



O Boneco e o Teatro Visual

Hadas Ophrat
Escola de Teatro Visual (Jerusalém)

Página 91: performance “Joker” de Hadas Ophrat. Foto de Natan Dvir.
Página 92: performance de Sha Sha Higby. Foto de Albert Hollander.



Texto traduzido do hebraico para o inglês por Tal Haran, e traduzido do inglês para o português por Daniel Yencken, mestrando em Letras na UFSC; e Maria Brígida de Miranda, professora no Curso de Arte Cênicas da UDESC, Doutora em Teatro pela La Trobe University. Revisão técnica de José Ronaldo Faleiro, professor no Curso de Arte Cênicas da UDESC, Doutor em Teatro pela Université de Paris IX – Nanterre.

O teatro visual é uma forma artística interdisciplinar que se encontra na junção entre artes cênicas e artes visuais. Qual é o papel de bonecos, máscaras e objetos no teatro visual? O teatro de bonecos pode ser considerado um meio independente, apenas uma expressão reduzida, singular, do teatro visual? Será que todo teatro não é visual? Neste artigo vou seguir a viagem do boneco pelo espaço e pelo tempo, metafóricos do teatro, das funções narrativas e miméticas aos valores do material, da forma e do meio — em outras palavras, do teatro ao visual.

Como linguagem, o teatro visual gera imagens visuais e acústicas, e uma sintaxe integradora que compreende formas, materiais, cores, iluminação e projeções, voz e som. O teatro visual pode representar uma emoção ou uma idéia por meio de movimento, de voz ou de instalação — escultura no espaço — e não necessariamente pelo uso de palavras. Além disso, a linguagem é outro material que pode ser desvinculado das suas formas faladas ou verbais. Por exemplo, dividir uma frase e usar as suas palavras e sílabas componentes para criar um novo significado, diferente do

conteúdo original; usar os valores tonais (vogais, consoantes, sons guturais) e visuais da linguagem (relações entre personagens escritos ou personagens projetados no espaço). Tal uso multidisciplinar de vários recursos expressivos em uma obra requer o estudo profundo da linguagem e de sua sintaxe visual. Uma dança circular, por exemplo, pode corresponder sintaticamente a poças de luz projetadas no chão, a objetos esféricos no espaço, ou até a vocalização da vogal 'O'. Daria para dizer que, em certo sentido, a sintaxe visual rejuvenesce a língua falada e previne a sua erosão e o seu atrofiamento. Ela busca expandir seu âmbito, animando a imagem verbal, ou, como o poeta e dramaturgo francês Antonin Artaud sugeriu, conferindo às palavras a mesma importância que elas têm nos sonhos.

Podemos avivar a linguagem do palco, animá-la e mobilizá-la. Artaud retornou às fontes do movimento (respiração, gestos do corpo) e influenciou profundamente vários artistas do teatro experimental. Nas idéias de Artaud encontraram uma justificativa para o aprimoramento das qualidades de corpo e da voz no trabalho do ator. Outros buscaram seus caminhos nos territórios visuais, desenhando figurinos fora das normas históricas ou práticas, aventurando-se na escultura corporal, ou no uso não-convencional de máscaras e bonecos.

A artista americana Sha Sha Higby²⁵ combina o movimento do seu corpo com escultura corporal — um envelope intrincado de máscaras, pedaços de bonecos e ossos. Higby opera sua própria mitologia em técnicas mistas e materiais como seda, papel, cerâmica e folhas de ouro. Centenas desses itens envolvem o seu corpo como uma rede que ela cuidadosamente mantém intacta. Andando lentamente pelo palco, ela anima o “cenário” no seu corpo e finalmente o espalha, expondo seu corpo nu. As suas idéias de *designer* e o próprio conceito de manipulação desse corpo-roupa

²⁵ Mais informações sobre o trabalho do artista acessar <www.shashahigby.com>. Nota do Revisor Técnico.

são inspirados no teatro de bonecos. Não se podem separar as características do “boneco” das características da “arte visual” no trabalho de Higby.

O interdisciplinar está manifesto aqui como um todo artístico. Higby, como muitos outros artistas interdisciplinares, apresenta-se frequentemente em festivais de teatro de bonecos pelo mundo todo. Parece que esta arte se considera parte da herança do teatro visual e da vanguarda.

Isto não foi sempre assim: desde o século dezessete, muitos teatros de bonecos usavam telões pintados retratando miniaturas de cenários de interiores ou exteriores; em outras palavras, o teatro de bonecos no Ocidente se identificou como teatro reduzido, um modelo miniaturizado do teatro de ator. Tanto no teatro “grande” quanto no pequeno palco de bonecos, o espaço era desenhado como imitação fiel de detalhes, ou como modo estilizado da realidade. Além disso, o teatro de bonecos apresentava um espaço de palco que copiava o palco do teatro e da ópera, e não a própria realidade — criando uma imagem da imagem do original. Somente o século vinte viu o nascimento de uma nova tendência, a de desconectar-se do contexto de “local”.

