

A história e a narração – Perspectivas de formação no Teatro de Formas Animadas Contemporâneo¹

Hadas Ophrat

School for the Art of Puppetry – Holon (Israel)



The Gertrude Show (1995). Cia. The Gertrude Theatre. Direção de Yael Inbar e Revital Ariely. Foto de Revital Ariely.

¹ Tradução de Marisa Naspolini, atriz, professora e pesquisadora, mestre e doutora em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC.



The Peacock Tail (2007). Direção de Hadas Ophrat e Guy Briller. Foto de Yuval Yairi.



The Face Dance of Eve (1995). Direção de Marit BenIsrael. Foto de Nili Atzlan.

Resumo: Um projeto de qualidade e uma atuação virtuosa nem sempre produzem um bom espetáculo. Eles não são suficientes. Também não basta a soma total dos elementos da cena. A encenação é um ofício focado principalmente na construção de novas relações complexas entre os vários elementos: entre a história e a interpretação, os bonecos e os performers, os personagens e sua função e entre a história e a narração. Este artigo analisa as práticas de ensino estabelecidas por Ophrat através de quatro exercícios que tratam, respectivamente, de: (a) a função do corpo na forma como ele reflete na relação entre o performer e os bonecos, (b) a utilização separada de som e ação, sendo originados a partir de diferentes fontes, (c) a ideia da dualidade do boneco como um papel dramático e (d) a compreensão de que tudo em teatro de formas animadas pode ser manipulado, inclusive o espaço.

Palavras-chave: Teatro visual. Narração de histórias. Sujeito-objeto.

Nós amamos ou apreciamos um determinado espetáculo por causa da história? Ou seria por causa da forma de apresentação da narrativa? A resposta é nenhuma das duas. Eu já assisti a muitas versões encenadas de *O pequeno príncipe* (sem dúvida uma boa história), mas nunca vi uma que fosse boa. Seria por conta da concepção dos bonecos? Ou por causa da sua manipulação?

Um projeto de qualidade e uma performance virtuosa nem sempre produzem um bom espetáculo. Eles não são suficientes. Também não basta a soma total dos elementos da cena. A encenação é um ofício focado principalmente na construção de novas relações complexas entre os diversos elementos: entre a história e a interpretação, entre os bonecos e os performers, entre os personagens e sua função, e entre a história e a narração.

O verdadeiro teatro não se encontra no palco, no espaço dramático

visível, ao contrário, ele se encontra no espaço entre o evento e sua enunciação. Isso também é verdade no caso de contos conhecidos, contados e recontados ao longo dos tempos (como Chapeuzinho Vermelho), a estrutura manipulada (o lobo disfarçado e a aparentemente inocente menina – dependendo da interpretação) se refere à realidade, mas mantém certa distância dela. Este é um espaço poético multidimensional de linguagem metafórica, às vezes arquetípica, que incorpora padrões de design, movimento, som e metáforas visuais e linguísticas. O palco é um espaço poético, porque a linguagem é imagem, o papel dramático é uma metáfora, e o boneco é um tropo. Qualquer ação artística não funcional é uma metáfora; ela possibilita a autoperspectiva. É um tipo de circuito que estabelece uma dinâmica reflexiva.

Vamos considerar a funcionalidade do espaço poético no Teatro de Bonecos através do personagem bêbado de Serguei Obraztsov. Ele bebe da garrafa de vodca, afogando suas mágoas, e depois aperta o rosto com a mão. A cabeça feita de espuma do boneco absorve a água (vodca), e quando sua mão aperta seu rosto enrugado, a água escorre para fora transformando o álcool em lágrimas. Isto é excelente para uma cena dramática curta, mas não é o suficiente para um esboço dramático complexo. Desenvolver esta ideia em busca de um esboço mais complexo iria prejudicar ou tornar a metáfora (vodca e lágrimas) ineficaz. Há também o risco de que o material voltasse ao seu estado anterior (uma espuma absorvente). É possível empregar materiais alternativos (espuma) para uma série de colocações, ações, associações, metáforas, e estabelecer, deste modo, uma relação entre a espuma e o personagem que ela encarna, e entre o boneco e a essência conceitual que ele representa. Este é um exemplo de sintaxe interativo-visual, em que o material não é apenas uma característica ou consideração estética (a espuma se parece com a pele, pode receber maquiagem, reage bem à iluminação), mas tem qualidades materiais (absorção, maleabilidade, elasticidade, etc.) que podem ser apropriadas ou transformadas em características físicas e podem ter atributos emocionais que lhes são atribuídos. Assim, a figura de espuma, para todos os efeitos, é um personagem.

