

O boneco no discurso cênico

Paulo César Balardim Borges

UFRGS

Palavras-chave: Teatro de Animação Dialogismo Pós-Modernidade

Quando na presença de espectador - ou espectadores, busco estabelecer uma relação na qual sou capaz de tornar-me o objeto externo ou, antes, torná-lo extensão de meu próprio corpo, como apêndice desejado, prótese extensiva de minha própria vontade e elemento exteriorizador da imagem que eu tenho como representativa de um corpo, insisto em me fazer presente ao lado desse novo corpo presentificado: o *objeto-corpo*. Um outro corpo impregnado com minha vontade numa espécie de simbiose. Como produto, essa simbiose gera uma simulação de estado volitivo oriunda de todos os partícipes do encontro teatral. Ator e público executam um exercício coletivo de geração de uma vontade ficcional por meio da imaginação, a ação dinâmica das imagens. A díade ator e objeto conformam a integridade da instância simuladora de um potencial volitivo-emocional impregnado em uma matéria plástica-pictórica. É esta matéria que será percebida e analisada pelo público receptor, o qual projetará, sobre ela, seu horizonte expectativo, internalizando sensações e apreendendo significados.

Ao tratar do olhar do ser e o horizonte que este alcança, que não inclui seu interior como objeto visível e apreensível como imagem externa, e da relação de completude que os seres estabelecem ao interagirem, Mikhail Bakhtin aporta, em suas teorias sobre o dialogismo, uma possibilidade de interlocução não apenas com o outro corpo humano, mas também com o próprio corpo sintonizado com elementos que lhe são exteriores e motivadores de sensações internas. A questão fundamental trazida por Bakhtin, ao abordar a forma espacial do personagem (BAKHTIN, 2003: 21 - 84), trata justamente do posicionamento da auto-consciência frente ao horizonte que a ela se une e, ao mesmo tempo, é interpretado como alheio a si próprio. Essa dúbia percepção incute na consciência a noção de que um “eu” interno contrapõe-se e relaciona-se com um “outro” externo. Mas, o mais notável, no seguimento do discurso bakhtiniano, é a urdidura de uma teoria da percepção estética e do ato ético, amalgamando as sensações e interações entre os seres como unas e complementares, sem que percam suas individualidades.

Ao relacionar essa visão de complementaridade com a relação entre ator, público e objetos animados na cena, refletimos sobre a geração de uma credibilidade no ato cênico que mantenha o olhar e o interesse do espectador. O diálogo entre ator e público órbita sobre a animação do personagem interpolado nesta relação. Se o objeto animado constitui o discurso, podemos considerar as especificidades da manipulação e interpretação do ator como uma espécie de gramática gerativa de códigos - expressos em ações, ritmos e dinâmicas - que propiciarão a simulação da autonomia volitivo-emocional do objeto, amalgamando a criação do personagem.

Bakhtin observa que, nos atos de contemplação puramente estéticos, o olhar de um deve servir para ampliar o horizonte de outro, criando um novo ambiente de percepção. Dessa forma, pode-se vivenciar uma experiência esteticamente e concluir sobre ela. Para tanto, a *expressividade externa* é um elemento de fusão que faz com que o outro possa penetrar no interior da forma contemplada. O olhar do observador modifica o observado, aproximando-o e integrando-o a si. Essa interação põe em curso um automatismo dialógico de reconhecimento do “eu” no “outro”. Através desse processo de interação entre sujeito da recepção estética e objeto, surge um co-vivenciamento ou vivenciamento empático do estado interior do sujeito com o objeto, uma *empatia simpática*. É essa empatia que combinará harmoniosamente o interior e o exterior em um plano único, fazendo com que a vida do outro seja vivenciada essencialmente de fora. É o “vivenciar de fora” que permite o diálogo com o interior do outro. Um exemplo desse diálogo pode ser concretizado no que Bakhtin chama de “abordagem estética de uma figura simples”. O filósofo assevera que, para que ocorra essa referida abordagem, é essencial que a figura seja animizada, transformada em “personagens potenciais veiculadores de destino”. Com isso, essas personagens estariam dotadas de uma diretriz volitivo-emocional que as humanizariam. Assim, a imagem animizada passa a ser vivenciada *empaticamente* por aquele que a contempla e a gerencia. Esse processo corresponde ao processo de criação do mito, em como ele é originado na imaginação. A imagem animizada torna-se o herói de um acontecimento. Para que isso ocorra, o observador não permanece no interior da imagem (co-vivenciando com ela), mas posiciona-se num local estável, fora dela.

