos no projeto, mais fácil será a sua compreensão.

Num espetáculo, seja de pequenas, seja grandes dimensões, sempre haverá a necessidade de confeccionar tudo de maneira que possa ser transportado, montado e desmontado. Rodar por teatros,

festivais, circuitos culturais e eventos está ligado à execução de um bom projeto técnico. Resumindo, projetar implica um trabalho de detalhamento técnico, que é indispensável, independente do tipo de montagem.

A construção como vivência

Construir bonecos e objetos é uma vivência, um ato de risco, no qual mãos se aproximam perigosamente de discos e lâminas cortantes, serras abrem metais, brocas se afundam, entranhando-se nos veios da madeira, e máquinas de lixar ou mãos se encarregam de alisar o que se encontra nela escondida. Construção implica fusões químicas que brotam preenchendo volumes e espaços físicos, onde lixas, colas, papéis, plásticos, acrílicos, resinas, fibras de vidro, catalisadores, tintas, solventes, massas, tecidos, linhas e mais uma centena de materiais podem ser combinados para chegar ao objetivo da construção.

Construir é conviver com morsas, prensas, máscaras, furadeiras de mão e de bancada, lixadeiras de fita e de mão, serras de fita e circulares, tico-tico de mão e de bancada, plainas, tornos, compressores, maçaricos, amoladoras de mão e de bancada, microamoladoras, pincéis, rolos de pintura, tesouras, alicates, formões, limas, grosas, chaves de fenda, martelos, régua, fitas métricas, estiletos, alicates, escovas e as mais variadas ferramentas e equipamentos. Estes fazem com que o traço de cada artista contenha as características que essas ferramentas e maquinarias oferecem na hora de dar volume ao que foi previamente idealizado.

Antes de acabar o trabalho, as dúvidas vêm à tona, mas no final tudo o que foi pensado se torna realidade. Construir é acreditar que aquilo que foi projetado tecnicamente é possível. No teatro de bonecos, construir é acompanhar aquilo que se desenhou, aquilo que se projetou tecnicamente e se testou previamente, para que na rua ou no palco aconteça a alquimia que movimentará os sentimentos do espectador.

Porém, sempre existe a possibilidade do erro. Um projeto de construção serve para identificar prováveis falhas que farão revisar

o trabalho no seu andamento, na sua execução, e assim corrigi-lo e atingir a meta. Quando for necessário restaurar um boneco, deve-se remeter às informações do projeto.

Segue agora um apanhado geral do processo de construção, apresentando sinopticamente os diferentes momentos da vivência de construção.

Passo a passo na construção

Pesquisa: construir implica criar, a partir de um projeto bem definido, uma obra teatral, uma adaptação de um livro ou conto. Construir implica a busca de informações e vivências em campo, estudo de fontes e informações necessárias sobre o que vai se falar e interpretar. A busca pela apropriação do tema deve ser a motivação da montagem, pois além do espetáculo existe a apropriação do tema pelo pesquisador.

Estudos: bonecos poderão ser estudados individualmente e pintados acompanhando estes estudos, análises e fontes. O mesmo acontece com figurinos, cenários, iluminação, áudio e todos os elementos poderão chegar à cena o mais próximo daquilo que foi idealizado para a montagem.

Esboços: na sequência, anotações, apontamentos, vivências e todas as informações se voltarão para os esboços e ilustrações. A partir destes, se adentra no universo dos projetos técnicos que permitirão ver as peças detalhadamente.

Projetos: a junção de todas essas informações se voltará para uma projeção técnica detalhada, com medidas, formas, peso, em função de tudo que se deseja para a montagem. Quanto mais detalhes forem projetados, haverá menos chances de erro. Isto depende do estudo prévio para não construir peças que serão inutilizadas no andamento dos ensaios e amadurecimento da montagem. A confecção de maquetes ou elementos em pequena escala serve para simular situações cênicas e evitar a produção de elementos desnecessários.

Construção: munidos de todos estes recursos teóricos e práticos, é possível iniciar a sequência de construção e fabricar o que é necessário para a montagem teatral. A construção projetada é

fundamental para garantir a durabilidade dos bonecos, cenários e objetos produzidos, garantindo vida longa para a montagem teatral. Com isso, se evita a compra, gastos desnecessários de materiais, equipamentos e se aperfeiçoa aquilo que de fato entrará no espetáculo.

Cenários e adereços: do mesmo modo, esboçar, desenhar, projetar, construir maquetes e fazer simulações determinará o sucesso da montagem, levando em conta proporções e medidas que, no caso do teatro realizado com bonecos e objetos, constitui um grande desafio para atingir a verossimilhança. Como se sabe, neste campo quase sempre se trabalha com a desproporção.

Pintura: pintar implica entender o volume sobre o qual se trabalha, a combinação de tintas aplicadas e, sobretudo, os solventes adequados para fazer correções. Para obter uma variedade de traços, é fundamental usar pincéis de larguras diferentes, podendo-se utilizar também equipamentos como aerógrafos, pistolas de pintura e outros recursos. Contudo, é fundamental o estudo realizado previamente e que estes estejam em sintonia com a pesquisa realizada para o espetáculo.

A pintura de um boneco ou objeto é sem dúvida uma das principais intervenções que marcam as características do artista que o constrói, é o que identifica a peça com uma linha estética. É fácil reconhecer um boneco ou objeto identificando o autor dessa obra pelo modo como foi pintado. Recentemente, nas aulas da Escola Profissionalizante em Teatro de Marionetes da Companhia Navegante localizada em Mariana – Minas Gerais, e dirigida por mim, um aluno trouxe algumas imagens de bonecos que fazem parte do espetáculo que ele apresenta em São Paulo. Seus bonecos foram construídos e pintados por outro marionetista que identifiquei imediatamente somente pela apresentação de fotografias. Evidentemente, nosso aluno construirá em breve seus próprios bonecos imprimindo suas características e tornando seu trabalho mais autoral. Isto faz refletir sobre a importância de dedicar a este momento da construção uma atenção especial. Assim como em outras áreas da construção, é interessante experimentar a pintura

em duas dimensões antes de aplicar nos bonecos e evitar a repetição de trabalhos e o desperdício de materiais.

Figurinos: desenhar, fazer moldes em papel, testar nos bonecos, cortar e costurar tecidos exige paciência e habilidades que não se adquirem rapidamente. É fundamental convidar um profissional desta área para auxiliar no trabalho. Mas, no caso de não se ter alguém, se pode apelar para outros recursos e viabilizar o trabalho em primeira instância. Uma costura simples em tecidos de algodão feita à mão tem sua riqueza, porém é importante ter acabamento e qualidade. Tecidos como o feltro podem ser colados com finos traços de cola quente, e usando acabamento com o ferro de passar ficam resistentes. O corte de moldes pode ser obtido em revistas de costura e utilizado como referência para a elaboração de figurinos. Geralmente, as roupas recém-postas nos bonecos ficam bonitas, mas costumam atrofiar um pouco seus movimentos. Nem sempre o peso do boneco vence a resistência do tecido, por isso, se necessário for, fazer pequenos cortes embaixo das articulações pode recuperar os movimentos. Mas o tempo é que se encarrega de melhorar isso. Uma roupa com certo tempo de uso é sempre muito boa, pois as rugas que facilitam os movimentos do boneco só aparecem com o passar do tempo.

Acabamentos: finalizar o trabalho de construção exige paciência. Neste momento, os detalhes minuciosos já estudados devem ser atendidos. Botões, brincos, laços, fitas, objetos devem ser avaliados em função da manipulação, para não incomodar durante o espetáculo. Existem várias formas de colocar cabelos no boneco, cabe ao artista descobrir o melhor jeito conforme cada boneco sem esquecer a funcionalidade.

O boneco em cena: o boneco finalizado pode ser muito bem acabado, mas se não é funcional, não terá utilidade para a qual foi projetado: a peça teatral. Também não justifica ter bonecos bem acabados e funcionais, se não há teatro acontecendo, se não há uma boa dramaturgia para defender. E quando isto acontece, geralmente revela a falta de cuidado no início do projeto. Sobre este aspecto,

Henrique Sitchin, diretor da Cia. Truks de São Paulo, fala:

É comum ao teatro de bonecos “bastar-se nos bonecos”. Explico: é comum que o primeiro item a ser criado em uma construção para teatro de bonecos seja, ora essa, o boneco! Então são criados bonecos perfeitos, lindos até, mas que muitas vezes não têm uma identidade visual e ou conceitual com a obra criada ou que, ainda mais grave, a obra não tenha identidade definida e, assim, se ampare apenas na força dos bonecos. Já vi isso acontecer, muitas vezes. Às vezes pode até resultar bem. Digo: bonecos muito bonitos ou interessantes que, por si só, são o bastante para bonitos espetáculos. Ok! Pode ser! Mas já vi, e aí acho que na maioria dos casos, situações em que eles não bastam para fazer da montagem algo interessante. Que por melhores que sejam os bonecos falta algo! Falta, como costumamos dizer, dramaturgia... Para não arriscar, eu diria que é necessário se constituir um projeto completo de dramaturgia, para dar conta de todos os detalhes pertinentes à montagem, e relacioná-los de forma a construir espetáculos completos, que tenham identidade em todos os seus níveis (2009, p. 86).

Confecção artesanal e confecção projetada

A partir do que foi discutido, se pode perguntar: mas e o mamulengueiro que faz seu boneco de mulungu com canivetes e pedaços de arame, sem desenhar nada (embora alguns, sim, desenhem), atendendo ao seu desejo, e não a um projeto técnico de construção? O nível de sofisticação que existe num mecanismo do mamulengo é tão precioso quanto o espetáculo criado com os sofisticados desenhos técnicos e artísticos. O mamulengueiro projeta de maneira não formal o seu equipamento, sua tenda, para que tudo se reduza a uma ou duas malas, pois, quanto menor é seu equipamento, mais chances ele tem de circular com o trabalho. Muitos artistas trabalham dessa forma sem prejudicar o desenvolvimento de sua arte.

Resumindo, a criação e a construção acontecem de diversas formas. O importante é chegar ao objetivo, independentemente de ser desenhista, projetista ou construtor. O fundamental é entender

as ideias que se pretende levar adiante, interpretar os projetos (formais ou não) e, através deles, chegar à montagem.

Equipamentos compactos e resistentes

Construir é executar um plano de trabalho geralmente realizado a partir de um método. O teatro de bonecos tem se mostrado um tipo de manifestação artística versátil. Muitos grupos se revezam em montagens em que três ou quatro pessoas conseguem erguer estruturas de porte médio. Uma estrutura de porte médio geralmente é apresentada para um público de 300 até 600 espectadores, ocupa um palco de 12 ou 14 metros de boca de cena, com um cenário de 10 ou 12 metros de frente por 5 ou 6 metros de profundidade e até 3 ou 4 metros de altura. Como fazer para que esse equipamento se acomode em baús, caixas ou estojos?

É necessário, ao dimensionar uma montagem, cuidar para não torná-la inviável. É provável que um equipamento pesado ou muito grande impeça sua circulação.

Uma das implicações na construção de bonecos, objetos, cenários e adereços é a escolha de materiais. Isto só é possível se projetados conforme qualidades de resistência, funcionalidade, durabilidade e, fundamentalmente, de peso. Dentro dos baús de viagem, cenários e adereços podem se encaixar e se dobrar, deixando espaço para guardar bonecos, objetos e figurinos. Baús frequentemente servem de mesa, seja para bonecos, seja para equipamentos de luz e som.

No item “Movimento e mecânica, o desafio da realidade”, foram mencionados métodos organizados por diversos bonequeiros; dentre eles se destaca Hansjürgen Fettig, alemão que desenvolveu um método de construção utilizando tubos e esferas para montar cabeças e corpos proporcionando mecânicas surpreendentes. Bonecos de mesa que podem ser deixados em pé na cena enquanto se entra com outra personagem. Também se destaca o modelo de construção de William Dwiggins, Fritz Herbert Bross e Albrecht Roser, também alemães, que facilitou o estudo e a construção interna de sofisticados mecanismos e esculturas de peças. Este modelo

foi adotado, reconfigurado e ensinado no Brasil pelo casal de marionetistas e artistas plásticos mineiros Álvaro Apocalipse e Tereza Veloso, que divulgaram o modelo método formando marionetistas em diversos lugares do Brasil e do mundo.

Existem também recriações como a que desenvolvo e denomino como “antiprojeto de bonecos”, neologismo cunhado pelo modelo que consiste no estudo prévio das estruturas ósseas das personagens e seu desenho técnico para desenvolver o estudo de associação de formas, partindo de retalhos e cortes de um material natural e irregular. Este sistema caminha na contramão da construção desenvolvida por Dwigiggins-Bross-Roser, e exigiu um detalhamento minucioso para atingir um resultado mecânico aprimorado na construção de marionetes com eixos de gravidade horizontal (geralmente presente em animais). Este modelo chamou a atenção do cineasta Luís Fernando Carvalho, que solicitou meu trabalho para a sua minissérie Global *Hoje é dia de Maria*, no qual faço réplicas dos bonecos da montagem baseada nos contos da coleção *Que bicho será?*, de Ângelo Machado (1999), e que ganharam ampla divulgação na mídia. Os patos do terreiro da casa de Maria foram divulgados intensamente nas propagandas da minissérie, e sua imagem foi fixada pelos telespectadores por estar ligada aos momentos de felicidade da protagonista.

