



manzuá

TEATRO DE OBJETOS NA PANDEMIA: EXPERIMENTAÇÕES PRÁTICAS

Artigo

José Oliveira Parente – UFGD¹

Resumo:

relato e reflexão sobre três experimentos cênicos na linguagem do teatro de objetos, uma vertente do teatro de animação contemporâneo, concebidos e realizados pelo pesquisador durante o período de quarentena imposto pela pandemia mundial do novo coronavírus. Mais especificamente, o estudo busca compreender a relação entre o objeto e o conceito de metáfora, à luz das proposições de Lakoff e Johnson, bem como explorar as possibilidades do emprego consciente desta noção em processos artísticos.

Palavras-chave: encenação contemporânea, processos criativos, metáfora, teatro de objetos.

Abstract:

report and reflection on three scenic experiments in the language of object theater, an aspect of contemporary animation theater, conceived and carried out by the researcher during the quarantine period imposed by the world pandemic of the new coronavirus. More specifically, the study seeks to understand the relationship between the object and the concept of metaphor, based on the Lakoff e Johnson's propositions as well as the possibilities for the conscious use of this notion in artistic processes.

Keywords: contemporary staging, creative processes, metaphor, theater of objects.

¹ – Doutor em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia – UFBA. Professor do curso de Artes Cênicas da Universidade Federal da Grande Dourados – UFGD.



manzuá

Introdução

O ano de 2020 entrará para a história e ficará para sempre marcado na memória de todas as pessoas que vivenciaram este período como o ano em que uma pandemia de proporções gigantescas gerou profundos impactos, não só na questão da saúde pública, como também na política, na economia, na cultura e na vida social de um modo geral; de forma comparável somente a outras grandes catástrofes como a 2ª guerra mundial, por exemplo. Não pretendo me estender no tema das consequências das necessárias medidas de isolamento social no caso específico dos artistas da cena, uma vez que este assunto, bastante complexo, foi e está sendo motivo de intenso debate nos meios virtuais, tendo sido também abordado em inúmeros artigos recentemente publicados. Gostaria apenas de pontuar, de forma breve e sucinta, algumas questões de ordem geral, que me parecem fundamentais nesta conversa. Uma delas diz respeito à questão da presença. Isolados em nossas casas, nós, artistas da cena, somos atingidos naquilo que se constitui a essência vital do nosso trabalho: a proximidade física com o espectador, a troca de energias, o olho no olho. Sem falar na impossibilidade de ensaiar da forma habitual, o que dificulta a realização de novos projetos, prejudicando até mesmo a sobrevivência de muitos.

Os meios virtuais se apresentam como alternativa, porém muitos de nós, com razão, não se sentem à vontade para, de uma hora para outra, se converterem em produtores de conteúdo audiovisual. Para tanto, são necessários equipamentos específicos e um mínimo de conhecimento técnico nas áreas de edição, sonorização, iluminação, etc. sem os quais corre-se o risco de realizar um produto de baixa qualidade, que não faça jus à cena original. Para aqueles que se aventuram pelas *lives* (experiências cênicas *on line* e ao vivo) os



manzuá

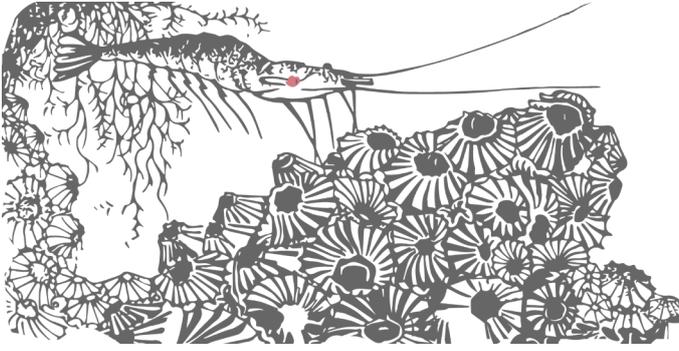
desafios são ainda maiores, me parece. Não entrarei aqui na discussão sobre se tais obras são ou não teatro, se devem ou não continuar a ser produzidas após o fim da pandemia, etc. Sou dos que acreditam que nada substitui uma apresentação ao vivo, com público e elenco compartilhando o mesmo espaço, que inclusive não necessita ser um edifício teatral; contudo, é forçoso admitir que o ambiente virtual, com todos os seus desafios e limitações, é o que temos para o momento, até que as condições se normalizem, a partir do desenvolvimento de um imunizante seguro.

