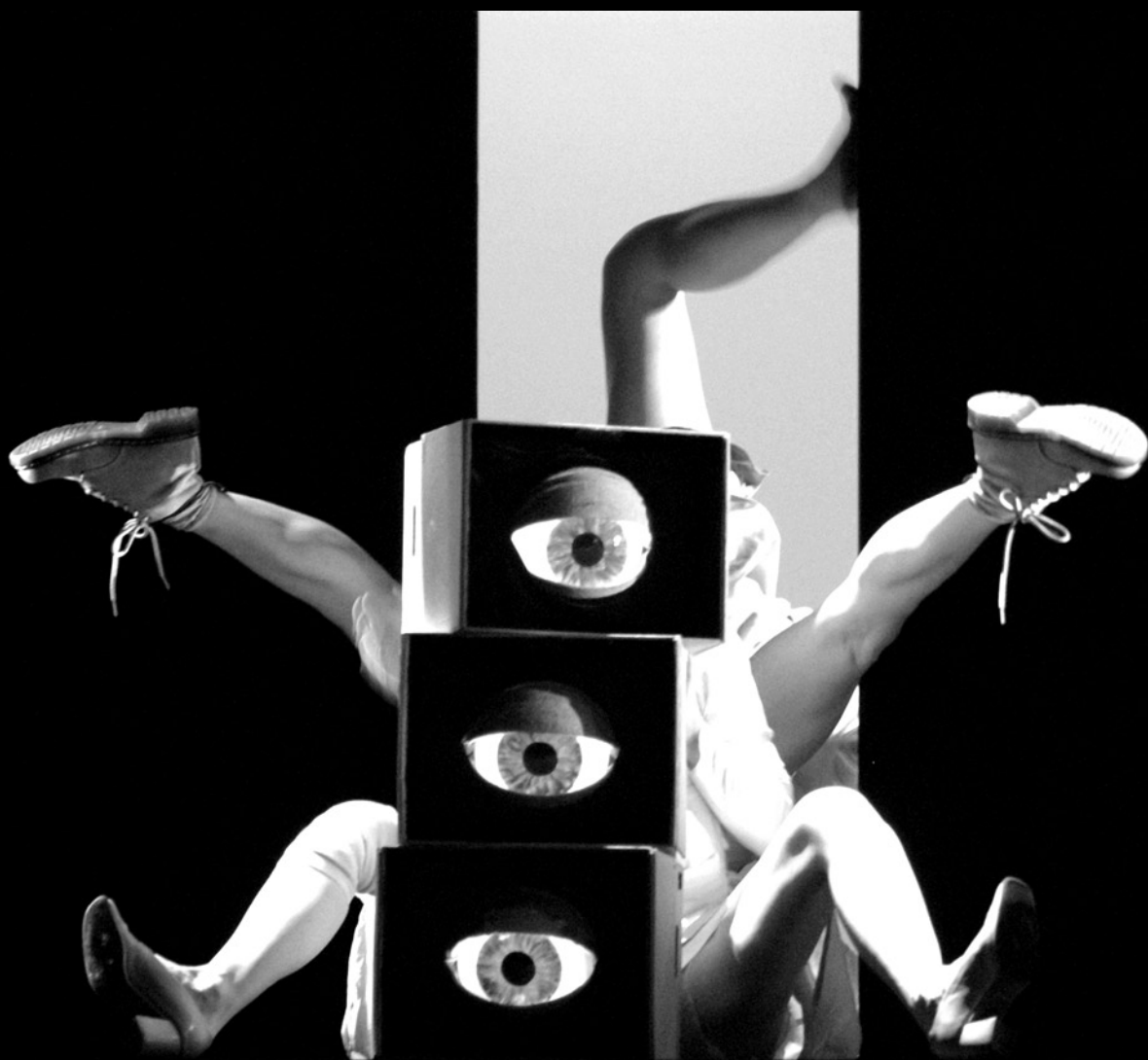


# “Corpos” Alternativos de Bonecos

Cariad Astles

Central School of Speech and Drama (Londres – Inglaterra)





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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



de corpos humanos e partes de máquinas.

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

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

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

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

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

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

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