Visualidades e construção

Defendo a importância de projetar uma montagem e sua conceitualização, assim como a necessidade de tornar viável a montagem ajustando-a à realidade do mercado cultural atual. Mas se deve considerar que novos equipamentos começam a se fazer presentes neste universo, onde projeção de imagens, tratamentos acústicos, efeitos especiais, novas tecnologias se tornaram acessíveis e, em consequência, plausíveis de uso com maior frequência no teatro. Estes elementos visuais me fazem refletir sobre como utilizá-los na montagem teatral com bonecos e como isso é contemplado pelo público.

Evidentemente, se tende a pensar que somente o teatro con-

siderado contemporâneo utiliza estes recursos, mas eles vão sendo incorporados a todas as manifestações teatrais.

O mundo digital é realidade nos dias atuais. Visualidade não é novidade dentro do teatro, é linguagem para as gerações mais novas, para a qual quase tudo está baseado na cultura da imagem. Imagens que estão no inconsciente e vêm à tona no espetáculo. Há uma mudança de paradigma entre as gerações atuais e aquelas que viram o mundo digital se desenvolver. Isso impacta o desenvolvimento das visualidades e as traz para do universo da arte contemporânea e, em consequência, também impacta o teatro de bonecos.

A leitura de *Visualidades hoje* (BRASIL; MORETTIN; LISSOVSKY, 2013) possibilita compreender os conceitos gerais da cultura imagética que se torna mais palpável diariamente no universo contemporâneo. Tudo é baseado em imagem, desde a televisão na década de 1950, os computadores da década de 80, até *tablets* portáteis, os telefones e os telões de grandes dimensões feitos de tecnologia digital que permitem a interação ao vivo.

Até meados do século XX, a imagem era motivo de contemplação, obras de artes plásticas, eram em sua maioria obras de contemplação passiva. Agora, a imagem passa por um tratamento ligado às sensorialidades. Há mudanças na forma de contemplar a imagem, diferente daquela que se contemplava como um quadro ou uma fotografia dentro do museu. O teatro de formas animadas implica inexoravelmente movimento. E se soma ainda a esta contemplação a inclusão de sistemas que remetem o espectador a locais referenciados no inconsciente coletivo, no bombardeio de informação de mídias massivas e nas imagens construídas em seu inconsciente.

Considerações finais

O movimento físico no teatro de bonecos e formas animadas, a mecânica de bonecos, formas ou objetos se veem transformados e promovem no espectador emoções e percepções que dependem de sua cultura. Isso inclui sensações, sensibilidades, afetações, localizações e polifonias que chegam ao espectador a partir de diversos

estímulos e variadas intensidades.

A imagem se transforma e incorpora telas digitais que integram com o ator manipulador; aparelhos de robótica provocam efeitos sonoros, movimentos e impactam o espectador, participante ativo do espetáculo; tudo se recria, e o “teatro de formas animadas” vai se distanciando cada vez mais do “teatro de bonecos”. A utilização da imagem do boneco antropomorfo abre espaço para novas formas visuais. Contudo, haverá sempre um boneco ou um objeto sendo animado capaz de emocionar o espectador.

O mundo cibernético estimula o desenvolvimento de projetos valendo-se de novas tecnologias, utilizando programas que podem desenhar, colorir, testar imagens e movimentos, provocar e instigar o pensamento. No entanto, as formas de atuação tradicional continuam existindo e dialogando com as novas formas de criação. Sempre haverá um ator/atriz, um boneco e um espectador, mesmo que tendências contemporâneas prescindam do drama, do conflito, da narrativa. Há espaço para todas as formas de criação e expressão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- SITCHIN, Henrique. *A possibilidade do novo no Teatro de Animação*. São Paulo: Edição do autor, 2009.
- BRASIL, André; MORETTIN, André; LISSOVSKY, Maurício. *Visualidades hoje*. Salvador: UFBA, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/12539>. Acessado em: 6 de maio de 2014.

Ojos grandes, miradas peninsulares

Yudd Favier

Universidad de las Artes – La Habana (Cuba)



El Tunel (2002). Retablos. Dirección de Christian Medina. Foto de Alberto Segura.

*Tras la
noche*
(2007).
Retablos.
Dirección de
Christian
Medina.
Foto de
Kryster
Álvarez.





El Tunel (2007). Retablos.
Direção de Christian Medina.
Foto de Alberto Segura.



Pico sucio (2009). Retablos. Direção
de Christian Medina. Foto de
Mario David Cárdenas.

El Tunel (2007).
Retablos.
Direção de
Christian
Medina. Foto de
Alberto Segura.



Resumen: Para caracterizar de forma general el diseño contemporáneo de títeres en Cuba, existen dos tendencias definidas: la de los espectáculos con técnicas más simples como el guante y el marotte, en los que el propio titiritero es atreuzista y diseñador de las figuras y las escenografías, y la marcada por el estilo particular de diseñadores profesionales vinculados al teatro titiritero, que explora más posibilidades técnicas y de expresión. Una fisonomía recurrente del muñeco cubano es la de cabezas sobredimensionadas con respecto al resto del cuerpo y un énfasis en la expresión de los ojos, mientras un dibujo claramente figurativo, casi descriptivo, caracteriza a los personajes y las ambientaciones.

Palabras-clave: Títere de guante. Fisonomías recurrentes. Estéticas particulares.

Abstract: Two defined tendencies can be used to characterize in a general manner the contemporary design of puppets in Cuba: that of spectacles with simple techniques such as the glove puppet and the *marotte* in which the puppeteer is the actress and designer of the puppets and the scenery and that marked by the particular style of the professional designers linked to puppet theater, which explores more technical and expressive possibilities. A recurring physiognomy in the Cuban puppet is that of heads that are exaggeratedly large in relation to the rest of the body and an emphasis on the expression of the eyes, while a clearly figurative, nearly descriptive design characterizes the characters and the production's sets.

Keywords: Guante puppets. Recurring forms. Particular aesthetics.

*A Jesús Ruiz, in memoriam,
Quien me enseñó a admirar
al títere como una obra de arte.*

¿Podría la figura, abducida de su contexto, abstraída de su función dramática, separada de su fuente de locomoción, ser aún llamada títere? La escolástica titiritera diría que no. ¿Pero aún sin su historia, su rol y las manos de su animador, tendrá la autonomía de generar un placer estético por sí misma? Pues debería.

A la hora de sistematizar sobre el diseño, muchos son los aspectos a considerar: la constitución del personaje (vestuario, maquillaje, peinados, accesorios), el espacio en que estos personajes se despliegan (sus niveles), la escenografía (telones, aforados, muebles, objetos decorativos o utilitarios), las luces y el efecto creado por sus combinaciones. En resumen, todo el espectro visual de la representación corre a cargo del concepto de diseño. Luego, en la propia base del análisis del mismo, habría que establecer si estos elementos cumplen con sus mejores propiedades: su carácter informativo, dramático, decorativo y proficiente, es decir, su función comunicativa en la escena. Sin embargo, al analizar el diseño en el teatro de títeres han de incluirse variados aspectos extras: la propia creación del personaje, su anatomía y fenotipo, materia y esencia, una fisonomía que ha de ser, en su mejor constitución, viable para variadas situaciones de la trama (algo que ni la duplicación de muñecos puede sustituir). Asimismo, el proceso de la figura ha de transitar por diversas fases: la decisión de la técnica, la construcción correcta de sus mecanismos (acertada biomecánica pensada en su oposición al método introspectivo), delimitación del carácter del personaje y su funcionalidad dramática. En cuanto a los espacios, no sólo se trata de aquél que las figuras ocupan y por dónde se desplazan, sino también del área de movilidad del manipulador. También debe considerarse la confluencia de dos actores de distintas naturalezas conviviendo en una misma zona; cuando un títere y un actor en vivo comparten la escena, ha de decidirse qué aplicaciones ajustar para crear unidad o resaltar contrastes. En fin, a nivel cuantitativo, muchos son los aspectos a reflexionar en cuanto al diseño, generalizar sobre el tema es pecaminoso, pero ciertas convergencias harán posible tratar de perfilar una estética nacional.

Breves referencias para el lector foráneo

Cuba, en su condición de país socialista, tiene estructuras estatales centralizadas que permiten y pretenden apadrinar a sus asociados: esto lo hace a través de la manutención de los grupos ya existentes y el constante análisis y aprobación de nuevos proyectos de creación. A unos y otros se les garantiza un salario en correspondencia al nivel artístico alcanzado, presupuesto para producciones, derecho de autor para texto, diseños y música, la garantía de programación en los circuitos teatrales y, en algunos casos, la concesión de un edificio que funcione como sede: ya sea sala teatral, local de ensayo o local de almacenamiento o todo en uno. Los grupos que pertenecen a este catálogo son considerados “profesionales” y desde los años 1960 tienen subdivisiones internas: grupos de teatro para adultos y grupos de teatro para niños, y aunque todos pueden producir espectáculos para el público que decidan, por lo general es la tendencia mayoritaria de sus repertorios la que mantiene este rango de organización. Los grupos de teatro para niños a partir de los años 90 del pasado siglo se afiliaron al títere como recurso expresivo de preferencia, y en la actualidad apenas se producen tres o cuatro espectáculos en todo el país en que no se utilice, al menos, un títere. La cantidad de colectivos profesionales asciende a 83, claramente existen múltiples grupos amateurs, otros suscritos a agencias artísticas, y su número quizás duplicaría la cifra, pero las producciones de estos últimos grupos no son parte del análisis que sigue, no por marginación o infravaloración, sino por desconocer sobre los desempeños de los mismos.

El teatro titiritero en la Isla tiene sus primeras referencias en los años 30 del siglo XX, pero su arrancada total se afianza en la década de los 50-60. No tenemos un siglo de teatro titiritero, así que hablar de tradiciones podría ser un término pretencioso. Por eso, prefiero hablar de tendencias, preferencias de estilo.

En el arte titiritero, la perspectiva histriónica del juglar siempre ha pretendido que el operativo de los títeres sea un ser autosuficiente – la imagen del Gepeto: constructor y animador –, por eso muchos son los titiriteros que diseñan y construyen sus propias figuras. El

empirismo, la no formación académica, la posesión del *don* es otro de los estigmas/regalos que conforman la profesión. Luego, casi siempre los diseñadores del teatro de títeres son los animadores y gestores del teatro que ofrecen, y su escuela se basa en el privilegio de dominar la artesanía y la improvisación, un arte de *cazurros* y *joculatores*. En Cuba, y supongo que en el resto del mundo, ésta sigue siendo la mayor propensión.

Para hablar de las similitudes visuales en el arte escénico de todo un país, quizás nos sea útil conocer de algunos rasgos mayoritarios que lo aúnan: 1) es teatro titiritero profesional; 2) es, sobre todo, teatro para niños pequeños (un 95% de los argumentos se dirigen a niños de edad pre-escolar), 3) es un teatro que mantiene un corte didáctico y 4) presenta en sus textos un carácter explícito, a veces hasta lo retórico, con largos diálogos y hasta monólogos y apartes aclaratorios en la voz de los personajes. Resulta muy raro que, con lo mucho que hablan nuestros personajes nativos, el tipo de técnica más recurrida no haya sido los parlantes (bocones, *muppets*). Pues no, en Cuba se prefiere el títere de guante (guiñol, cachiporra o funda), el que, por su constitución antropomorfa, crea rápida empatía con el niño, también una técnica primaria – base – que casi siempre remite a la presencia de un retablo. Quizás el por qué nos hemos quedado estacionarios en esta técnica no sólo tenga que ver con su tolerancia mayor a la palabra, sino por las habilidades locomotoras que el guante ofrece para jugar y dar cachiporrazos. Mi apreciación al concluir esto no sólo parte de mis consideraciones con relación a texto y estilo, las cifras revelan que, de un total de 169 espectáculos titiriteros vistos en los últimos seis años, en 91 de ellos se escogió al títere de guante como técnica de representación (54%); mientras 55 optaron por los peleles (cuerpos volumétricos que se articulan mediante bastones posteriores en una mesa o el piso), o sea, que nos encontramos frente a un teatro que produce desde las técnicas menos complejas de construcción y manipulación, con estructuras formales en la composición anatómica de los cuerpos (títeres tridimensionales con cabeza, torso y extremidades). Lo cual cierra por mucho el circuito para la experimentación plástica.