A mesma lógica sintática existe na peça *Head in the clouds* [*Cabeças nuvens*], de Patricia O'Donovan (1989) – uma adaptação teatral de quatro histórias de Eugène Ionesco. Aqui Patricia criou um ambiente para cada história, um mundo contextual em que objetos do cotidiano funcionam como personagens. Por exemplo, os objetos encontrados na

bolsa da mãe atuam como animais da floresta. Sapatos se tornam meios de transporte (ônibus, táxi, etc.); cada sapato tem seu próprio caráter e caracterização; os laços funcionam como mecanismo de direção, etc.

Se o boneco é somente uma figuração, a metáfora é fraca. Ele pode ter um valor didático, descritivo ou ilustrativo, mas o seu valor artístico é menor. É necessário “esticar” a metáfora, ou seja, criar distância entre o significante e o significado, entre o simulador e o simulado.

Neste artigo, vou esboçar as práticas que eu emprego quando ensino artistas, com base em minhas experiências como diretor e cenógrafo, e na minha experiência atual como performer e como fundador da Escola de Teatro Visual, de Jerusalém. Como parte do quadro desta escola, eu estabeleci, em colaboração com outros artistas, uma abordagem de ensino que vê o Teatro de Formas² Animadas como uma linguagem artística que engloba tanto a arte performática quanto o teatro visual.

Os quatro exercícios abaixo fazem parte do método de ensino que nós adotamos na Escola de Teatro Visual em Jerusalém (e eu continuo a implementar este método também na Escola de Arte de Formas Animadas em Holon, Israel).

Primeiro exercício: o lugar onde o corpo termina

O corpo do performer não tem um status metafórico. O corpo é um “texto cultural”, um sistema linguístico de signos que formam uma linguagem e uma sintaxe legíveis. Portanto, não são apenas os movimentos do boneco que encarnam uma dramaticidade, também o corpo do bonequeiro, posicionado atrás ou ao lado, tem uma parte essencial nessa situação. As expressões faciais e a linguagem corporal dos bonequeiros do teatro japonês Bunraku, a partir do momento em que eles revelam seus rostos no final do primeiro ato, acrescentam uma dimensão fascinante para a performance de palco. O bonequeiro amplifica os padrões de movimento (*kata*) do boneco com o seu próprio corpo. Da mesma forma, há uma beleza poderosa na intensidade emocional de um bonequeiro velho manipulando um boneco de uma mulher jovem.

Uma análise estética focada exclusivamente no padrão de movi-

² A expressão original *Contemporary Puppetry* foi traduzida por Teatro de Formas Animadas contemporâneo, por entendermos que esta expressão traduz de forma mais eficiente as questões apontadas no texto. [Nota da Tradutora]

mentos do boneco vai perder ou deixar de ver o verdadeiro drama que se desenrola no palco diante dos nossos olhos. Não é só o corpo físico que dá sentido ao texto dramático. É também a composição de boneco e bonequeiro, a fusão de materiais sintéticos e orgânicos que cria tanto uma integração visual e temática ou um conflito³.

Quando dizemos “corpo”, estamos nos referindo ao gênero, forma, aparência, ressonância, voz, postura, gestos, radiação de energia, intenção, desejo, emoção e, acima de tudo, personalidade. Como Simon Shepherd afirmou: “O teatro é uma prática em que as sociedades negociam em torno do que o corpo é e significa” (SHEPHERD, 2006, p. 12).

The Gertrude show [O show de Gertrude] (1995)⁴, de Yael Inbar e Revital Ariely, utiliza uma representação híbrida – a metade superior é composta do corpo do boneco, e a metade inferior é o corpo da bonequeira. O boneco feito de espuma com uma textura muito fina se integra surpreendentemente bem com as pernas nuas da atriz-bonequeira. Inbar, assim como a bonequeira-dançarina belga Nicole Mossoux e a companhia do coreógrafo e bonequeiro francês Philippe Genty, representa, em sua formação, a tendência de misturar teatro de bonecos com a dança contemporânea. O corpo da bonequeira está sujeito aos caprichos do cenógrafo/figurinista e do diretor, como matéria-prima. Em um momento, ela é um boneco, sentado em uma cadeira, com as pernas cruzadas, e em outro ela deita de costas, enquanto o boneco tem um remo, e ela – a bonequeira – flutua no palco de costas, como um barco a remo.