Diferentes dos atos meramente contemplativos, os atos éticos são derivados de um juízo que qualifica a ação em boa ou má. No entanto, tanto o conhecimento ético quanto o estético necessitam da identificação do outro e de sua vivência, pois é do nosso ponto de vista que devemos apreciar a experiência ou agir. Todas as reações volitivo-emocionais que organizam e apreendem a expressividade externa do outro estão orientadas para o mundo diante do observador. Portanto, a objetivação ética e estética necessita de um ponto de apoio para que o “eu” possa ver-se como outro, um ponto situado fora de si mesmo.

Transpondo parte dos conceitos supracitados para uma situação de análise de cena teatral, na qual emergem personagens (bonecos ou objetos) manipulados por atores, é possível inferir que o processo pelo qual se estabelece o contrato cênico entre ator e público - que aceitam e comprazem-se com a credibilidade da cena - é permeado por dois pontos distintivos, a saber: Em primeiro lugar, um julgamento do observador sobre a ação desempenhada pelo ator e pelo personagem manipulado, o que leva a uma qualificação, um julgamento da ação interativa, como sendo boa ou má (o que levaria, em termos Aristotélicos, ao reconhecimento da mimesis); Em segundo lugar, a criação de um pequeno mito constituído na animização do objeto-personagem, extraído de um procedimento imagético ativo e criativo do público e do ator.

Sobre a vida e a alma do boneco

Se por um lado o boneco não tem vida própria, pois não possui intrinsecamente atos volitivo-emocionais que o assemelhem ao psico-físico-social humano, tampouco desempenha as funções biológicas vitais dos seres vivos, podemos afirmar que sua vida, por outro lado, pode ser simulada por uma interferência extrínseca: a ação dramática do manipulador sobre o objeto, a qual amplia a capacidade expressiva da matéria pictórico-escultural e potencializa as capacidades cinéticas latentes por meio da manipulação. Desta forma, criamos o simulacro, produtor de efeitos reais (ação do personagem e reação do público) que atuam na ficcionalidade da cena.

O procedimento de *animização* faz parte do pensamento mítico-mágico que orientou um modo de pensar humano durante milênios e, embora combatido inescrupulosamente pelos enaltecidos da razão, ainda permanece impregnado em nós, como uma informação em nosso DNA. Podemos observar claramente o reflexo desse pensamento refletido no modo com o qual as crianças pequenas, na sociedade hodierna, interagem com o mundo, bem como em determinados procedimentos artísticos utilizados, onde temos o pensamento mágico sublimado e apresentado de forma sutil como recurso estilístico ou componente estético. Na literatura, por exemplo, temos as figuras de linguagem, as metáforas e as metonímias, equivalentes aos procedimentos mágicos de magia simpática e magia contígua. Principalmente na “arte bonequeira”, resta visível esta espécie de substrato mágico que atua na expectativa e na atenção do público, propiciando ao “bonequeiro” iludi-lo e influenciá-lo de forma consentida, utilizando o contrato cênico. Segundo Ernest Cassirer (CASSIRER, 2004), a consciência moderna brota da matriz do mito pré-histórico e da metafísica medieval, sendo que suas formas simbólicas provêm do lado bruto dos ritos e dos gestos. Ele assevera que as formas simbólicas são os estados progressivos do aparecimento da consciência. Lembramos que, para Mikhail Bakhtin, ao lado do espaço e do tempo, a significação compõe o *todo* do objeto artístico.

A *alma* do boneco só pode ser gerada por meio de uma *práxis* que acolha as técnicas específicas de ilusionamento e mantenha a atenção do público, renovando constantemente seu interesse e estado de alerta. É com esses procedimentos do ator-manipulador que a existência do personagem torna-se significativa. A diretriz semântica do personagem na existência, na *sua existência*, mescla-se à sua determinação axiológica. Essa definição semântico-axiológica é canalizada pelo ator-manipulador, em conformidade com as propriedades físico-cinéticas do personagem.

Nos espetáculos atuais que utilizam bonecos animados, percebemos que a evidência do manipulador à vista constitui parte da poética, muitas vezes utilizando a interação entre ambos como recurso dramático. Com isso, percebemos no teatro de bonecos cada vez mais uma tendência pós-moderna, que manifesta e explora suas possibilidades auto-reflexivas e metalingüísticas, propiciando esse “olhar distanciado sobre si mesmo”. Essa ênfase no processo interpretativo e manipulatório do ator em relação com o ilusionamento causado pela simulação da alma no boneco desloca o antigo

foco de atenção espectador (centrado no boneco, na ilusão e na representação) para o foco do *fazer-estar-presente-fazendo* (presentificação do ator).

Bibliografia:

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

CASSIRER, Ernest. **A Filosofia das Formas Simbólicas**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

HUTCHEON, Linda. **Poética do Pós-Modernismo**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1991.