¿Cómo son nuestros títeres, cuáles son sus fisonomías y sus vestuarios?

Existe una definición muy completa dada por Norge Espinosa que recoge algunos de los rasgos históricos y permanentes de los muñecos cubanos: “La norma del títere tradicional cubano: con su cabeza grande, ojos y bocas expresivos; de trazos amplios, y siguiendo de cerca una voluntad figurativa” (2012, p. 38); a esta definición se le podría sumar un término acuñado por Henryk Jurkowski: “amuñecado”, son las nuestras caras fundamentalmente neutrales, de ligeros rasgos arquetípicos: anciano (a), niño (a), mujer, hombre para personajes protagónicos o positivos en contraposición a líneas de expresión en cejas cejijuntas y hacia abajo y narices prominentes o ganchudas para personajes negativos, en todo caso es un diapasón muy amplio de rostros sin profundidad de carácter en sus líneas de expresión. Y no creo que esto sea un defecto *per se*, porque sabemos que el títere planteado como una analogía, como una generalización, exige más del desempeño del manipulador y ofrece más posibilidades de mutar sus estados de ánimo. Si algo me inquietara de nuestro estilo nacional, sería la excesiva bonanza de todos los rostros, la obsesiva búsqueda de la simetría en las caras y la pulcritud en el uso del color que no permite explorar otros planos estéticos que den cabida a abstracciones, surrealismos o líneas de expresión más apegadas al grotesco y el absurdo. La sinuosidad de las formas, eso cachetes mofletudos afables, que por lo general están pensados para un niño pequeño, me inquieta por reglamentaria.

La paleta de colores de los muñecos hace un énfasis en la diversidad racial de nuestro pueblo: tonos marrones para identificar los personajes afrodescendientes, afrocubanos; rosados, para los blancos y beige para los mestizos: esto en las réplicas humanas, en las que son muy poco frecuentes el uso de colores menos realistas para determinar la “piel”. Los vestuarios también siguen un molde histórico (el inventario de las piezas – de 50, 40, 30 y 20 años de antigüedad con 134 piezas nacionales – del fondo museológico de El Arca así lo confirman). Para los personajes masculinos, los trajes poseen fundamentalmente dos piezas:

por lo general, en la parte superior una camisa estampada con colores claros de fondo y telas ligeras como algodón o nylon, mientras en la parte inferior de la funda (en guantes, varillas, marottes y peles) se constituyen por piezas de telas gruesas (corduroy, mezclilla, lienzos teñidos) de colores enteros y oscuros. En los personajes femeninos, el patrón más popular consiste en piezas enterizas (vestidos y batas) de telas ligeras y porosas (seda, satén, nylon, algodón) estampadas sobre colores claros o en colores pasteles. Todo esto determinando, a su vez, un carácter metonímico de nuestra indumentaria popular. Pero existe un detalle que repercute en la menor importancia que se le da al vestuario: la desproporción de la cabeza con respecto al resto del cuerpo dentro del rostro, el énfasis en agrandar los ojos (el cuidado casi naturalista en componer su anatomía – iris, pupilas, pestañas, cejas –) hurta relevancia al vestuario de estos títeres. No existe un estudio documentado de por qué en Cuba las cabezas siempre son tan grandes, incluso para títeres de guante, podría encontrarse una filiación analógica en los fetiches africanos que se mantienen en pasacalles y carnavales contemporáneos: los *cabezudos*, los *kokoricamos*, los *egungun*, los *peludos*, las *mojigangas*, los diablitos, aunque ahora no se llamen así, son seres con cabezas desproporcionadamente grandes y grotescas, de la misma manera mucho de los *cemíes* encontrados (ídolos de los nativos taínos) estaban sólo constituidos por una gran cabeza; los antecedentes no se han establecido, lo concreto es que en Cuba una gran cabeza y la expresión del rostro determinan más del 80 por ciento de la caracterización del muñeco. Acentuar la “mirada estática”, como acuñaría Michael Meschke (1998), podría parecer una obsesión de los titiriteros cubanos.

Luego, estos títeres de guantes habitan en dos ambientes posibles: con y sin retablo. Los que clasifican su trabajo como de juglaría se presentan casi siempre con los títeres colgados a la cintura y vestuarios monolíticos como overoles – una imagen puramente villafaneana – o con vestuarios negros, algunos eligen capas que sirven las veces como retablos. Los que tienen retablos escogen dos tendencias: anular la base con un color neutro y cargar de estructuras accesorias la parte superior

del retablo o que la base se constituya en un aforo, casi siempre con filiación paisajística. Un buen por ciento de los argumentos cubanos se ambientan en el campo, así que son muy populares los paisajes rurales: con verdes, marrones y floridas decoraciones.

Ocurrió otro suceso que ha marcado un nuevo estilo: hace unos cuatro años, una joven titiritera recorrió la Isla impartiendo cursos de manipulación y diseño a los titiriteros más jóvenes – veintiañeros. Hoy, las réplicas de los decorados usados por la directora en cuestión pueblan la Isla, y esto es: retablos que en su parte superior recrean de forma costumbrista espacios interiores, habitaciones a las que se accede por puertas con bisagras, que tienen elementos decorativos muchas veces sin una función dramática precisa y han de ser justificados por una serie de acciones cotidianas (encender fogones, abrir armarios, encender velas), que tampoco aportan mucho a los argumentos. El modelo primigenio de quien fungió como maestra tenía mejores resultados que las copias miméticas que hoy han producido de forma seriada retablos que reemplazan el sentido de ilusión y signo por un intencionado decorado con pretensiones naturalistas. En estas disposiciones escenográficas, la idea de composición es suplantada por la de imagen fotográfica, la de impresión se sustituye por la de descripción, y la acumulación de detalles descarta una estilización.

Existe otro factor que perjudica una profundización en un elemento del diseño como son las luces y la utilización de recursos audiovisuales en los espectáculos de títeres de guante y retablo y es su carácter itinerante: muchas de estas obras también están pensadas para espacios abiertos, comunitarios, y al verlos en salas, comprobamos que la mayor parte de sus efectos teatrales están en las cadenas de acciones y en los juegos de palabras de sus personajes.

Ahora bien, esto es lo que está sucediendo en una amplia sección del teatro cubano, pero mayoría no es totalidad. La ruptura a esta generalización está dada por el trabajo consistente de algunos diseñadores, quienes, desde sus particulares desempeños, han ido creando la identidad de grupos de relevancia en el país. Entre ellos, están Pepe

Camejo (1929-1988), Armando Morales (1940) y Jesús Ruiz (1943-2014), responsables de gran parte de la producción más relevante del Teatro Nacional de Guiñol (1963-actualidad); René Fernández (1944), quién, junto a Zenén Calero (1955), perfila la visualidad de Papalote (1962-actualidad); el propio Zenén Calero, cuya intervención signa la producción total de Teatro de las Estaciones (1994) y, desde el último lustro, sobresale también la obra de Christian Medina (1976) a cargo de la imagen y puestas en escenas de *Retablos* (1999). En los últimos años, algunos egresados del perfil de Diseño Teatral del Instituto Superior de Arte han volteado su mirada hacia el títere: Geanny García, Erich Eimil y Mario David Cárdenas son nombres que ya se integran activamente al repertorio insular y, en todos los casos, han marcado una pauta distintiva en los espectáculos de los grupos donde colaboran. En el pasado mes de mayo, se graduó el estudiante Luis Enrique Pérez Acosta con una propuesta titiritera para una versión de *Pinocho* en la que el diplomante exploró el uso de más de siete técnicas en su tesis, luego podría pensarse con optimismo en la posibilidad de un relevo. Por encontrarse en las antípodas de las tendencias comentadas previamente, por también constituir nuestra geografía teatral, es que me gustaría comentar sobre las particulares acciones de estos diseñadores.

Tres perspectivas particulares del diseño en Cuba

Zenén Calero significa hoy la figura por antonomasia relacionada con el diseño de títeres.

Sabemos que lo bello es una categoría estética y que la identificamos cuando tenemos una relación hedonista con respecto al objeto observado. Sabemos que algo es bello desde la contemplación y el placer que este “mirar” nos provoca. Pero, de vuelta al muñeco, ser bello *per se* no lo hace funcional.

Al estar frente a una creación de Zenén, siempre, siempre, estás frente a una bella puesta en imágenes, sólo que cada elemento lleva tras sí una profunda investigación en líneas, colores y sentido, y él sabe incorporar a ese plano de belleza un significado que, a su vez, asigna un rol exacto al personaje y una ubicación claramente determinada al espacio y el ambiente recreado.

Tras más de treinta años de caracterizar a dos grupos emblemáticos del país, primero Papalote (1982-1998) y toda la trayectoria de Teatro de las Estaciones (1994-actualidad), ha reconstituido la figura del diseñador como lo que es: responsable de todo-cuanto-se-ve en la escena.

El problema con Zenén es que no puedes definirlo según un único calificativo, porque sus búsquedas obedecen y terminan siendo particularmente respectivas con la producción del grupo. Sus trabajos abarcan un muy grande espectro referencial, aunque desde un arte que es también figurativa.

En cuanto a las técnicas, ha explorado todas las posibilidades y las ha puesto a confluír en un mismo espectáculo: títeres volumétricos, títeres planos, sombras, proyecciones, títeres que se van componiendo en escena. Con respecto a la fisonomía, ya bien hace títeres muy amuñecados en *La caja de los juguetes*, o grotescos y fuertes caricaturas en *Burundanga*, o simplemente activa réplicas de diseños históricos (personajes como Pelusín del Monte, Pirula, Mascuello) o se apropia del estilo de pintores reconocidos en *La caperucita roja*, con la inspiración de Pablo Picasso, y *Pedro y el lobo*, con la figuración plástica de Sosabravo). En su tránsito por un repertorio tan plural, ha creado excelentes fenotipos negroides a partir de los rasgos del rostro, sin asentarse en los estereotipos concebidos; ha individualizado, a través del traje, maquillaje y peinado, a muñecas plásticas con rostros similares (*Los zapatos de rosa*) y ha usado a la figura misma para reformular la tesis de la propia puesta: las muñecas Lili, una producción nacional ya extinta, representan en sí la infancia pasada de varias generaciones de cubanos en un texto que es, sobre todo, el recuento de una época otra mediante juegos infantiles tradicionales.

Con el uso del color, también es multifacético: podemos encontrar una puesta pletórica en colores primarios y otra que aparca en grises con elementos rojos para crear énfasis en *Por el Monte Carulé*; obras en azul (*El gorro color del cielo*, *Federico de noche*); en colores ocres y telúricos (*La virgencita de bronce*); retablos sepias en

contraste con títeres multicoloridos (*El Guiñol de los Matamoros*) o incólumes aforados blancos (*Los zapaticos de rosa*). Con los espacios, tampoco ha tenido restricciones: de la misma manera se instala en pequeños y ajustados teatrinos que en grandes retablos permanentes y tradicionales, o va componiendo escenografías al sumar elementos, fijos o móviles; puede utilizar cortinas, ya sea para crear sensación de inmovilidad y perdurabilidad (los zapaticos guardados en un rosal) o para la ilusión de caer por un agujero (Alicia cayendo). Su investigación profunda del traje ha aprisionado a sus actrices entre corsés y miriñaques dieciochescos que nunca vio el espectador, sus títeres llevan sus estructuras y rellenos revestidos por calzones, sayuelas y vuelos, no pensados para la escena, sino pensados para construir la “verdad” del personaje. De igual modo, la selección de las telas tiene un carácter muy específico, que tampoco puedes encerrar en una nomenclatura genérica, en sus texturas subyace un concienzudo estudio de época. El afán por el detalle es un camino difícil de seguir, ese camino perfeccionista determina el estilo de este artista.

Christian Medina

Las obras de Christian (que el versiona y dirige) por lo general oponen dos universos en una misma fábula, verbigracia: cortesano vs plebeyo; jardín florido vs casa hermética de vampiro; el aire vs casa calurosa; el mar vs la tierra y de la misma forma plantea ese modelo entre personajes positivos y antagonicos. Es por esto que sus elementos de representación son tan puntuales. No sentiremos simpatía o apatía hacia el héroe o su antagonista por juzgar sus acciones, antes lo haremos porque la autonomía de su imagen así lo dispone. La confrontación directa con las figuras nos permitirá reconocerlas, porque sus rasgos fisonómicos poseen un vínculo directo, monovalente, entre el signo representado y el significado expuesto. Son iconos legibles, poseen un carácter comunicativo independiente de la obra. Las ambigüedades descansan en el contraste estético entre protagonistas y antihéroes. El diseñador materializa este efecto a través de las líneas, el color y la

diversidad de espacios en que los pone a operar. Deshumaniza – aún más, se sabe – a un grado extremo las figuras de oposición, las dota de un carácter expresionista, irreal y grotesco que las particulariza. A las narices ganchudas, las cejas triangulares, los dedos y pelos puntigudos, afilados, de punzante verticalidad – rasgos que son parte de sus torturadores, sus madres vampiras, sus tías escépticas – suma los colores ocráceos, negros y grises y los dota, además, de un tamaño o volumen atípico al resto de los “buenos personajes” haciéndolos más omnipresentes y, por qué no, más espeluznantes. Mientras, al otro lado de la historia – en jardines floridos, en casas de tejas, en lugares habitados por rojos, naranjas, amarillos, azules, verdes y rosas – vamos a tropezarnos con grandes y redondos ojos, de enormes iris y pupilas de luz, caras ovaladas y mofletudas, de entelequias que dicen cosas tales como “por el momento sólo sirve para soñar un poco”¹ “o se me llenan los ojos de lágrimas, como si me besase mi madre”².