Isso posto, passarei a refletir a partir do meu lugar: o de artista e docente de artes cênicas em uma universidade pública federal.

Mudança de planos

Em março de 2020, com a suspensão das atividades letivas presenciais por prazo indeterminado, todos os planos para o ano tiveram que ser revistos. No meu caso particular, eu pretendia, entre outras coisas, retomar as apresentações do espetáculo resultante de minha pesquisa de doutorado, defendida em setembro de 2019. Neste trabalho, investiguei as possíveis contribuições do uso de objetos em processos de aprendizagem do ator, do encenador e do professor de teatro. Partindo do pressuposto básico de que o objeto pode se tornar um potente estímulo criativo, pesquisei jogos e exercícios e organizei algumas dinâmicas, aplicando-as em aulas e oficinas ministradas aos estudantes do curso no qual leciono. Em outra frente, encenei o espetáculo mencionado, *A Vida Nos Traz Presentes Inesperados*, com direção minha e atuação de Vânia Marques¹. A principal referência artística deste trabalho é o teatro de objetos, uma vertente do teatro de

¹ Atriz de teatro e colaboradora da pesquisa.



manzuá

animação contemporâneo, que se caracteriza pelo uso de artefatos comuns do cotidiano no lugar de bonecos em suas encenações. Tais objetos são ressignificados e, quando colocados em relação uns com os outros, passam a simbolizar sentimentos, sensações e situações humanas.

Diante da impossibilidade de prosseguir com o espetáculo, decidi retomar a pesquisa das potencialidades cênicas dos objetos, desta vez limitando-me ao espaço doméstico. Este processo foi em tudo muito diferente da criação anterior. A encenação de *A Vida Nos Traz Presentes Inesperados* demandou seis meses de preparação. É um espetáculo solo, com duração de quarenta minutos, pensado para palco italiano, com recursos como iluminação e trilha sonora, no qual a atriz contracena com uma panela e um lençol. O tema central da peça é a questão da violência contra a mulher. Os objetos, principalmente a panela, são transformados em parceiros de cena da atriz, que com eles interage corporalmente.

Na pesquisa do período de quarentena, optei pelo formato de cenas curtas, de poucos minutos de duração e procurei concentrar-me apenas nos objetos, trazendo-os para o primeiro plano e neutralizando a presença humana. Os resultados foram gravados com a câmera do celular e publicados, sem edição ou maiores acabamentos, em redes sociais. Para o propósito deste artigo, selecionei três delas para análise e considerações: *Até quando*, *Gripezinha* e *Tudo passa*, todas produzidas entre os meses de março e abril de 2020. Estes pequenos trabalhos têm alguns pontos comuns, além da ênfase nos próprios objetos e da curta duração:

- Nos três casos, a ideia vinha primeiro e só depois procurávamos os objetos que melhor pudessem expressá-la. É uma estratégia



manzuá

inversa daquela utilizada com mais frequência em sala de aula, na qual os estudantes criam suas cenas a partir do que os próprios objetos disponíveis sugerem.

- Os objetos eram selecionados entre os que dispúnhamos em nosso espaço doméstico. Em cena, eles permanecem como objetos que são. Não “representam” e nem apontam para nada fora deles mesmos. Segundo Ana Maria Amaral, “O objeto, por sua não-humanidade, quando bem colocado, pode conter significados mais amplos que os personagens encarnados pelo ator. Em cena, o objeto é a concretização de uma ideia”. (AMARAL, 2002, p. 122).