A transparência do espaço e, com isso, a exposição dos bonequeiros e seus meios de manipulação levaram ao entendimento de que o espaço, também, é material a ser desenhado e utilizado como quaisquer outros componentes do palco. A ação dramática no teatro de bonecos contemporâneo exigiu uma transição do sujeito para o objeto, principalmente voltada para relações formalistas entre espaço, forma, material, luz e imagens projetadas e sonoras. Esta foi uma declaração um tanto ousada sobre as dimensões materiais e formais da existência: o ser humano, o objeto e o espaço do palco agora são iguais e podem, como tal, enfrentar uns aos outros e constituir material, e nem por isso será menos dramático do que a peça escrita!

Essa abordagem parece satisfazer a visão futurista do ator mecanizado, encarnando a idéia de interação com o espaço. Oskar

Schlemmer, diretor das oficinas de palco na escola alemã Bauhaus, na década de 1920, acreditava em tal forma de integração. As esculturas corporais que ele criou com seus alunos, por exemplo, seguiram padrões formalistas, um tipo de geometria do corpo no espaço. Assim, o movimento do corpo de uma pessoa modelada como uma esfera era afetado de modo diferente do outro em forma de espiral ou cubo. Esse não foi um tipo de teatro de bonecos tradicional, mas, antes, uma forma de teatro interdisciplinar, no qual corpo e movimento são esculpidos de acordo com valores exclusivamente visuais, como se os dançarinos no palco fossem bonecos, e não humanos.

Seu *Triadic Ballet* [*Balé Triádico*] (1922) expressa a forte conexão entre forma, função e espaço. O desenho da figura é função da ação. A ação, neste caso a coreografia, é função do espaço. O movimento define e delinea o espaço do espetáculo. Um exemplo de tal trabalho de palco é a mulher espiral que aparece na terceira parte deste balé. A bailarina veste um “figurino” esculpido em forma de espiral, escultura corporal rígida feita de papel-machê que prescreve os seus movimentos artificiais de boneco. Ela gira em torno de si mesma, ao longo de uma linha elíptica desde o centro do palco até desaparecer nos bastidores. A coreografia, a ação da figura no espaço, é inspirada pelo conceito visual da sua personagem.

Sair do palco de teatro de bonecos tradicional e autônomo para chegar ao palco de espaço aberto oferece ao artista uma miríade de possibilidades de relações e manobras: Philippe Genty²⁶, nas suas obras *Désirs Parade* [*Desfile de Desejos*] (1986) e *Dérives* [*Derivas*] (1989), cria situações que transcendem as leis da gravidade. Bonecos e atores flutuam no espaço, como mágica. Ele estende um lençol de material elástico através do palco; os seus bonecos depois aparecem e desaparecem por aberturas no lençol como se estivessem flutuando na água.

²⁶ Mais informações sobre o trabalho do artista acessar <www.philippgenty.com>. Nota do Revisor Técnico.

Peter Schumann no seu *Bread Story* [*História do Pão*] (1980) apresenta o modelo de um vilarejo em miniatura num palco grande. Atores vivos carregando máscaras gigantes caminham entre as casas e cercas minúsculas como se estivessem esmagando a tranqüilidade ingênua e rústica destas. O drama verdadeiro não está na estória, mas sim nas relações que acontecem entre as dimensões, a ação dos atores e o espaço. Uma lágrima transparente treme na bochecha de um boneco gigante na peça *Ho!* do Bread and Puppet Theatre, impressionando profundamente o espectador apesar da ironia óbvia. A escolha do material e do tamanho afeta diretamente o nível de atuação sobre a audiência. Schumann, diretor do seu grupo, desenvolveu uma linguagem visual baseada no uso de bonecos gigantes, réplicas de partes do corpo, relevos, gravuras e pinturas, com panos largos semelhantes a estandartes, usando as convenções de desfiles e manifestações. No *Domestic Resurrection Circus* [*Circo da Ressurreição Doméstica*] que o Bread and Puppet Theater organizou, em 1975-1978, em Clover, Vermont - EUA, Schumann entregou seu manifesto aos companheiros-bonequeiros

As coisas, as imagens e esculturas que são a carne dos bonecos são ordenadas por uma estranha ambição, a saber (...) fornecer ao mundo uma imagem de si mesmo, não fragmentada e descontroladamente grande como só o teatro de bonecos pode desenhar, uma imagem que elogia e ataca ao mesmo tempo.