Y todo ocurre en medio de escenografías dúctiles, en las que una caja de cartero luego será muro y casa de perro, o un par de mamparas colocadas en múltiples posiciones y fungiendo como pantallas recrearán una decena de lugares posibles de un gran Imperio chino, dónde un columpio será el escenario perfecto para que un niño y su madre, amantes del viento, llevados por el viento, planten su casa de tejas rojas o tres niveles en un parabán que fungirán como mar, superficie y cielo. Es un creador que ha hecho del arte del unipersonal una experiencia igual de rica y ambiciosa en pluralidad de imágenes y locaciones remitidas.

Mario David Cárdenas

El caso de este diseñador no tiene sus resultados más relevantes en la composición de escenografías y títeres, pero sí en la actividad de promoción en torno a las acciones que realiza el centro multicultural El Arca Museo – teatro de títeres, siendo de verdadera calidad el trabajo de síntesis y comprensión de imágenes que ha ido

¹ MEDINA, Christian. Fragmento de *El hijo del viento*. Obra inédita.

² MEDINA, Christian. Fragmento da versão de *El ruiseñor*. Obra inédita.

alcanzado en la elaboración de los carteles que anuncian espectáculos, talleres, graduaciones, ciclos de ponencias. Pero su actividad más tangible se consume tras haberse convertido en el diseñador de todos los muebles del que será el primer museo de títeres en Cuba.

Tras un minucioso trabajo de investigación, ha ido particularizando cada estancia en una búsqueda que intenta, además de ir “narrando” una historia, transitar de lo universal a lo nacional sin brusquedades; al mismo tiempo, sus muebles van mostrando diferentes locaciones teatrales: camerinos, bambalinas, talleres. Un intenso proceso de investigación particulariza e individualiza cada una de las futuras salas del museo: los títeres de sombras (*Wayang Kulit*) descansan sobre pedestales con reminiscencias de templos indonesios; las máscaras están en el mueble donde se maquilla el histrión, mientras un sombrerero permite al que se mira, probarse, jugar con otras máscaras de atrezzo; las marionetas han de ser vistas en una vitrina que simula una panorámica tras bambalinas, los títeres en la televisión quedan expuestos cerca de una réplica de televisor de los años cincuenta; los títeres nacionales están en el taller (mostrando la fase de construcción por la que pudiera atravesar cualquier figura) y las piezas del Teatro Nacional de Guiñol descansan en unos muebles que replican los bocetos de escenografías de las puestas que estos títeres protagonizaron. O sea, el estudio para la disposición definitiva del museo estuvo concentrado en varios aspectos: procedencia de los títeres universales, espacios teatrales, los momentos históricos a los que se subscriben las piezas; la búsqueda de bocetos de obras originales, el estudio y asunción de estilos de otros diseñadores, de muebles coloniales que estuvieran en concordia con el recinto que ocupará el museo y el propio estudio sobre carpintería y ebanistería para saber pedirle a los artesanos no poner clavos y tornillos para unir las maderas. Un estudiante de diseño que sea atraído por el títere, hoy lo sabemos, es una ganancia para la imagen de nuestro teatro, que no es párvulo porque un por ciento pequeño, pero relevante, de nuestros grupos no permite que nos apliquemos a tal categoría.

Quizás seamos una tierra fértil en ortodoxias titiriteras, pero no es lo único que somos. Se recogen en nuestra historia las pioneras investigaciones de Camejo en torno al títere, experimentando con varias técnicas en un mismo montaje cuando nadie lo hacía; el expresionismo de las figuras de Morales, quien tampoco se aplica a los conceptos de lindura, sino que dirige sus figuras sobre lo feo y grotesco, pero también sobre las equivalencias con el objeto; un Jesús Ruiz, capaz de cambiar, desde su propuesta, la propia concepción del director, y pienso en los títeres semiplanos construidos en *plawood* de *El flautista de Hamelin* o en el retablo con mecanismos medievales y móviles de *La Infanta que quería tener los ojos verdes*. Pioneros que han sido relevados con maestría por alguien como Zenén Calero y los alumnos que se emancipan y van creando sus nuevas maneras como Medina, García, Eimil, Cárdenas y quizás el propio Pérez Acosta.

Los títeres en la Isla cuentan con una gracia naif patentizada por la mayoría y la irrupción experimental precisa de profesionales muy determinados. Una lucha entre cantidad y calidad que conforma un paisaje total y, por gracia, disparejo, de las imágenes titiriteras en este archipiélago del Caribe.

La Habana, junio 2014

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ESPINOSA, Norge e SALAZAR, Rubén Darío. *Mito, verdad y retablo: El Guiñol de los hermanos Camejo y Pepe Carril*. Cuba: Ediciones UNIÓN, 2012.
- MESCHKE, Michael. *¡Una estética para el teatro de títeres!* Traducción de Marina Torres de Uriz. Bilbao: Concha de la Casa, 1988.

François Delarozière e suas Máquinas superdimensionadas: um olhar de criança para reencantar o mundo¹

Entrevista com François Delarozière,
por David Lippe
Cie. Animatière (França)



*L'Araignée Géante em Liverpool (2008). Cie. La Machine.
Criação de François Delarozière. Foto de Jordi Bover.*

¹ Texto traduzido por Paulo Balardim, ator e encenador integrante da Caixa do Elefante Teatro de Bonecos (RS). Doutor em Teatro e professor das disciplinas de Teatro de Animação na Udesc.



*Le Grand Eléphant na Île de Nantes (2007). Cie. La Machine.
Criação de François Delarozière. Foto de Jordi Bover.*

Pude encontrar François Delarozière no local das “Máquinas” (*Les Machines*), em Nantes, França, do qual ele é criador, junto com Pierre Oréface. Este projeto das Máquinas é um lugar de sonho no meio da cidade, com o “Elefante” (*L'Éléphant*), mas também o carrossel dos “Mundos Marinhos” (*Mondes Marins*), incrível carrossel que, das zonas abissais à superfície do oceano, nos remete ao universo de Júlio Verne², revisitado para tal evento. O sítio das Máquinas é também o atelier da companhia La Machine, onde se constroem os futuros “seres” do local, mas também aqueles que viajam pelo mundo.

Idealizador dos gigantes do Royal de Luxe³, associado a arquitetos, criador de carrosséis animados, François Delarozière navega, então, a partir de Nantes. Nosso encontro ocorreu à véspera de sua partida para China, para criar um dragão-cavalo...

D. Lippe: François, a designação de “Máquina” aparece comumente, principalmente aqui em Nantes. Quais são, para

² Julio Verne (1828-1905) nasceu em Nantes. Sua fantástica literatura possui a evolução tecnológica como um de seus temas. O projeto de Delarozière se inspira num universo que mescla ficção e realidade. No desenho de suas Máquinas, prepondera a evidência maquinal de suas criaturas, como um elogio ao engenho humano capaz de recriar vida com o artifício da ciência. Temas latentes da obra verniana (N.T.).

³ Companhia francesa de teatro de rua também sediada em Nantes (N.T.).

você, os melhores sinônimos que podemos associar a esse termo: marionetes⁴, robôs?

F. Delarozière: Eu os chamo de Máquinas, objetos em movimento. Eu não os chamo de marionetes, porque a fonte da qual partem, a fonte de inspiração não faz necessariamente eco à marionete, ao teatro de marionetes. Eu procurei a inspiração no vivo, e opero uma espécie de tradução mecânica para extrair o máximo de “vida”. A noção que mais se aproximaria da marionete talvez seja a ideia de manipular, não no sentido de uma marionete, mas com a ideia de intenção; estas Máquinas estão longe de serem robôs, uma vez que eu tento fazer algo com o qual o homem possa exprimir o máximo com ou através do objeto. Tomemos o exemplo da aranha⁵ com suas oito patas e seus dois pedipalpos⁶, isto necessita nove manipuladores. Aquele que vai manipular uma das patas da aranha fará parte de um grupo, como dançarinos sobre o palco, ele vai criar uma intenção, um movimento, em relação com os outros. É esta noção de interpretação que encontramos na pintura, no teatro, na música: intervir com uma consciência de seu gesto, e uma concentração que remete ao vivo... Evidentemente, aí, temos a aproximação com a marionete! O marionetista, pelo seu posicionamento, sua manipulação, sua intenção, transforma uma meia em um ser vivo. Então, nós fazemos teatro. O robô remete a um ser que adquire sua autonomia, mas é, antes de tudo, programação.

Em 1995, quando eu desenhava o primeiro gigante para o Royal de Luxe, eu não desenhava de forma alguma uma marionete. Eu desenhava um gigante, um grande personagem, e depois nós

⁴ Optamos por manter a tradução *marionetes* para *marionnettes*, pois acreditamos que, ao falar do teatro de marionetes, Delarozière se refira mais especificamente ao que chamamos de bonecos de fios (marionetes). Numa acepção mais ampla, que compreenderia *marionnettes* como gênero, optaríamos por efetuar a tradução para *teatro de bonecos* ou, segundo o caso, *teatro de animação* (N.T).

⁵ Aranha mecânica gigante construída para performance de rua, com 37 toneladas e 12 metros de altura.

⁶ Pedipalpos ou simplesmente palpos correspondem ao segundo par de apêndices articulados dos aracnídeos (N.T).

o animamos com cordas – e não com guindastes – porque não tínhamos dinheiro, mas também porque víamos nisso um interesse dramático, que dava ainda mais força ao objeto.

No robô, frequentemente escondemos a maquinaria no seu interior, enquanto, para nós, a mecânica está o mais possível no exterior. O que está vivo é também o movimento do objeto no entorno da maquinaria.

D. Lippe: Na tua resposta, encontramos, portanto, todo o vocabulário do ator manipulador, do trabalho em equipe, da marionete ou, em amplo sentido, do teatro...

F. Delarozzière: Eu me sinto muito mais próximo da dança, pois nós criamos espécies de balés, e a minha fonte de inspiração é sempre o movimento. Certamente, a marionete pode ser isso, mas é também a interpretação do texto... Marionete, sim, mas eu digo Máquina, pois é necessário se reconhecer neste termo que empregamos!

D. Lippe: Tu falavas há pouco do desenho. Ele é sempre o ponto de partida, de nascimento dessas Máquinas?

F. Delarozzière: É o desenho quando o desenho possui uma utilidade, especialmente sobre os objetos de grandes dimensões e que vão necessitar do trabalho e da colaboração de oito a dez pessoas, o que o torna um alicerce. É um pouco como a partitura de base do músico. Para o Elefante (*L'Éléphant*), a Aranha (*L'Araignée*) e outras cenas, há desenhos, mas existem outros projetos, como a Sinfonia Mecânica (*Symphonie Mécanique*), na qual fabricamos os instrumentos a partir de objetos reciclados e, então, não temos desenhos. Os construtores partem em caçadas, recuperando objetos e misturando objetos que já contam sua própria história, criando uma química que não necessita de desenho. Uma alquimia ocorre na medida em que os objetos chegam, encontram-se. É, então, uma outra forma de construir, instintiva, rápida...

O desenho também permite pôr toda uma equipe de acordo

sobre uma escala, uma linha estética que se deverá manter; o que provoca a força de uma Máquina é que todo mundo segue uma linha estética, mesmo se ela não é igual a de um dos construtores, e essa linha é dada pelo desenho ou pela direção artística. Caso contrário, as linhas estéticas se misturam, e o objeto colapsa sobre ele mesmo, pois não há mais referência nem unicidade de leitura.

D. Lippe: Então, o desenho é importante para “Máquinas” como os gigantes. A dimensão se impôs imediatamente? Havia, na base, a vontade do grandioso? Como essa história se construiu? Pelo objeto ou pela sua interação com a rua, o espaço urbano?