- Trabalhamos com pouco (ou nenhum) texto falado. Privilegiamos as imagens simbólicas e metafóricas geradas pelos objetos em movimento. Nesse sentido,

Os objetos são importantes por seu poder de criar metáforas. Eles têm essa capacidade de apresentar situações de maneira direta, peculiar e simbólica. Quando apropriadamente escolhidos, são um discurso em si. Por si já apresentam conteúdos. E o que formal e fisicamente sugerem, torna-se mais evidente no desenrolar da ação, na animação, somando-se ainda os significados que os objetos despertam no tipo de relações que podem manter entre si. Uma gaiola lembra prisão; um martelo representa a força, a opressão, ou o trabalho; relógios referem-se ao tempo; roupas definem a profissão ou categoria social; um carro lembra distâncias. Velas, fósforos e lanternas iluminam, queimam, mas cada um tem características próprias. Cruz, pão, dinheiro, diferentes estilos de chapéus, objetos transparentes e leves, opacos e pesados, vidraças e delicadas cristaleiras, pesados muros – todos possuem grande potencial dramático e metafórico. (AMARAL, 2002, p. 121).

Ao ler os estudos especializados sobre teatro de objetos, é bastante comum encontrarmos referências ao caráter metafórico dos mesmos. Assim sendo, tendo em vista a importância que esta



manzuá

noção adquire também no presente trabalho, considero útil tecer algumas considerações a respeito, a fim de propiciar uma melhor compreensão das três cenas em análise.

Breves apontamentos sobre o conceito de metáfora

A palavra metáfora tem origem grega e significa transferência (metáphora). Além disso, traz também as ideias de “troca de lugar”, de “levar” ou “transportar”. Em linguística, a metáfora é definida como uma figura de linguagem em que palavras ou mesmo expressões inteiras são “transportadas” de um contexto a outro, e nesse movimento de “troca de lugar” passam a expressar outros sentidos além daqueles mais literais. Em uma frase como “aquele motorista é uma tartaruga”, por exemplo, a palavra *tartaruga*, que literalmente designa um animal, aqui é levada a significar a lentidão. Todos sabemos que tartarugas não conduzem veículos, mas o motorista em questão dirige tão lentamente a ponto de poder ser comparado a uma tartaruga e então surge a metáfora.

Não só palavras, mas frases inteiras podem conter sentido metafórico, como no caso dos ditados populares. Exemplos: “De grão em grão, a galinha enche o papo”; “Quem mistura-se com porcos, farelos vem a comer”; “Mais vale um pássaro na mão do que dois voando”; e centenas de outros.

O esquema básico de funcionamento das metáforas consiste sempre em explicar um conceito em termos de outro. Diante um fato novo que não faz parte da experiência do sujeito, a tendência é defini-lo a partir de dados já conhecidos, familiares. Exemplos disso são expressões como “peixe-espada”, “manga-coração-de-boi”, “tomate-cereja”, etc. As metáforas são largamente utilizadas para



manzuá

expressar emoções, sentimentos e sensações, às vezes difíceis de transmitir literalmente. O que já tem nome nos ajuda a entender o que ainda não tem. Detalhe importante da analogia metafórica é que sempre haverá um ou mais elementos que permanecerão ocultos no processo. Quando, em uma cena de teatro de objetos, o ator mostra uma rosa ao público e diz: “era uma vez, uma linda princesa”; verificamos a ocorrência da metáfora, pois, literalmente, a princesa nada tem a ver com uma flor. O artista associou a beleza da rosa à figura da princesa. Há uma relação de semelhança aí. Contudo, neste movimento, omitiu-se a eventual presença dos espinhos da rosa. Estes não entraram na comparação com a princesa.