Da mesma forma, é possível discutir a relação corpo-figurino-máscara-boneco no *Kiyohime Mandala*⁵ de Hoichi Okamoto. Expor o corpo do bonequeiro com a sua presença masculina, como um parceiro e *stand-in* para o papel que o boneco deveria representar, elimina a autonomia do boneco. Okamoto pergunta: “Será que a ilusão existe?” E dá a seguinte resposta:

³ Foucault se refere ao discurso como “evento-discurso”. O evento não pertence ao mundo físico, mas, no entanto, não é não material. “O evento não é da ordem dos corpos. Mas também não é algo imaterial; é sempre ao nível de materialidade que ele faz efeito, que é o efeito; ele tem seu *locus* e ele consiste na relação, na coexistência, na dispersão, na sobreposição, na acumulação e na seleção de elementos materiais. [...] Digamos que a filosofia do evento deve se mover em direção à primeira vista paradoxal de um materialismo do incorpóreo.” (FOUCAULT, 1981, p. 69).

⁴ <https://vimeo.com/113907686>

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=LkY8VDQmEjU>

Esta é uma questão delicada. O boneco está vivo em um momento e no próximo já não está. Ele oscila de um estado a outro. O boneco é inerentemente um ser inanimado. Eu lhe dou vida e eu também o transformo em um objeto; da vida à morte, de animado a inanimado. Eu acredito que seres humanos e bonecos são semelhantes uns aos outros. Isso é o que me interessa – jogar na fronteira; eu ando e danço nela (In: PASKA, 2000, p. 39).

Segundo exercício: *remix de voz e ação*

No teatro de bonecos, movimento e som surgem de diferentes fontes. O boneco se move aparentemente de forma independente, mas sua voz brota de outro corpo! O princípio desta animação se baseia nas convenções de ventriloquismo. Hélène Cixous afirma:

A voz é estranha para um boneco. O mistério pungente desta criatura reside em suas duas entidades separadas, seu corpo e sua voz. Sua voz vem de fora, emprestada a ele pelo cantor impassível sentado ao lado. É como se ele precisasse de dois para expressar a imensidão do seu tumulto interior (2000, p. 21).

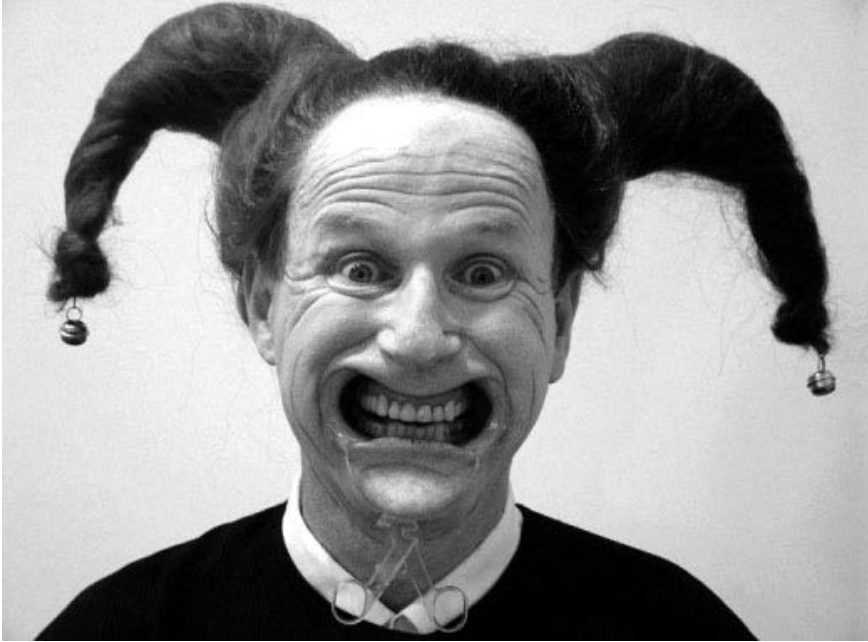
Em *Tapeman [O homem gravador]* (1994)⁶, Josef Sprinzak manipulava um gravador de rádio/fita cassete como se fosse um boneco. Ele controlava o equipamento através de uma antena e seu cabo elétrico. É uma interpretação livre da canção de Peter Pan, *I won't Grow Up* (Eu não vou crescer). A relutância da criança em amadurecer e crescer era expressa através do levantar e abaixar (abertura e fechamento) da antena. O objeto-boneco transmite a voz do bonequeiro ao mesmo tempo em que representa o “corpo” de uma criança.

Outro exemplo do desenrolar da relação entre voz e ação pode iluminar o processo de direção como uma edição dos elementos do trabalho: em 2005 eu criei o espetáculo *The laughing man [O homem que ri]*⁷. Na minha cabeça, eu coloquei uma peruca estilizada com formato de um chapéu vermelho e azul de bobo da corte medieval.