F. Delarozière: A ideia da escala veio do território, da paisagem, da dimensão de uma rua, da altura dos edifícios, do ponto de vista das janelas, então, de uma relação com um espaço público. Foi assim que chegamos a esta dimensão. Para o primeiro gigante, na época para a companhia Royal de Luxe, o encenador Jean-Luc Courcoult me disse que ele deveria medir 5m e 50cm. O primeiro gigante devia nascer no Rio de Janeiro. Eu parti para lá três semanas para montar um atelier de fabricação (que não se realizou). Passeando pelas ruas, eu me dei conta de que 5m e 50cm era muito pequeno para as dimensões de uma tal megalópole e, então, eu decidi que ele deveria ter 9m e 50cm. É uma relação entre nossa capacidade de desafiar as leis da gravidade, o que uma rua pode suportar em termos de peso, nossa capacidade de construir e a percepção humana. Creio que, a partir de mais de três vezes a altura de seu corpo, cerca de 6m, a noção de vertigem começa a surgir fortemente, e nós ficamos surpresos. Tentamos criar uma desorientação pela escala.

D. Lippe: Esta noção de vertigem, de desorientação, nós também encontramos aqui no local das Máquinas, e é fascinante de ver a emoção que suscitam essas Máquinas que adquirem vida. Considero que o marionetista coloca o objeto como meio entre o espectador e o ator. Qual é tua relação, o relacionamento

de vocês com o espectador, aqui?

F. Delarozzière: A diferença, com o marionete nessa escala, é que não é mais o objeto sobre a cena, mas o objeto que se torna cena. É às vezes ator, às vezes cena ou, ainda, é como um imenso barco sobre o qual haveria uma tripulação. O que importa, o que eu constatei por experiência, é que esta escala tem um efeito sobre o espectador. Este efeito, que eu chamo de “efeito flash” (*effet-flash*), é aquele no qual o adulto se encontra na posição que tinha entre três e cinco anos, quando ele chega aos joelhos de seus pais e onde o mundo que o envolve é um mundo de gigantes. Penso que, quando se é criança, o mundo superdimensionado é que nos envolve, então, é ele que nos constrói. O adulto forjou um monte de preconceitos, um sentido estético sobre o que é belo e o que não é, sobre o que é bom e o que é mau. Quando ele se encontra face a esta escala, a este objeto em movimento nestas dimensões, isto quebra seus pressupostos, ele se torna mais uma vez criança durante um pequeno momento, e isto cria uma abertura emocional, uma espécie de virgindade emocional que faz com que possamos simplesmente nos maravilhar. Sem referência. Tornamo-nos novamente criança.

Também tem outra coisa que me é importante, é a questão dos materiais, das matérias, a natureza mesma do objeto que é forjado, construído, e que deve se nutrir depois de sua construção: a aventura humana que precede a nascença do objeto é mais importante que o resultado. Eu estou seguro de que o homem, quando constrói, pelos seus gestos e pelo seu saber (*savoir-faire*), carrega com emoção a matéria. Um objeto forjado, feito com sensibilidade, atenção, “esculpido” para sua razão de ser. Esculpir é, para mim, trabalhar a matéria e olhar o que a matéria me devolve, e isto vai transformar meu gesto, que vai transformar a matéria. Este trabalho, o gesto do escultor, nutre o objeto de uma espécie de força vibratória que lhe dará sua razão de existir e sua força. Quando olhamos o grande Elefante, podemos vê-lo a 50m, e quanto mais avançamos, mais descobrimos o detalhe ou os gestos dos construtores. Os escultores não estão escondidos: cada golpe do cinzel, cada gesto posto é visível, do chassis ao couro das orelhas.

D. Lippe: Vocês deixam ver até a maquinaria, como se penetrássemos no coração do objeto.

F. Delarozière: É também um conceito que encontramos na marionete à vista⁷ ou na arte da anatomia: para desenhar um ser humano, um cavalo, é necessário compreender sua arquitetura interna. Foi o que fez Leonardo Da Vinci, estudou o esqueleto antes dos músculos, etc. É assim que trabalhamos. Para termos ideia disso, podemos tomar como exemplo a galinha, tão difícil de desenhar. Por causa das penas, não discernimos a posição dos ossos. Então, a ideia de nossos objetos não é de construí-los abordando-os do exterior para que se “pareçam com”, mas de criar a partir da natureza uma nova arquitetura que possua sua linguagem, sua estrutura de base. O esqueleto será de aço, o motor será equivalente a um coração que colocará em movimento os fluidos. É esta biomecânica que fará com que o público veja esses objetos como algo novo, e não como uma péssima imitação da natureza – o que se faz atualmente sobre o tema dos dinossauros, por exemplo. Viemos, portanto, ao encontro de uma nova arquitetura no sentido biológico; viemos domesticar este objeto. A natureza é inimitável. É preciso inventar nossa própria natureza viva. Com o espetáculo, criamos uma nova natureza que é atravessada pela emoção destes que fabricam e que manipulam⁸.

⁷ É interessante pensarmos acerca da manipulação de bonecos com o ator-animador à vista do público como a exposição de uma “arquitetura interna”. O ator que se encontra operando externamente o mecanismo projeta-se no interior do boneco para produzir movimentos dotados de sentido. Ao vermos o ator, vemos a evidência do que está fora e dentro do boneco simultaneamente, como uma grave fratura que põe à mostra ossos e órgãos humanos num corpo inorgânico. Quando declara que o escultor está presente em sua obra, percebemos na fala de Delarozière, a mesma ideia de unicidade que envolve ator e objeto no ato de relação teatral de animação (N.T.).

⁸ O desenho das obras de Delarozière, e os materiais utilizados em sua construção (madeira, aço, couro) nos lembram alguns ideais aristotélicos perseguidos pelo neoclassicismo (séc. XVIII), que retomava o culto à arte como imitação da natureza, utilizando para isso racionalismo, formalismo, harmonia, simplicidade, exatidão de contornos, simetria e materiais nobres. No entanto, para ele, seu trabalho é justamente o oposto: não se trata de imitação, mas de produzir um original, uma “natureza própria”. É justamente esse sentimento, de reconhecer uma referência no vivo, mas perceber a sua originalidade e autonomia, que o distancia da imitação, que provoca o que a pouco ele definiu como “vertigem” (N.T.).

D. Lippe: Falamos de arquitetura da Máquina, mas falamos também de arquitetura urbana, do lugar onde se anima a Máquina, por exemplo, aqui, um antigo local de trabalho de construção naval, com esta ressonância entre o hangar em aço e o que é mostrado, deixado à vista sobre as Máquinas.

F. Delarozière: Elegemos domicílio em um atelier onde se construía barcos e nós desejamos manter vivo este lugar em Nantes através de uma outra indústria, uma indústria de emoção. O atelier de construção é visível pelo público (através de passarelas suspensas). Isto é o que agradou ao arquiteto Alexandre Chemetoff, que este atelier seja o coração do dispositivo, de onde saem as Máquinas, apresentadas em seguida em uma galeria e que depois partem sobre a ilha e para o mundo. Efetivamente, eu utilizo o termo arquitetura em vários sentidos. A arquitetura é a arte de reunir, seja para o corpo, seja para a cidade. Aqui, na ilha de Nantes, há a ideia de uma rede que se tece, que se reúne, em ligação com a paisagem urbana. Assim como a web é uma arquitetura, uma malha, em permanência e em movimento.

D. Lippe: E essa malha se constitui igualmente por meio das diferentes Máquinas que se desenvolvem. Existe um pensamento global ao longo do tempo para criar uma família de Máquinas, ou tu recebes encomendas, talvez como para as “Aranhas de Liverpool”, dando toda atenção ao lugar onde vai ser inaugurada uma nova Máquina?

F. Delarozière: Cada projeto possui seu processo, mas, de modo geral, eu me inspiro em lugares. Antes de criar um objeto, eu vou até o lugar, e é o lugar que vai me inspirar. Eu não sonho à noite ou, ao menos, eu não me lembro. Então, se eu quero sonhar, é necessário que eu sonhe acordado, é preciso que eu caminhe, que eu passeie em uma paisagem e que eu me coloque à escuta daquilo que ela me devolver. Um lugar são a luz, a arquitetura, as pessoas que passam, o tempo, os odores, e eu sou muito atento a isso: meu corpo se torna um grande captador, e se eu sinto alguma coisa, se

eu tenho uma ideia ou uma vontade, eu digo a mim mesmo que ela não é insignificante, que ela está ali para alguma coisa precisa, ela possui um fundamento que não é superficial ou efêmero. Se a ideia é muito estúpida ou bizarra, como fabricar um pinguim ou uma tartaruga: por que eu pensei nisso naquele momento ali, por que eu pensei numa torre de 30m de altura? Eu tento perseguir esta ideia, esta vontade infantil, a ideia de fazer uma loucura. Posteriormente, por análise, eu me dou conta de que essa ideia encontra sua fonte na paisagem, na história, na matéria que eu vi ao sol, nos vegetais, e tudo se torna coerente. Quando eu ensino cenografia, eu digo aos estudantes que eles podem estudar a história da cidade, ler muitos livros, mas também que eles podem simplesmente passear pela paisagem e escutar suas vontades de criança. Eu penso que isto é a base. Quando somos capazes de perceber seriamente as vontades e os sonhos de criança, é um incrível motor que abre portas, que nos permite dizer a nós mesmos que tudo é possível.

É assim que nasce a inspiração. O lugar é fundamental, e raras são as vezes em que desenho objetos fora dos lugares. Para Liverpool, eram duas aranhas menores que deviam ser feitas e, em seguida, um bestiário com camelos, “Os Mecânicos Sábios” (*Les Mécaniques Savantes*), um novo espetáculo que lancei. Não havia dinheiro para fazer tudo, foi necessário escolher uma Máquina e, então, escolhi a “Aranha” (*L'Araignée*), porque a cidade dispunha de túneis e edifícios que podiam acolhê-la. Um animal da terra e do ar: o lugar decidiu. É sempre o lugar que decide. Para a China, é uma encomenda, um cavalo-dragão (*Cheval-dragon*). Eu desenho, eu procuro minha vontade e depois eu vou, ou não... Ter a ideia é fácil, na rua, muitas pessoas tem ideias geniais, mas a força de um projeto é de saber conduzir a ideia, realizá-la. Pois realizá-la é inscrever a ideia na sua realidade social, econômica. Felizmente, não podemos registrar o direito por uma ideia! A ideia não é suficiente, é necessário saber pô-la em prática. A ideia é uma matéria vaporosa que não se inscreve na realidade do mundo. É preciso ao menos deitá-la sobre o papel. Foi o que fez Júlio Verne, ele tinha ideias

que descrevia maravilhosamente através da escrita e nos conduzia em seu universo. Mas sua criação é seu texto, e não suas ideias.

D. Lippe: Júlio Verne nasceu e cresceu em Nantes, é uma resposta ao lugar da ilha de Nantes? Ou é uma história mais pessoal?⁹

F. Delarozzière: Júlio Verne toca um pouco a todos nós. Eu diria que é um pouco nosso patrimônio genético do imaginário, europeu e talvez mundial. Existe somente ele... Encontramos também na ciência-ficção do cinema: existem coisas que surgem, que nos alimentam. Mas eu gosto de me ancorar numa realidade para criar. Dizem-me que eu faço *l'art nouveau*. Eu gosto da *art nouveau* porque eu gosto da natureza; mas o que me interessa é o mundo moderno, as novas tecnologias, relacionando-as com o vivo. Para construir, eu utilizo todas as tecnologias digitais de ponta, modelos 3D e corte laser. Não se percebe isto nas Máquinas, mas tudo está ali.

D. Lippe: No curso de que “a ideia não é suficiente”, é conduzir este cavalo de batalha da realização que criou por necessidade essas colaborações, esses cruzamentos de técnicas e de tecnologias?

F. Delarozzière: A técnica e a tecnologia são meios, e quando não sabemos, podemos chamar muitas pessoas em nosso entorno que possuem um *savoir-faire* incrível, que são especialistas em um campo, que são capazes de trazer, de participar de uma aventura. E é isto que tem de incrível na aventura humana: cada um pode trazer sua contribuição. Partimos deste princípio em nossa companhia. Se alguém está ali, não é para fazer um plano de carreira, mas porque

⁹ O local da companhia La Machine está situado num antigo estaleiro na Ilha de Nantes. É uma ilha fluvial localizada no curso do rio Loire e constitui-se um dos 11 bairros da cidade. Possui 4,60 km² de superfície e é ligada às margens do rio por pontes. Possui cerca de 14.206 habitantes (Fonte: www.nantes.fr) (N.T.).

ele tem algo para trazer e algo para tomar. Penso que o trabalho em geral devia ser assim. Se temos uma atividade de fabricação, é porque temos alguma coisa para dar e alguma coisa para receber. É essa troca que cria a noção de prazer, e que faz com que todo mundo enriqueça, que o projeto se enriqueça! Se um dos construtores da companhia monta sua própria empresa, eu fico muito feliz, pois é importante estar bem ali onde estamos, de florescer naquilo que fabricamos, naquilo que fazemos. É essencial, na medida em que as equipes devem levar um projeto em conjunto, trocar, participar de uma aventura da qual seremos todos orgulhosos e na qual cada um encontrará um enriquecimento pessoal. Percebemos isto na matéria. Do mesmo modo que um bom móvel, feito por um artesão apaixonado pela sua profissão, saltará às nossas vistas sem que tenhamos a necessidade de olhá-lo por muito tempo para compreender. Quando estamos diante de um móvel manufaturado tipo *ikéa*¹⁰, mesmo se o *design* é interessante, não sentimos a mesma coisa. Não temos esta poesia da matéria, do entalhe, e o olho humano é completamente capaz de sentir isto, sem analisar. Acontece o mesmo com uma marionete, com as nossas Máquinas. Vemos o homem por trás e, como numa pintura, percebemos o gesto e a intenção. Muitas pessoas não sabem que possuem a capacidade de ver isto, e é isto que provoca a emoção, o que faz com que nos vamos além disso que acreditamos ver.