A linguagem metafórica não tem compromisso com o raciocínio lógico, objetivo. Ao invés disso, busca estabelecer outras lógicas, baseadas na imaginação e no sentimento, tanto daquele que cria quanto daquele que percebe a metáfora. É um recurso poético por excelência. Também na linguagem cotidiana encontramos centenas de metáforas. Dizemos que uma pessoa “tem o rei na barriga”; que outra que pensa bobagens ou tolices “tem minhocas na cabeça”, que fulano, ao perder o emprego e ficar sem recursos financeiros “foi para o olho da rua e ficou com uma mão na frente e outra atrás”, e assim por diante.

A forte presença das metáforas na linguagem comum, do dia-a-dia, levou uma série de estudiosos a ampliarem as pesquisas sobre o tema e a proporem diferentes abordagens para além do enfoque puramente linguístico. Nesse sentido, o trabalho de Lakoff e Johnson, *Metáforas da vida cotidiana*, publicado no início dos anos 1980, tornou-se um clássico. Nele os autores afirmam, logo de início, que a metáfora é muito mais que uma figura de retórica, uma questão ligada ao intelecto e à linguagem apenas, como tem sido tradicionalmente



manzuá

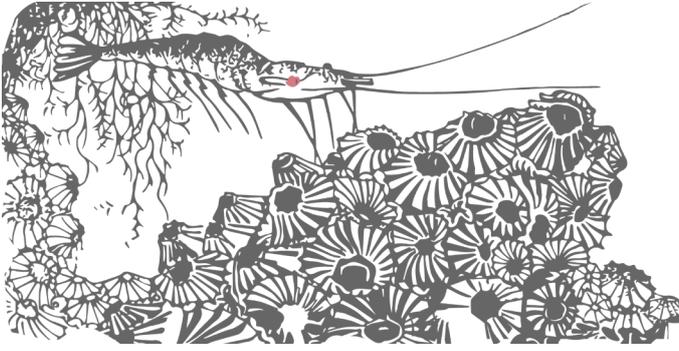
tratada. Segundo eles, nossos próprios pensamentos, os conceitos pelos quais orientamos nossas ações no mundo são metafóricos por natureza.

Os conceitos que governam nosso pensamento não são meras questões do intelecto. Eles governam também a nossa atividade cotidiana até nos detalhes mais triviais. Eles estruturam o que percebemos, a maneira como nos comportamos no mundo e o modo como nos relacionamos com outras pessoas. Tal sistema conceptual desempenha, portanto, um papel central na definição de nossa realidade cotidiana. Se estivermos certos, ao sugerir que este sistema conceptual é em grande parte metafórico, então o modo como pensamos, o que experienciamos o que fazemos todos os dias são uma questão de metáfora. (LAKOFF & JOHNSON, 2008, p. 45/46).

Como exemplo, os autores analisam a metáfora conceptual DISCUSSÃO É GUERRA. De fato, na nossa cultura é muito comum que os debates de ideias entre as pessoas sejam encarados em termos bélicos. Isto transparece em inúmeras expressões como: “Seus argumentos são indefensáveis”; “Jamais ganhei uma discussão com ele”; “Se você usar esta estratégia, ele vai esmagá-lo”; etc.

Os autores destacam que as pessoas não apenas falam sobre discussão em termos de guerra, mas agem nesses termos. Durante um debate podemos avançar, recuar, atacar, defender posições, sair vitoriosos ou perdedores. E concluem:

A essência da metáfora é compreender e experienciar uma coisa em termos de outra. As discussões não são subespécies de guerra. Discussões e guerras são coisas completamente diferentes – discurso verbal e conflito armado – e as ações correspondentes são igualmente diferentes. Mas discussão é parcialmente estruturada, compreendida, realizada e tratada em termos de guerra. O conceito é metaforicamente estruturado, a atividade é metaforicamente estruturada e, em consequência, a linguagem é metaforicamente estruturada. (LAKOFF & JOHNSON, 2008, p. 47/48).



manzuá

Se por um lado o mecanismo de funcionamento da metáfora nos permite compreender um conceito em termos de outro, por outro lado, outros aspectos do mesmo conceito, necessariamente, serão encobertos, alertam-nos os autores. (Idem, p. 47/48). No caso do exemplo acima, ao encarar uma discussão como guerra, podemos nos esquecer de que tal discussão poderia se configurar, alternativamente, como uma troca de ideias na qual os interlocutores cooperassem a fim de atingir maior compreensão de determinado assunto.