Eu enfatizei as minhas linhas do riso com lápis de maquiagem. Minha boca tinha uma expressão permanente de um ataque de riso, com a ajuda de um aparelho odontológico usado para cirurgia maxilo-facial. Ao longo de

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=aL0cTfow2yc>

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=RUZLlLu2o8U>



The Laughing Man (2004). Direção de Hadas Ophrat. Foto de Natan Dvir.

três horas, eu me movimentava como alguém em um frenesi louco com os gestos corporais de uma pessoa rindo, mas eu não estava realmente rindo. O som do meu riso saía de uma gravação, o que me permitia criar uma separação entre gesto físico e emoção. Na tentativa de expressar a relação inversa entre homem e boneco, eu incorporei uma máscara ridente, um riso mudo. Ao invés do processo tradicional, em que criamos um boneco que é uma representação de um ser humano, eu me transformei em uma representação humana de um boneco. No espetáculo *O homem que ri*, a separação entre o movimento e a trilha sonora cria uma disjunção. O riso foi pré-gravado e amplificado através de um pequeno alto-falante dentro de um microfone (disjunção) colocado na plateia. O riso representava – supostamente – o escárnio do público (disjunção). Além disso, durante o espetáculo eu alterava a velocidade da trilha sonora. A diminuição da velocidade da gravação muda o tom. Quando você retarda o riso, você ouve choro (disjunção). O princípio básico da manipulação, a pedra fundamental do teatro de bonecos, apoia a ação emocional, a alteração mecânica do componente emocional é manipuladora em sua essência. Em outras palavras, eu brincava com as emoções do público (OPHRAT, 2012, p. 50).

Terceiro exercício: a alegoria da caverna

A narrativa visual oferece uma sintaxe visual integral. O espectador é desafiado pela necessidade de tecer as relações contextuais do significante e do significado. Há uma tensão constante na transição do domínio da realidade para o domínio do imaginário. O nome do jogo é manipulação, no sentido psicológico, alcançada através da criação de uma ilusão ou de um engano como uma tática de cena; superficialmente, uma vez que somos um público autoconsciente. Ao contrário da alegoria filosófica de Platão, nós, o público, estamos sentados no teatro, não na caverna, e não estamos impedidos de nada (PLATÃO, 2015, p. 365-401).

O terceiro exercício centra-se no fato de que o boneco é um duplo do seu manipulador. A imagem do duplo e a ideia de dualidade têm, provavelmente, o papel dramático mais importante no teatro de bonecos. É a partir dessa ideia de dualidade que os conceitos secundários evoluíram, tais como duplicação, cópia, modelo (em diferentes escalas), montagem e desmontagem, contraditório e complementar (positivo-negativo, luz e sombra, etc.).

Esta dualidade expressa o desejo de uma realidade diferente, física ou espiritual, decorrente de um estado de ausência ou de desejo. A dualidade é um padrão básico que impõe um dualismo duro sobre a nossa percepção da realidade. Por exemplo, *A Bela e a Fera*, a bela donzela que aparece sob a forma de um animal ou monstro através da mediação de um espelho ou um lago iluminado pela lua.

Assim como a alegoria de Platão identifica as sombras como o estágio rudimentar de aprendizagem e conhecimento da verdade, este exercício da “alegoria da caverna” se propõe a gerar autoconsciência. No auge de uma peça encenada, os alunos são solicitados a criar uma situação em que o boneco chega à conclusão de que ele é um boneco, ciente do fato de que ele é manipulado por um bonequeiro e/ou que existe um público que o assiste como parte da realidade do teatro.

Há inúmeros exemplos no teatro de formas animadas contemporâneo de tentativas do boneco de se emancipar e cortar os fios físicos ou conceituais através dos quais eles são manipulados. Artistas como Philip Genty, Henk Boerwinkel, Albrecht Roser (1922–2011), Enno Podehl, Frank Soehnle⁸, Shari Lewis (1933–1998) e muitos outros se equilibram na corda bamba entre o boneco animado e o material inanimado. Entre

⁸ https://www.youtube.com/watch?v=esg_STUnhag

ser ativo e ativado, entre ser independente e dependente.

Quarto exercício: palco para o rosto (ou membros)

No espetáculo *Eleven moving pictures from the life of Eve in the Garden of Eden* [Onze imagens em movimento da vida de Eva no Jardim do Éden] e no vídeo *The face dance of Eve* [A dança do rosto de Eva] (1992), por Marit Benisrael, a imagem de Eva é pintada sobre a artista.