D. Lippe: Imagino que a emoção também deva ser intensa quando as coisas se reúnem no atelier, tomam vida, com aquela escala que, num golpe, se multiplica.

F. Delarozière: É mágico! E é o princípio da Máquina (do grupo¹¹), pois consideramos que construir já é um espetáculo em si. Admiramo-nos cotidianamente quando entramos no atelier e

¹⁰ Loja de móveis de origem sueca, especializada na venda de móveis domésticos de baixo custo. (Fonte: www.ikea.com/pt/) (N.T).

¹¹ N.T.

uma nova cabeça aparece... Somos fascinados, subjugados. O ato de entalhar, de esculpir um bigode de dragão, de encontrar a boa localização, cria alguma coisa que vai além disto, que podemos imaginar e que gostamos de compartilhar! Contudo, quando o espetáculo começa, uma outra dimensão se abre, um outro universo, à exemplo do marionetista que pode entrar na cena arrastando sua marionete pelo chão e, no momento em que começa a manipulá-la, entramos num outro espaço, num outro mundo. Na rua, é idêntico. Nossas Máquinas participam da transformação do espaço. E como nossas Máquinas são consequentes, elas continuam a viver e passam de Máquinas de espetáculo a Máquinas de cidade, permitindo adotar uma atitude cidadina ao transportarem pessoas, como o Elefante ou a Aranha. Então, elas tocam um outro público, e uma outra teatralidade se desprende, que vai ser esta de um cotidiano. Então, somam-se a luz, a névoa, quem está ao redor, grupos: é menos espetacular, mas isto possui sua qualidade e pode emocionar pessoas que vêm de muito longe e que talvez não fossem pelas formas em si. Nos interessamos muito pelo urbanismo, pois fazemos espetáculos, embora às vezes as Máquinas permaneçam no local, como no caso da Sinfonia Mecânica, em Roche-sur-Yon¹² ou aqui em Nantes.

Nantes, 5 de junho de 2014.

¹² Na cidade de Roche-sur-Yon, na praça Napoléon, Delarozière instalou seus animais mecânicos que ficam expostos permanentemente e podem ser comandados gratuitamente pelos visitantes. (Fonte: <http://www.ville-larochesuryon.fr/>) (N.T.).

François Delarozière et ses Machines surdimensionnées: Un œil d'enfant pour réenchanter le monde

Entretien avec François Delarozière, par David Lippe

J'ai pu rencontré François Delarozière sur le site des Machines à Nantes, en France, dont il est le créateur avec Pierre Oréface. Ce projet des Machines, c'est un site pour rêver au milieu de la ville, avec l'Eléphant, mais aussi le aussi l'Atelier de la compagnie La Machine, où se construisent les futurs « êtres » du site mais aussi ceux qui voyagent à travers le monde.

Concepteur des géants de Royal de Luxe, associé à des architectes, créateur de manèges animés, François Delarozière navigue donc depuis Nantes. Notre rencontre se fait à la veille de son départ en Chine pour créer un dragon-cheval...

carrousel des Mondes Marins, manège incroyable qui des abysses à la surface de l'océan nous renvoie à l'univers de Jules Verne revisité pour l'occasion. Le site des Machines, c'est

François, ce mot de Machine revient souvent, surtout ici, sur le site de Nantes, quels sont pour toi les meilleurs synonymes qu'on puisse associer à ce terme : marionnettes, robots ?

J'appelle ça des Machines, des objets en mouvements. Je ne les appelle pas marionnettes, parce que la source de départ, la source d'inspiration ne fait pas forcément écho à la marionnette, au théâtre de marionnettes. Je cherche de l'inspiration dans le vivant, puis j'opère une sorte de traduction mécanique pour aller chercher le plus de « vie ». La notion qui rejoindrait le plus la marionnette c'est peut-être l'idée de manipuler, pas au sens d'une marionnette, mais avec l'idée de l'intention ; ces machines sont très loin de robots puisqu'on essaie de faire en sorte que l'homme puisse exprimer le maximum avec ou à travers l'objet. Prenons l'exemple de l'araignée avec ces huit pattes et ces deux pédipalpes, cela fait 9 manipulateurs, celui qui va manipuler une des pattes de l'araignée va faire partie d'un groupe, comme des danseurs sur une scène, il va créer une intention, un mouvement, en relation avec les autres. C'est cette notion d'interprétation que l'on retrouve dans la peinture, dans le théâtre, dans la musique : intervenir avec une conscience de son geste, et une concentration qui renvoie au vivant... Evidemment, là, ça rejoint la marionnette ! Le marionnettiste par son positionnement, sa manipulation, son intention transforme une chaussette en être vivant. Nous faisons donc du théâtre. Le robot, lui, renvoie à un être qui prend son autonomie, mais c'est avant tout de la programmation.

En 1995 quand je dessinais le premier géant pour Royal de Luxe, je ne dessinais pas du tout une marionnette, je dessinais un géant, un grand personnage, puis on l'a animé avec des cordes - et non pas des verrins - parce qu'on avait pas d'argent, mais aussi parce qu'on y voyait un intérêt dramatique, qui donnait encore plus de force à l'objet.

Dans le robot on cache souvent la machinerie à l'intérieur alors que pour nous la mécanique est le plus possible à l'extérieur. Ce qui est vivant, c'est aussi le mouvement de l'objet autour de la machinerie.

Dans ta réponse, on retrouve pourtant tout le vocabulaire de l'acteur manipulateur, du travail en équipe, de la marionnette ou, au sens large, du théâtre...

Tout à fait, je me sens plus proche de la danse, car nous créons des sortes de ballets, et ma source d'inspiration, c'est toujours le mouvement. Bien entendu la marionnette peut être cela, mais c'est aussi l'interprétation du texte... Marionnette oui, mais je dis Machine car il faut se reconnaître dans le terme qu'on emploie !

Tu parlais tout à l'heure du dessin, est-ce toujours le point de départ, de naissance de ces machines ?

C'est le dessin quand le dessin a une utilité, notamment sur des objets de grandes dimensions et qui vont nécessiter le travail, la collaboration de huit à dix personnes, ce qui donne un socle. C'est un peu comme la partition de base du musicien. Pour l'éléphant, l'araignée, d'autres scènes, il y a des dessins, mais il y a d'autres projets comme la symphonie mécanique où on fabrique des instruments à partir d'objets de récupération où il n'y a pas de dessin. Les constructeurs partent dans des casses, récupèrent des objets et en assemblent des objets qui racontent déjà leur propre histoire créent une chimie qui ne nécessite pas de dessin. Une alchimie se fait au fur et à mesure que les objets arrivent, se rencontrent. C'est donc une autre façon de construire, intuitive, rapide...

Le dessin permet aussi de mettre toute une équipe d'accord sur une échelle, une ligne esthétique à tenir ; ce qui fait la force d'une Machine, c'est que tout le monde suit une ligne esthétique, même si ce n'est pas celle d'un des constructeurs et cette ligne est donnée par le dessin ou la direction artistique. Sinon, les lignes esthétiques se mélangent et l'objet s'écroule sur lui-même parce qu'il n'y a plus de référence, plus d'unicité de lecture.

Le dessin est donc important pour les « Machines » comme les géants. Est-ce que la dimension s'est imposée tout de suite ? Y avait-il à la base, l'envie du très grand ? comment cette histoire s'est construite ? Pour l'objet, pour son interaction avec la rue, l'espace urbain ?

L'idée de l'échelle est venue du territoire, du paysage, de la dimension d'une rue, de la hauteur des bâtiments, du point de vue aux fenêtres, et donc

d'une relation à un espace public. C'est comme ça qu'on est arrivé à cette dimension. Pour le premier géant, à l'époque pour la compagnie Royal de luxe, le metteur en scène Jean-Luc Courcoult me disait qu'il devrait mesurer 5mètres 50. Ce premier géant devait naître à Rio. Je suis parti là-bas trois semaines pour monter un atelier de fabrication (qui ne s'est pas réalisé). En me promenant dans les rues, je me suis rendu compte que 5m 50, c'était trop petit pour les dimensions d'une telle mégapole, et donc j'ai décidé qu'il fasse 9m50. C'est un rapport entre notre capacité à défier les lois de la gravité, ce que peut supporter une rue en terme de poids, notre capacité à construire, à bâtir, et la perception humaine. Je crois qu'à partir de plus de trois fois la hauteur de son corps, environ 6 mètres, la notion de vertige commence à arriver fortement, et on est dépassé. On essaie de créer un dépaysement par l'échelle.

Cette notion de vertige, de dépaysement, on le retrouve ici sur le site des machines, et c'est fascinant de voir l'émotion que suscite ces machines qui prennent vie. Je considère que le marionnettiste place l'objet comme médium entre le spectateur et l'acteur, quel est ton rapport, votre rapport au spectateur ici ?

La différence, avec la marionnette à cette échelle, c'est que ce n'est plus l'objet sur la scène, mais l'objet qui devient scène. C'est à la fois l'acteur, la scène, comme un immense bateau sur lequel il y aurait un équipage. Ce qui importe, ce que j'ai constaté par expérience, c'est que cette échelle à un effet sur le spectateur. Cet effet, que j'appelle effet-flash, c'est celui où l'adulte se retrouve dans la position qu'il avait quand il avait 3-5 ans, où il arrive au genou de ses parents et où le monde qui l'entoure, c'est un monde de géant. Je pense que quand est enfant, ce monde surdimensionné est celui qui nous entoure, donc celui qui nous construit. L'adulte s'est forgé un tas de préjugé, un sens de l'esthétique, de ce qui est beau et ce qui ne l'est pas, de ce qui est bien et ce qui est mal. Quand il se retrouve face à cette échelle, à cet objet mouvant dans ces dimensions, cela casse ses présupposés, il redevient un enfant pendant un petit moment, et cela crée une ouverture émotionnelle, une sorte de virginité émotionnelle qui fait qu'on peut simplement s'émerveiller. Sans référence. On redevient un enfant.

Après il y a autre chose qui est important pour moi, c'est la question des matériaux, des matières, la nature même de l'objet qui est forgé, construit et qui doit se nourrir lors de sa construction : l'aventure humaine qui précède la naissance de l'objet est plus importante que le résultat. Je suis sûr que l'homme, quand il construit, par ses gestes et son savoir-faire charge la matière d'émotion. Un objet ouvragé fait avec sensibilité, attention, « sculpté » à sa raison d'être. Sculpter, c'est pour moi travailler la matière puis regarder ce que la matière me renvoie et cela va transformer mon geste qui va transformer la matière. Ce

travail, le geste du sculpteur, cela nourrit l'objet d'une espèce de force vibratoire qui va lui donner sa raison d'exister et sa force. Quand on regarde le grand éléphant, on peut le voir à 50 mètres, mais plus on avance, plus on découvre le détail où les gestes des constructeurs, des sculpteurs ne sont pas cachés ; chaque coup de ciseau, chaque geste posé est visible, du châssis au cuir des oreilles.

Vous laissez voir jusqu'à la machinerie, comme si on pénétrait au cœur de l'objet.

C'est aussi une notion qu'on retrouve dans la marionnette à vue, ou dans l'art de l'anatomie : pour dessiner un être humain, un cheval, il faut en comprendre l'architecture interne. C'est ce que faisait Léonard de Vinci, il étudiait d'abord le squelette avant les muscles, etc... C'est comme ça qu'on travaille. Pour s'en rendre compte, on peut prendre comme exemple la poule si difficile à dessiner, car à cause des plumes on ne discerne pas la position des os. Donc, l'idée de nos objets n'est pas de les construire en les abordant de l'extérieur pour qu'ils « ressemblent à », mais de créer à partir de la nature une nouvelle architecture qui à son langage, sa structure de base. C'est le squelette qui sera acier, puis le moteur sera l'équivalent d'un cœur qui mettra en mouvement les fluides. C'est cette biomécanique, qui va faire que le public voit ces objets comme quelque chose de neuf, et non pas une mauvaise imitation de la nature - ce qui se fait actuellement sur le thème des dinosaures par exemple -. On vient donc à la rencontre d'une nouvelle architecture au sens biologique et on vient apprivoiser cet objet. La nature est inimitable. Il faut s'inventer notre propre nature vivante. Avec le spectacle, on crée une nouvelle nature qui est traversée par l'émotion de ceux qui fabriquent et manipulent.

