

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 maquinaal 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. Delarozzière: 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, Delarozzière 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. Delarozère: 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. Delarozzière: 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 Delarozzière, 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 Delarozzière, 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 construíam 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 recibes 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. Delarozière: 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. Delarozière: 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.).