Eu sempre gostei de fazer caretas em frente ao espelho, e um dia eu descobri que tenho uma pequena mulher no meu rosto. Muitos de seus membros já estavam “marcados”, e só me restava completar o quadro: o meu nariz saliente era seu grande peito, os recortes arredondados que descem do nariz para os lados da boca foram as coxas arredondadas, e minha testa era sua trança ondulada. Eu só enfatizei as linhas com um lápis de maquiagem e acrescentei as partes que faltavam: pernas, braços e um rosto pequeno de perfil. No momento em que eu comecei a fazer caretas, a pequena figura tornou-se viva. Ela saltava e balançava. Ela fez um cinto de dentes de animais quando eu mordei os lábios [...] depois que Eva comeu a maçã e percebeu que estava nua, eu coloquei uma pequena folha de figo na ponta do meu dedo, coloquei-a sobre os meus lábios e sussurrei shhh... (ISRAEL e NELKEN, 2009, p. 134).

Esta metodologia, com base no princípio da “pré-concepção”, lembra a ideia de “pré-cena”. Peter Brook afirmou em seu livro, *O Espaço Vazio* (1968, p. 101-2, 123) que as relações entre o diretor/sujeito/designer determinam a pré-concepção de um processo teatral: “Ensaio, forma e conteúdo têm que ser examinados às vezes juntos, às vezes separadamente. Às vezes, uma exploração da forma de repente pode revelar o significado que deu origem à forma...”.

A transparência do espaço e, com isso a exposição do manipulador e da técnica de manipulação levaram à conclusão de que o espaço é também um material, e que é possível concebê-lo e usá-lo como todos os outros elementos do palco. A ação dramática no teatro de formas animadas contemporâneo exige uma volta do sujeito para o objeto, no sentido de relações formais entre espaço, forma, material, luz, imagens e sombras projetadas. Nisto há uma declaração ousada sobre o material e as dimensões formais da existência: o homem, o objeto e o espaço são iguais e podem, portanto, enfrentar um ao outro, e constituem um

material não menos dramático do que o roteiro escrito.

Além disso, o espaço do teatro de formas animadas não pode ser percebido como tendo apenas uma função visual ou mimética. O espaço pode ser manipulado. Os meios possíveis para a utilização do espaço são ilimitados, eles são um subproduto do estilo e dos meios tecnológicos utilizados em uma companhia teatral. Exemplos de um uso incomum do espaço podem ser vistos na obra da Companhia Francesa Céalís. Através da combinação de técnicas emprestadas do design industrial, da arquitetura e do Teatro de Bonecos, a Companhia ativa o espaço *de facto*. Eles se amarram a uma cadeira, a um lintel ou ao chão e fazem todo o espaço do palco se mover como resultado de seus movimentos corporais.

De acordo com essas regras, qualquer coisa – de matérias-primas a materiais fabricados, objetos funcionais ou abstratos – é um boneco. Até mesmo o espaço do palco ou o cenário é um boneco, como no exemplo da peça *Motel*, de Van Itálie, contanto que seja possível ativá-lo e animá-lo.

REFERÊNCIAS

- BENISRAEL, Marit; NELKEN, Roni Mosenson. *The Heart of Puppetry: The New Art of Puppetry*. Jerusalém: Carmel (Hebrew source), 2009.
- BROOK, Peter. *The Empty Space*. New York: Atheneum, 1968.
- CIXOUS, Hélène. Testimonies. In: *The Worldwide Art of Puppetry*. Charleville-Mézières: Unima, 2000.
- FOUCALT, Michel. The Order of Discourse. In: *Young, Robert, Untying the Text: A Post-Structural Reader*. Boston: Routledge & Kegan Paul, 1981.
- ISRAEL, Marit Ben; NELKEN, Roni Mosenson. *The Heart of Puppetry: The New Art of Puppetry*. Jerusalém: Carmel (Hebrew source), 2009.
- OPHRAT, Hadas. *Too Much Reality: On the Art of Performance*. Tel Aviv: Kakibbutz Hameuchad: Publishing House (Hebrew source), 2012.
- PASKA, Roman. Jouer sur la Frontière entre l'Animé et l'Inanimé. In: *Alternatives Théâtrales*, 65-66. Bruxelles, 2000.
- PLATO. *The Republic Book VII*. New York: Rouse, W.H.D. translator, Penguin Group Inc. 2015.
- SHEPHERD, Simon. *Theatre, Body and Pleasure*. London and New York: Routledge, 2006.