On parle d'architecture de la Machine, mais parlons aussi de l'architecture urbaine, du lieu où s'anime la machine, par exemple ici un ancien chantier de construction navale, avec cette résonance entre le hangar en acier et ce qui est montré, laissé à vue sur les Machines.

On a élu domicile dans un atelier où se faisait des bateaux, et nous avons souhaité continuer à faire vivre ce lieu à Nantes par une autre industrie, une industrie de l'émotion. L'atelier de construction est visible par le public (par des passerelles le surplombant). C'est ce qui avait plu à l'architecte Alexandre Chemetoff, que cet atelier soit le cœur du dispositif, d'où sortent les Machines, montrées ensuite dans une galerie, puis qui partent sur l'île et dans le monde. Effectivement, j'utilise le terme architecture dans plusieurs sens. L'architecture, c'est l'art d'assembler, que ce soit pour le corps ou pour la ville. Ici sur l'île de Nantes, il y a une idée d'un réseau qui se tisse qui s'assemble, en lien avec le paysage urbain. Comme le web est une architecture, un maillage, en permanence en mouvement.

Et ce maillage se fait également à travers les différentes machines qui se déploient. Y a-t-il une pensée globale au fil du temps pour créer une famille de Machines, ou tiens-tu compte de la commande, peut-être comme pour les araignées de Liverpool, en donnant toute l'attention au lieu où va être inauguré une nouvelle Machine ?

Chaque projet à son processus, mais de manière générale, je m'inspire des lieux. Avant de créer un objet, je vais sur le lieu, et c'est le lieu qui va m'inspirer. Je ne fais pas de rêves la nuit, ou du moins, je ne m'en souviens pas. Donc si je veux rêver, il faut que je fasse des rêves éveillés, il faut que je marche, que je me promène dans un paysage et que je me mette à l'écoute de ce qu'il me renvoie. Un lieu, c'est la lumière, l'architecture, les gens qui passent, le temps, les odeurs, et j'y suis très attentif : mon corps devient un grand capteur, et si je ressens quelque chose, si j'ai une idée ou une envie, je me dis qu'elle n'est pas anodine, qu'elle est là pour quelque chose de précis, elle a un fondement qui n'est pas superficiel ou éphémère. Si l'idée est aussi bête ou farfelue, disons que de fabriquer un pingouin ou une tortue : pourquoi y ai-je pensé à ce moment là, pourquoi ai-je pensé à une tour de 30 mètres de haut ? J'essaie de poursuivre cette idée, cette envie d'enfant, l'idée de faire une folie. A posteriori, par analyse, je me rends compte que cette idée trouve sa source dans le paysage, dans l'histoire, dans la matière que j'ai vu au sol, dans les végétaux et tout devient cohérent. Quand j'enseigne en scénographie, je dis aux étudiants qu'ils peuvent étudier l'histoire de la ville, lire plein de livres, mais aussi qu'ils peuvent simplement se promener dans le paysage et écouter leurs envies d'enfants. Je pense que c'est la base. Quand on est capable de prendre au sérieux ses envies et ses rêves d'enfants, c'est un moteur incroyable qui ouvre des portes, qui nous permet de nous dire que tout est possible.

C'est comme ça que naît l'inspiration. Le lieu est fondamental, et rare sont les fois où j'ai dessiné des objets hors des lieux. Pour Liverpool, c'était deux araignées plus petites qui devaient être faites, et puis un bestiaire avec des dromadaires, des mécaniques savantes, je lançais un nouveau spectacle. Il n'y avait pas d'argent pour tout faire, il a fallu choisir une Machine, et j'ai donc choisi l'Araignée parce que la ville s'y prêtait avec ses tunnels, ses buildings qui pouvaient l'accueillir. Un animal de terre et d'air : le lieu a décidé, c'est toujours le lieu qui décide. Pour la Chine, c'est une commande, un cheval-dragon, je dessine, je cherche mon envie, et puis j'y vais ou pas... Avoir l'idée, c'est facile, dans la rue, plein de gens ont des idées géniales, mais la force d'un projet, c'est de savoir emmener l'idée, la réaliser. Car la réaliser, c'est inscrire l'idée dans sa réalité, sociale, économique. Heureusement qu'on ne peut pas déposer les droits pour une idée ! L'idée ne suffit pas, il faut savoir la mettre en œuvre. L'idée,

c'est une matière vaporeuse qui ne s'inscrit pas dans la réalité du monde. Il faut au moins la coucher sur le papier. Ce que faisait Jules Verne, il avait des idées qu'il décrivait merveilleusement par l'écriture et il nous emmenait dans son univers. Mais sa création, c'est son texte et non ses idées.

Jules Verne (*est né et a grandi à Nantes), c'est une réponse au lieu de l'île de Nantes ? Ou c'est une histoire plus personnelle.*

Jules Verne nous touche tous un peu . Je dirais que c'est un peu notre patrimoine génétique de l'imaginaire, européen voir mondial, il n'y a pas que lui... On trouve aussi dans la science-fiction dans le cinéma : il y a des choses qui nous traversent, qui nous nourrissent. Mais j'aime bien m'ancrer dans une réalité pour créer. On me dit que je fais de « l'art nouveau », j'aime bien l'art nouveau parce que j'aime bien la nature ; mais ce qui m'intéresse c'est le monde moderne, les nouvelles technologies, tout en les liant au vivant. J'utilise pour construire toutes les dernières technologies numériques, modélisation 3D, découpe laser, ça ne se sent pas dans les Machines, mais tout est là.

Sur le fil de « l'idée ne suffit pas », c'est mener ce cheval de bataille de la réalisation qui a créé par nécessités ces collaborations, ces croisements de techniques et de technologies ?

La technique et la technologie, ce sont des moyens, et quand on ne sait pas, on peut faire appel à plein de gens autour de nous qui ont un savoir-faire incroyable, qui se sont spécialisés dans un domaine, qui sont capables d'apporter, de participer à une aventure. Et c'est ce qui a d'incroyable dans l'aventure humaine : chacun peut apporter sa contribution. On part de ce principe dans notre compagnie. Si quelqu'un est là, ce n'est pas pour faire un plan de carrière, mais parce qu'il a quelque chose à apporter et quelque chose à prendre. Je pense que le travail en général devrait être comme ça. Si on a une activité de fabrique, c'est qu'on a quelque chose à donner et quelque chose à recevoir. C'est cet échange qui crée la notion de plaisir, et qui fait que tout le monde s'enrichit, que le projet s'enrichit ! Si un des constructeur de la compagnie monte sa propre entreprise, j'en suis très heureux, car il est important d'être bien là où on est, de s'épanouir dans ce qu'on fabrique, ce qu'on fait. C'est essentiel dans la mesure où les équipes doivent porter un projet ensemble, échanger, participer d'une aventure dont on va tous être fier, et où chacun va y trouver un enrichissement personnel. Cela se ressent dans la matière. Comme un beau meuble fait par un artisan, passionné par son métier, le meuble va nous sauter au visage, on n'a pas besoin de le regarder longtemps pour comprendre. Quand on est devant un meuble manufacturé type ikéa, même si le design est intéressant, on ne ressent pas la même chose. On n'a pas cette poésie de la matière, du coup de gouge, et l'oeil de l'homme est complètement capable de ressentir

cela, sans l'analyser. C'est pareil pour une marionnette, pour nos Machines. On voit l'homme derrière, et comme pour une peinture, on sent le geste et l'intention. Beaucoup de gens ne savent pas qu'ils ont la capacité à voir cela, et c'est ce qui fait l'émotion, ce qui fait qu'on va au-delà de ce qu'on croit voir.

J'imagine que l'émotion doit être forte aussi quand les choses s'assemblent à l'atelier, prennent vie, avec cette échelle qui d'un coup se démultiplie.

C'est magique ! Et c'est le principe de la Machine puisqu'on considère que construire est déjà spectacle en soi. On vit un émerveillement quotidien quand on rentre dans l'atelier et qu'une nouvelle tête apparaît... On est fasciné, subjugué. L'acte même de tailler, de sculpter une moustache de dragon, de trouver le bon emplacement, la bonne courbe, crée quelque chose qui va au-delà de ce qu'on pouvait imaginer et qu'on aime partager ! Toutefois quand le spectacle commence, une autre dimension s'ouvre, un autre univers, à l'instar du marionnettiste qui peut rentrer sur le plateau en trainant sa marionnette au sol, et au moment où il commence à la manipuler, on entre dans un autre espace, un autre monde. Dans la rue, c'est pareil, nos Machines participent de transformer l'espace. Et comme nos Machines sont conséquentes, elles continuent à vivre, et passent de Machines de spectacles à Machines de ville, et permettent d'adopter une attitude citoyenne en transportant des gens, comme l'éléphant, ou l'araignée. Elles touchent alors un autre public, une autre théâtralité se dégage, qui va être celle d'un quotidien. Entre alors en compte la lumière, le brouillard, qui est autour, quels groupes : c'est moins spectaculaire mais cela a sa qualité, et cela peut toucher des gens qui viennent de très loin et qui peut-être n'iraient pas vers ses formes là. On s'intéresse donc beaucoup à l'urbanisme, car on fait des spectacles, mais parfois les Machines restent, comme à la Roche-sur-Yon pour la symphonie mécanique, ou ici sur l'île de Nantes.

Nantes le 5 juin 2014.

Colaboradores da Móin-Móin nº12

Amabilis de Jesus da Silva – Figurinista, doutora em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia – UFBA (2010) e mestre em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC (2005). Atualmente, é professora na Faculdade de Artes do Paraná – FAP, em Curitiba. Pesquisa e atua nas áreas de figurino, *performance*, teatro e dança. E-mail: amabilis.jesus@gmail.com

Ana Maria Amaral – Diretora teatral, dramaturga e pesquisadora. Professora titular da Universidade de São Paulo – USP. Fundadora do Grupo O Casulo – BonecObjeto. Tem pesquisado principalmente os seguintes temas: teatro, teatro de animação, teatro de bonecos, poesia e ator. É autora de diversos artigos e livros que ajudaram a criar uma nova maneira de ver o teatro de animação no Brasil, dentro dos quais se destacam o livro *Teatro de formas animadas* (1991) e *O ator e seus duplos* (2002).

E-mail: amaral_am@terra.com.br

Blanca Felipe Rivero – Dramaturga, dramaturgista, crítica teatral e pesquisadora. Licenciada em Teatrologia – Dramaturgia (1985) e diplomada em Teatro para Crianças e Teatro de Títeres (2000) pela Universidad de las Artes de Cuba. Professora universitária, atualmente é presidente da Cátedra Honorífica Freddy Ariles (Teatro de Títeres) da Facultad de Arte Teatral da Universidad de las Artes, em Havana, Cuba. E-mail: blancafelipe@cubarte.cult.cu

Catin Nardi – Marionetista, ator-manipulador e diretor da Cia. Navegante Teatro de Marionetes, da cidade de Mariana – MG. Estudou na Universidad Nacional del Litoral, em Santa Fé, Argentina (1984–1987). Atua na área de propaganda e de televisão. Trabalhou na abertura da novela *As filhas da mãe* e na minissérie *Hoje é Dia de Maria*, da Rede Globo de TV.

E-mail: cianavegante@globo.com

David Lippe – David Lippe é músico, ator e encenador integrante da Cie. Animatière, sediada em Nantes. Formou-se na ESNAM – École Nacional Supérieure des Arts de la Marionnette, em Charleville-Mézières, França.

E-mail: david.animatiere@gmail.com

Didier Plassard – Doutor em Estudos Teatrais e professor na Université Paul Valéry – Montpellier III, França. Trabalha no Département des Arts du Spetacle. Pesquisa teatro moderno e contemporâneo, as relações do teatro com as outras artes, teatro de marionetes e novas tecnologias. Autor de *Les Mais de Lumière. Anthologie des Écrits sur L'art de la Marionnette* (1996) e *L'acteur en Effigie* (1992). Atualmente, é editor da Revista *Puck – le Marionnette et les autres arts*, do Instituto Internacional da Marionete, de Charleville-Mézières – França.

E-mail: didier.plassard@univ-montp3.fr

Fátima Costa de Lima – Cenógrafa, diretora de arte, figurinista e atriz. Doutora em História Cultural pela Universidade Federal da Santa Catarina – UFSC. Mestre em Educação e Cultura pela Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC (2003). Atualmente, é professora no Programa de Pós-Graduação em Teatro da UDESC. Pesquisa principalmente espaço cênico, alegoria, carnaval e teatro político.