Tipos de metáfora

Lakoff e Johnson classificam as metáforas em três tipos básicos: as estruturais, as orientacionais e as ontológicas.

Metáforas estruturais são aquelas que estruturam um conceito em termos de outros, como no exemplo já citado, DISCUSSÃO É GUERRA.

Já as orientacionais estão diretamente ligadas à experiência física, corporal de uma pessoa inserida em um determinado ambiente cultural. Por exemplo, quando alguém diz: “Estou me sentindo para cima hoje”; querendo dizer que se sente animado, alegre ou disposto, tal afirmação tem por base a metáfora orientacional FELIZ É PARA CIMA, TRISTE É PARA BAIXO. Uma possível base física para essa metáfora seria a correspondência entre uma postura caída e o estado de depressão, ao passo que uma postura ereta (para cima) em geral corresponde a um estado de ânimo ou de alegria.

A orientação espacial para cima / para baixo produz uma enorme variedade de metáforas: saúde e vida são para cima, doença e morte são para baixo; ter controle é para cima, estar sujeito ao controle é



manzuá

para baixo; racional é para cima, emocional é para baixo; e assim por diante. Os autores acentuam que, nesses casos, não se tratam de ocorrências isoladas e aleatórias, mas de todo um sistema coerente e sistematizado que une todas essas metáforas. (Idem, p. 65).

As metáforas ontológicas, de acordo com Lakoff e Johnson estão relacionadas à percepção que cada ser humano tem de si mesmo como sendo uma entidade fisicamente separada do resto do mundo pela superfície da pele. Nessa perspectiva, afirmam eles, cada um de nós é um recipiente, e dessa forma podemos perceber o mundo externo como sendo o que está do lado de fora. Assim, temos a sensação de que estamos o tempo todo dentro ou fora de algum lugar. Podemos estar dentro de casa ou fora dela (na rua) por exemplo. Lakoff e Johnson afirmam que vem daí a noção de território. Ao demarcar uma fronteira, construir uma barreira ou muro, o homem nada mais faz do que projetar no mundo a noção de dentro/fora.

A personificação seria um tipo específico de metáfora ontológica, que nos interessa particularmente, pois se trata de um recurso muito presente em algumas manifestações do teatro de objetos. Conforme Greiner:

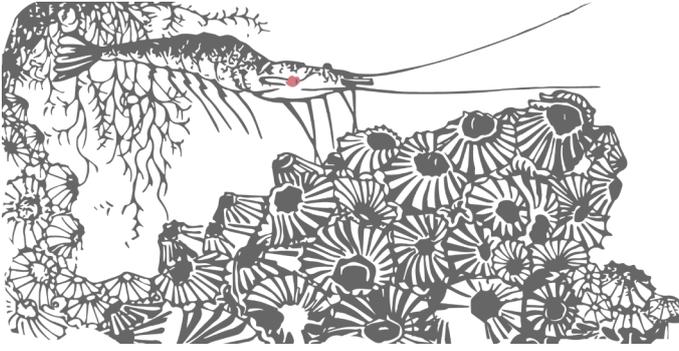
A metáfora ontológica mais óbvia é aquela em que um objeto físico é personificado como sendo uma pessoa. Isso nos permite compreender uma grande variedade de experiências com entidades não-humanas em termos de motivações humanas, características e atividades. Alguns exemplos comuns são:

“Esse fato argumenta que...”

“Essa hipótese prova que...”