A manipulação do espaço é ilimitada e deriva da linguagem teatral, isto é, o estilo e os meios tecnológicos usados por qualquer grupo de teatro. Assim como a máquina formata os movimentos de Charles Chaplin no seu filme *Modern Times* [*Tempos Modernos*], o movimento do ator holandês Peter Zegveld afeta o espaço; as molduras das pinturas nas paredes movem-se de acordo com o movimento do corpo do ator, e até a perspectiva da paisagem vista pela janela na parede faz o mesmo. As relações interior-exterior também são materiais dramáticos “tipo boneco” para o belga Pat

Van Hemelrijck. Na preparação do seu novo trabalho, *Ramona* (1996), Van Hemelrijck pediu que vários artistas criassem uma caixa com uma surpresa dentro. Durante o espetáculo, ele abre e fecha caixas, estabelecendo relações com os vários objetos que descobre dentro das caixas. Não há conexão narrativa entre os objetos. Trata-se de um processo baseado, de certo modo, em tentativa e erro, mas por meio de uma consciência “manipulativa” do criador-bonequeiro. Em um dos fragmentos, ele se filma em tempo real sentado dentro de uma caixa grande no palco. O efeito de revelar e esconder, do grande e do pequeno, distorce as dimensões verdadeiras. O filme exibido no monitor cria uma sensação de claustrofobia, distorcendo as dimensões reais percebidas pelo público de verdade. Tal tensão entre realidade, palco e mídia, abre possibilidades novas e surpreendentes no uso do espaço.

O Theater Sirkel²⁷ da Holanda apresenta um espetáculo em que a ação se baseia nas relações entre cubos de tamanhos diferentes. O espaço gigante, habitado pelos atores e pelos cubos, também possui forma de cubo. Cada cubo tem a sua própria cor, o seu próprio ritmo e caráter. Num jogo com essas regras, qualquer coisa — material bruto ou planejado, qualquer *objet trouvé*²⁸ ou coisa não designada, até o espaço a ser manipulado e animado — é um boneco! Um exemplo extraordinário de animação de espaço encontra-se no trabalho da Compagnie Céalis²⁹, da França.

²⁷ Mais informações sobre o trabalho do grupo acessar <www.sirkel.nl>. – Nota do Revisor Técnico.

²⁸ *Objet trouvé* (fr., “objeto encontrado”). Objeto encontrado por um artista e exposto como obra de arte, após sofrer pouca ou nenhuma alteração. Pode tratar-se de um objeto natural, como um pedregulho, uma concha, ou um ramo de árvore, ou um objeto artificial, como uma cerâmica ou antigas peças de ferro ou de máquinas. A essência da concepção de *objet trouvé* este em que o artista reconhece no achado um “objeto estético”, o qual submete à apreciação de outros como o faria com uma obra de arte. CHILVERS, Ian. *Dicionário Oxford de Arte*. Trad. Marcelo Brandão Cipolla; revisão técnica Jorge Lúcio de Campos. São Paulo: Martins Fontes, 2001. – Nota do Revisor Técnico.

²⁹ A Companhia Céalis, da França, “realiza espetáculos visuais e sonoros de esculturas animadas e deformadas pelos actantes que não desejam dar lição de moral/conduita. Olha-se simplesmente como se olha uma paisagem, mas podem existir surpresas ao fazer estes caminhos.” <www.alis-fr.com>. – Nota do Revisor Técnico.

Combinando técnicas provenientes do desenho industrial, da arquitetura e do teatro de bonecos, os dois integrantes desse grupo literalmente manipulam o espaço. Eles se amarram a uma cadeira, a um arco de porta, ou ao chão, e fazem o espaço inteiro do palco movimentar-se, reagindo aos seus próprios movimentos.

Ao contrário desses usos do espaço, vemos a tendência oposta aparecer nos últimos anos. A unificação da Europa, uma abordagem do tipo aldeia-global e, além de tudo, o *marketing* onipresente — como conseqüência, o número crescente de festivais de teatro de bonecos — têm aumentado a necessidade de mobilidade, de dimensões reduzidas. O resultado são espetáculos de tamanho pequeno, a utilização de um pódio — um palco pequeno, às vezes uma simples mesa coberta de pano preto ou uma tábua de passar roupa dobrável. A utilização prática, frugal de tal palco-pódio ignora conscientemente o espaço que o envolve, e qualquer tipo de afirmação visual. O espetáculo acontece num vácuo. Até quando o pódio ou a mesa está colocado no palco do teatro, isso pode ser feito de tal maneira que construa o significado de sua intenção e se relacione com os materiais do espetáculo. Na peça *A Touch of Light [Um Toque de Luz]* (1994), de Patricia O'Donovan, o palco é a imagem de um quadrado de areia infantil.