E-mail: fatimaedinho@ig.com.br

François Delarozière – Formado na Escola de Belas Artes de Marseille, atualmente é diretor artístico da Cia. La Machine, em Nantes, França. Trabalhou durante anos com a Companhia de Teatro de Rua Royal de Luxe, onde construiu máquinas monumentais, marionetes gigantes que tornaram a Cia. mundialmente conhecida. O diretor se notabilizou por suas pesquisas sobre movimento em suas diferentes expressões e monumentais espetáculos de rua.

Site da Companhia: <http://www.lamachine.fr/en/403-2/>

Rafael Curci – Dramaturgo, diretor teatral e titereteiro. Nasceu no Uruguai, viveu durante anos na Argentina, onde iniciou suas atividades como bonequeiro profissional com os mestres Javier Villafañe e Ariel Bufaño. Integrou o Grupo de Titiriteros del Teatro General San Martín, de Buenos Aires; atualmente, vive no Brasil. Publicou diversos livros, dentre os quais se destaca *De los objetos y otras manipulaciones titiriteras* (2002).

E-mail: rafacurci@gmail.com

Sonia Lucia Rangel – Artista visual e cênica, poeta, artista plástica, atriz, encenadora, cenógrafa, figurinista e diretora do Teatro Os Imaginários, de Salvador – BA. Mestre em Artes Visuais (1995) e doutora em Artes Cênicas (2002) pela Universidade Federal da Bahia – UFBA. Atualmente, é professora na Escola de Belas Artes, Escola de Teatro e no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFBA. Artista inúmeras vezes premiada, pesquisa principalmente os seguintes temas: imaginário e teatralidade; mídias, teorias e processos de criação.

E-mail: sorangel@ufba.br

Wagner Cintra – Diretor teatral, com mestrado e doutorado pela ECA-USP. Professor assistente no curso de Licenciatura em Arte-Teatro e do Bacharelado em Artes Cênicas do Instituto de Artes da UNESP. Orienta mestrandos e doutorandos no Programa de Pós-Graduação em Artes, Área de Concentração Artes Cênicas, na mesma universidade. É líder do Grupo de Pesquisa Poéticas Híbridas, no qual desenvolve trabalhos de investigação acerca das teatralidades híbridas observadas na interface do teatro com as artes visuais. Desde 2008, é o coordenador e diretor artístico do Teatro Didático da UNESP.

E-mail: wagcintra@terra.com.br

Yudd Favier – Crítica teatral, ensaísta, licenciada em Arte Teatral na especialidade de Teatrologia pela Universidad de las Artes – Cuba (2004). Desde 2005, atua como especialista em teatro para crianças e teatro de bonecos no Conselho Nacional de Artes Cênicas. Professora assistente no Instituto Superior de Arte (ISA); museóloga do El Arca, Teatro – Museu de Títeres e assessora teatral do Grupo ali radicado. É membro da Unión de Escritores y Artistas de Cuba (Uneac) e do Centro Unima-Cuba.

E-mail: yuddfavier@cubaescena.cult.cu

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. O artigo deverá conter no mínimo quatro fotos para abertura (a parte), resumo e palavras-chave.
4. A formatação de seu trabalho de acordo com a padronização abaixo vai garantir a melhor compreensão de seu texto: Fonte: Times New Roman. Tamanho 12. Parágrafo: com recuo. Espaço entre linhas 1,5. Títulos de obras, revistas, etc.: itálico. Nomes de eventos: entre aspas. Citações: entre aspas.
5. As colaborações devem incluir brevíssima apresentação do autor, logo após o título, visando a situar o leitor, de no máximo 4 linhas.
6. 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 destes, assim como uma legenda de identificação.
7. Bibliografia: deve ser acrescentada após as notas, de acordo com as normas da ABNT.
8. Enviar uma cópia para o e-mail: revistamoinmoinudesc@gmail.com
9. Telefone e/ou e-mail para eventuais contatos.
10. Indicação de publicação anterior do trabalho: data, local, título, assim como tratamento literário ou científico original.
11. O envio do artigo original implica a autorização para publicação, tanto na forma impressa como digital da revista.

Revista Móin-Móin nº 1**O ator no Teatro de Formas Animadas****16 x 23 cm/192 páginas**

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 Níni 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**

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 à 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**

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, Cavalo Marinho, Boi-de-Mamão, Bumba-Meu-Boi etc. Esta edição também homenageia o Mestre Chico Daniel, falecido no dia 3 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 Níni Beltrame, Milton de Andrade e Samuel Romão Petry. O 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 Petry, que dedica seu texto à marionetista Margarethe Schlünzen, a Sra. Móin-Móin.

Revista Móin-Móin nº 4**Teatro de Formas Animadas Contemporâneo****16 x 23 cm/282 páginas**

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. Entre 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 (UMA – Costa Rica).

Revista Móin-Móin nº 5**Teatro de Formas Animadas e suas relações com as outras artes****16 X 23 cm/227 páginas**

A Revista *Móin-Móin* nº 5 traz, a partir do seu tema central, questões e discussões sobre a pluralidade e hibridação do Teatro de Formas Animadas que evidenciam, 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. Os diversos artigos 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. Os articulistas são pesquisadores, diretores teatrais e professores, tanto do Brasil como do exterior: Brunella Eruli, Luiz Fernando Ramos, Cariad Astles, Darci Kusano, Marcos Magalhães, John Bell, Philippe Genty, Joan Baixas, Aleksandar Sasha Dundjerovic, Renato Machado, Ana Maria Amaral e Leszek Madzik.

Revista Móin-Móin nº 6**Formação profissional no Teatro de Formas Animadas****16 x 23 cm/200 páginas**

A Revista *Móin-Móin* nº 6 pretende enriquecer o debate sobre as variadas maneiras como se processa a formação profissional do artista que trabalha com Teatro de Formas Animadas ou do jovem artista que opta pela profissão nessa arte. São 11 artigos que buscam sistematizar práticas e iniciativas que vêm acontecendo em diferentes pontos do Brasil, tanto no interior dos grupos de teatro quanto em instituições culturais e universidades. A edição também privilegia o leitor com quatro estudos de pedagogos do teatro de animação de outros três países. Os colaboradores são: Ana Alvarado (Argentina); Ana Maria Amaral – SP; Claire Hegeen (França); Cíntia de Abreu – SP; Felisberto Costa – SP; Henrique Sitchin – SP; Humberto Braga – RJ; José Parente – SP; Magda Modesto – RJ; Marek Waszkiel (Polônia); Margareta Niculescu (França) e Paulo Balardim – RS.

Revista Móin-Móin nº 7**Cenários da criação no Teatro de Formas Animadas**

16 x 23 cm/243 páginas

A Revista *Móin-Móin* nº 7 apresenta uma ampla discussão sobre o que vem sendo produzido no Teatro de Formas Animadas no Brasil nos dez primeiros anos do século XXI. Os artigos discutem temas como a multiplicação de festivais e eventos que têm dado grande visibilidade a essa arte; o fortalecimento e a consolidação do trabalho de grupos de teatro revelando o aprofundamento e o domínio da linguagem do teatro de animação; a hibridação de espetáculos que, cada vez mais, rompem as fronteiras do teatro de bonecos; a “contaminação” do teatro de atores com elementos da linguagem do teatro de animação; o mercado, as leis de fomento à produção, entre outros temas. Os colaboradores são: Adriana Schneider Alcure (UFRJ); Amabilis de Jesus (FAP); Ana Paula Moretti Pavanello Machado e Gilmar Moretti (SCAR); Carlos Augusto Nazareth (Cepetin); Caroline Holanda (Unifor); Fábio Medeiros (USP); Ipojuca Pereira (USP); Kely de Castro (Truks – SP); Luís Artur Nunes (Unirio); Miguel Vellinho (Unirio); Osvaldo Anzolin (UFPB); Sandra Meyer Nunes (Udesc); Sandra Vargas (Unirio); Zilá Muniz (Udesc).

Revista Móin-Móin nº 8**Dramaturgias no Teatro de Formas Animadas**

16 x 23 cm/244 páginas

A Revista *Móin-Móin* nº 8 elegeu como tema central: Dramaturgias no Teatro de Formas Animadas. O assunto é instigante e colabora para preencher a lacuna que, todavia, persiste nos crescentes estudos sobre Teatro de Formas Animadas no Brasil. A escolha deste tema qualifica o debate na perspectiva de contemplar a Dramaturgia em seus variados aspectos: o texto, o corpo, a luz, o espaço, os materiais, os sons, etc., e agrega não apenas o que se refere ao campo ficcional, mas também se articula às questões que ultrapassam a esfera da construção do espetáculo, rompendo, muitas vezes, as fronteiras entre ficção e realidade. Estes são os autores dos artigos desta edição: Mauricio Kartun (Argentina); John Bell (EUA); Didier Plassard (França); Christine Zurbach (Portugal); Miguel Oyarzún Pérez (Argentina); Toni Rumbau (Espanha); e os brasileiros: Felisberto Sabino da Costa, José da Costa, Almir Ribeiro, Humberto Braga, Irley Machado, Roberto Gorgati, Izabela Brochado, Kaise Helena T. Ribeiro e entrevista com Magda Modesto.

Revista Móin-Móin nº 9**Teatro de Sombras**

16 x 23 cm/244 páginas

A Revista *Móin-Móin* nº 9 elegeu o tema Teatro de Sombras, uma das mais antigas manifestações teatrais do Oriente. O interesse por essa arte vem crescendo de modo significativo no Brasil nos últimos anos. Isso é possível confirmar quando se observa a existência de grupos dedicados a essa arte em diferentes Estados do País. Diversas perguntas estimularam a produção dos textos que integram a presente edi-

ção: existem diferenças entre o espetáculo de Teatro de Sombras e o espetáculo de Teatro com Sombras? Que mudanças vêm acontecendo no modo de fazer Teatro de Sombras tanto em seus aspectos técnicos quanto no modo de pensar conceitualmente este teatro? As grandes tradições do Teatro de Sombras influenciam processos criativos contemporâneos? Existem saberes próprios dessa linguagem que o ator precisa dominar para praticar e criar no Teatro de Sombras? A Revista conta com a colaboração do escritor Eduardo Galeano (Uruguai); Fabrizio Montecchi (Itália); Maryse Badiou (Espanha); Meher Contractor (Índia); Metin And (Turquia); Erica Lou (China) e dos brasileiros Ronaldo Robles e Sílvia Godoy; Alexandre Fávero; Guilherme Francisco de Oliveira Júnior, Fabiana Lazzari de Oliveira; Emerson Cardoso Nascimento.

Revista Móin-Móin nº 10

Encenação Teatral

16 x 23 cm/275 páginas

A Revista *Móin-Móin* nº 10 traz em seu tema as experiências e os conhecimentos produzidos por treze diretores teatrais. Seus textos apresentam as peculiaridades sobre contextos, referências teóricas, motivações pessoais e suas histórias de vida na arte de encenar. Contribuem com a ampliação e reflexão sobre a Encenação Teatral de Formas Animadas: Irina Niculescu (Estados Unidos); Joan Baixas (Espanha); I Nyoman Sedana (Bali); Yael Rassoly (Israel); Claire Dancoisne (França); Ilka Schönbein (Paris); André Laliberté (Canadá); Frank Soehnle (Alemanha); Maria Grazia Cipriani (Itália); Paco Paricio (Espanha); Luiz André Cherubini (São Paulo); Venício Fonseca (Rio de Janeiro) e José Ronaldo Faleiro (Florianópolis).

Revista Móin-Móin nº 11

Teatro de Títeres na América Latina

16 x 23 cm/311 páginas

A *Móin-Móin*, nesta edição nº 11, elegeu o tema: Teatro de Títeres na América Latina. Dentre as diversas motivações que estimularam essa escolha, se destacam questões como: o que faz com que nós, que fazemos teatro de animação na região, estejamos tão separados, tão distantes? Por que nos conhecemos tão pouco? É possível falar em *identidades* na perspectiva de buscar compreender o que temos em comum e o que nos diferencia na prática do teatro de animação? Como convive o teatro de bonecos tradicional, ainda vivo em certos países, com o teatro de animação contemporâneo? Existem mudanças significativas no modo de criação dessa arte? Estão reunidos nesta edição dezoito artigos provenientes de 13 países: Argentina, Bolívia, Chile, Colômbia, Costa Rica, Cuba, Equador, México, Peru, Porto Rico, Uruguai, Venezuela e Brasil. Possivelmente, este é o dossiê mais completo sobre Teatro de Títeres na América Latina.

Para solicitar 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 – SC
Home page: www.scar.art.br
E-mail: scar@scar.art.br

Todas as revistas podem ser acessadas no *site*:
http://www.ceart.udesc.br/ppgt/publicacoes_moinmoin.html
<http://www.scar.art.br/revistas.html>

Edição www.designeditora.com.br
Tipologia Adobe Garamond
Impressão Nova Letra



Realização



Apoio



Programa de
Pós-graduação
em Teatro
CEART - UDESC



Apoio Financeiro



SECRETARIA DE ESTADO DA CULTURA,
TURISMO E ESPORTE