“A vida me enganou...” (GREINER, 2005, p. 46)

Detalhe importante de todos esses processos envolvendo as metáforas é que a maior parte deles (cerca de 95 por cento) de



manzuá

acordo com Lakoff e Johnson (apud GREINER, 2005, p. 45) ocorrem de forma inconsciente. Em outras palavras, temos pouquíssimo controle consciente sobre os mecanismos pelos quais percebemos e organizamos mentalmente o mundo e nossos modos de ser e agir.

Objetos metafóricos

Na etimologia da palavra objeto encontramos a ideia de algo que foi lançado à nossa frente, ou seja, que é externo ao sujeito; que pode ser percebido pelos sentidos ou alcançado. Assim, tudo o que encontramos na natureza pode ser classificado como objeto: as árvores, montanhas, pedras, galhos, etc. Já os objetos construídos pelo homem são de outra ordem. É sabido que o ato de fabricar objetos remonta às origens da humanidade. Tais artefatos podiam ter funções utilitárias (potes, facas, machados, lanças, etc.) mas também podiam adquirir importância simbólica e ritualística, como as estátuas de deuses, os totens, os vasos e muitos outros objetos tidos como sagrados pelos povos antigos.

De acordo com Amaral,

Os objetos construídos pelo homem existem em relação a ele, isto é, existem para servi-lo e só podem ser definidos dentro de um universo. Matéria pura, forma, ideia realizada, pensamento solidificado; quaisquer que sejam as definições que arrisquemos o objeto é sempre relativo às mãos do homem, ao seu ambiente, ao grupo ou à sociedade que o criou. (AMARAL, 2002, p. 117).

Os objetos podem ser práticos ou utilitários, estéticos, decorativos, artesanais, únicos ou produzidos em série. Podem ainda, conforme lembra Amaral, conter valores culturais e sociais, podendo assim ser agressivos ou sedutores, morais ou imorais, ativos ou passivos, masculinos ou femininos. (Idem, p. 118).

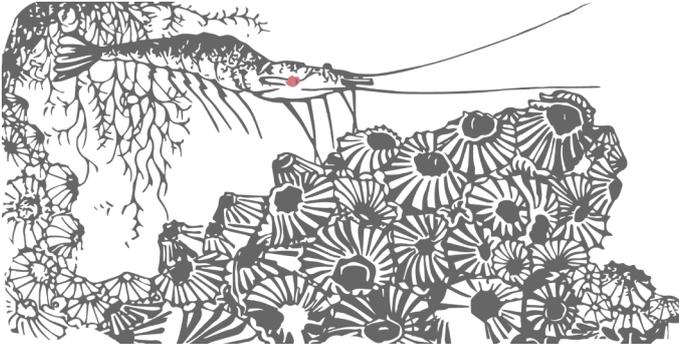


manzuá

Um simples olhar um pouco mais atento à nossa volta é suficiente para percebermos o quanto nos tornamos dependentes dos objetos cotidianos. Criados inicialmente para nos auxiliarem nas nossas mais diversas atividades, ironicamente, é como se eles passassem a dominar nossas vidas, uma vez que chegamos a um ponto do desenvolvimento civilizatório em que não conseguimos mais viver sem eles.

Contudo, além desse aspecto utilitário, funcional, muito presente no dia-a-dia, existem também fatores emocionais e afetivos ligados ao objeto. A maioria de nós cultiva o hábito de guardar objetos que “não servem para nada”, por assim dizer, apenas porque simbolizam lembranças e sentimentos, como um “souvenir” de uma viagem ou um presente recebido de uma pessoa querida. Expomos um determinado objeto em uma estante, por exemplo, para nos lembrarmos de fatos e acontecimentos da nossa trajetória de vida e eventualmente compartilhá-los com outras pessoas. Como seres humanos, tendemos a atribuir sentidos e significados aos objetos do cotidiano que vão muito além do utilitarismo. Para isso, utilizamos, na maioria das vezes sem perceber, o mecanismo de associação de ideias. Geralmente, quase nunca pensamos em um conceito, uma imagem, uma palavra, um objeto, de maneira isolada; mas sim, em conjunto com um ou mesmo vários outros elementos. Na linguagem popular, dizemos que “uma coisa puxa a outra”.