A escolha de areia convida ao toque, estimula os sentidos tácteis. Isso é ainda mais significativo numa peça sobre a vida de Louis Braille (inventor do sistema Braille usado pelos cegos para ler e escrever), que acompanha o seu processo de lidar com a cegueira na infância. O significado da areia nesta peça é a sua tangibilidade. Suas formas e significados mudam com o toque: por um momento é uma montanha, depois vira chuva. A mão do bonequeiro alisando e apagando impressões cria a imagem de uma cortina descendo entre cenas no palco — em outras palavras, a passagem do tempo.

O pódio colocado no palco é uma desconstrução conceitual do espaço do palco em dois espaços, ou “um palco no palco”. O uso consciente desse meio fixa simbolicamente os limites do palco interior (pódio) como os limites da peça. Tudo que aconteça fora

do palco pequeno fica, na verdade, fora do palco, apesar de ser visível para todos. Os dois espaços distintos — o palco interior e exterior — obedecem a regras diferentes. O tempo é também concebido diferentemente. O tempo é tão frágil e fragmentado quanto o espaço, porque suas dimensões são visuais. É obvio que a percepção do tempo é principalmente função do espaço e da substância. O tempo precisa da mediação da substância para poder materializar-se. Visão, espaço e tempo estão vinculados num mundo mítico, como na esfera da lenda e da literatura infantil: *The Thirty-Fifth of May, or Conrad's Ride to the South Seas* [O Dia Trinta e Cinco de Maio, ou a Viagem de Conrado para os Mares do Sul] começa com a partida — atravessando um armário de uma casa — para uma viagem pelos Mares do Sul. Em *Alice's Adventures in Wonderland* [Alice no País das Maravilhas], a heroína cai em um poço profundo na ida para o País das Maravilhas, enquanto *The Neverending Story* [A História sem Fim] é uma viagem para outro espaço-tempo mediado por um livro.

Hoje em dia as linguagens artísticas do teatro de bonecos e do teatro visual são normalmente conectadas. Desde que se separou dos laços da tradição, o boneco serve para qualquer meio: bonecos são animados por motores elétricos (Edward Kienholz, Jean Tinguely), partes do corpo são implantadas e animadas por computador (Stelarc), bonecos esculpidos são instalados em espaços diversos (Jonathan Borofsky, Jan Faber), escultura corporal (Rebecca Horn, Nam June Paik), e mídia (Tony Oursler). Não se pode explicar o tremendo florescimento do teatro de bonecos e a sua presença crescente em quase todas as esferas artísticas, se não for de algum modo relevante e atual na sua imagem humana, vibrante e animada. Na introdução ao catálogo da exibição internacional intitulado *Post Human* [Pós-Humano] (1992), o curador Jeffrey Deitch escreve

Provavelmente não tem nada mais fascinante para pessoas do que outras pessoas, e quase toda geração produz arte figurativa interessante. A geração dos artistas que são apresentados neste livro e nesta exposição não está apenas produzindo arte figurativa interessante — eles estão virtualmente reinventando-a. O seu novo conceito de figuração reflete a nova concepção do eu que está se desenvolvendo na sociedade em geral. Os avanços na biotecnologia e na ciência da computação e as mudanças que se seguem no comportamento social estão desafiando as fronteiras onde o antigo humano termina e o Pós-Humano começa.

Em 2004 criei meu *The Laughing Man [O Homem que Ri]* — uma *performance*. Usei uma peruca em forma do chapéu de bufão medieval, azul de um lado e vermelha de outro. As minhas rugas faciais, causadas pelo riso, foram enfatizadas pela maquiagem. A minha boca estava congelada em uma careta de riso pela inserção de um instrumento dental. Por três horas meu corpo se movimentou como se estivesse rindo, mas eu não estava rindo de verdade. O barulho do meu riso foi escutado por uma gravação, e então separei o gesto corporal do sentimento. Além do mais, o ruído do riso e do choro alternava, quando intencionalmente eu diminuía a velocidade da gravação. Numa tentativa de expressar o reverso do humano e boneco, incorporei uma máscara risonha — o riso mudo. Em lugar do processo tradicional em que construímos um boneco à imagem e semelhança de um ser humano, eu me modeliei como um ser humano à imagem e semelhança de um boneco.

Referências (Nota do Revisor Técnico)

ARTAUD, Antonin. *O Teatro e Seu Duplo*. São Paulo: Max Limonad, 1985.

- DEITCH, Jeffrey. Introdução. In: Post Human - catálogo de exibição internacional, 1992.
- KOURILSKI, Françoise. *Le Bread and Puppet Theater*. Paris: L'Age d'Home, 1990.