Durante minha pesquisa de doutorado, em uma ocasião, propus, a um grupo de estudantes de artes cênicas, um pequeno exercício a fim de tornar consciente este hábito. A atividade fazia parte de uma oficina ministrada por mim, cujo tema era, precisamente, o teatro de objetos. A metodologia aplicada foi a seguinte: apresentei ao grupo uma lista de 12 objetos comuns do cotidiano. Em seguida, os alunos



manzuá

foram convidados a anotar, ao lado do nome de cada objeto, as ideias, conceitos ou imagens que lhes viessem à mente, a partir do estímulo inicial disparado por cada objeto. Orientei-os no sentido de não racionalizar demais, ou seja, durante o exercício eles tentariam dar livre curso ao fluxo de pensamentos. Não havia um limite para o número de palavras, de modo que alguns escreveram um único termo ao lado do nome de determinado objeto, enquanto outros anotaram três, quatro e até mais associações. No final, comparamos as listas e debatemos os resultados. Seguem alguns deles:

O objeto *lápiz* retornou um grande número de termos ligados ao universo dos estudos e pesquisas e também um número significativo de termos referentes à infância.

O objeto *borracha* gerou uma série de termos relacionados ao tema da limpeza e da correção e também a ideia de esquecimento ou apagamento, o que nos remete a uma expressão metafórica bem conhecida: “Vamos passar uma borracha sobre esse assunto”; quer dizer, vamos esquecer, limpar da memória este problema. Emoções e sentimentos agressivos também foram lembrados.

O objeto *torneira* lembrou muito o elemento com o qual está intimamente relacionado, a água; e por extensão os conceitos de fluidez, higiene, limpeza, etc.

O objeto *colher* remeteu o grupo a um conjunto significativo de conceitos que o senso comum costuma atribuir ao universo feminino. Ela foi associada às figuras da avó e da mãe, sendo considerada gentil, auxiliadora, suave, delicada, frágil, acolhedora, etc.

O objeto *lâmpada*, além dos conceitos ligados à luz, ou luminosidade, também foi muito associado à noção de ter uma ideia. A imagem de uma pessoa com uma lâmpada acesa sobre a cabeça



manzuá

é muito comum na publicidade, querendo significar que a pessoa em questão teve um *insight*, uma ideia brilhante. A luz aqui representa a clareza de raciocínio, em oposição à escuridão, associada ao medo e à ignorância.

Exercícios como este são úteis porque mostram, de forma simples e direta, que qualquer objeto seja de que natureza for, sempre oculta outros aspectos além daqueles que são percebidos de imediato. Conforme Barthes:

O paradoxo que gostaria de frisar é que esses objetos que, em princípio, têm sempre uma função, uma utilidade, um uso, são vistos por nós como se vivessem como puros instrumentos, enquanto que, na realidade, veiculam outras coisas, também são outra coisa: veiculam sentido; por outras palavras, o objeto serve efetivamente para alguma coisa, mas também serve para comunicar informações; o que se poderia resumir numa frase, dizendo que há sempre um sentido que extravasa o uso do objeto. (BARTHES, 1987, p. 173).

Como já mencionado mais acima, o próprio material de que o objeto é feito, sua aparência, forma e cor também podem ser fonte de associações de ideias e imagens metafóricas. Telefones, quaisquer que sejam, em primeiro lugar servem para nos comunicarmos; porém, um aparelho antigo será percebido diferentemente de outro mais moderno. O aspecto exterior de uma caneta poderá sugerir a ideia de riqueza, de simplicidade, de seriedade, de fantasia, e assim por diante.

É evidente que o uso da metáfora constitui um potente instrumento na comunicação com o público; não é por acaso que ela é tão empregada pelos artistas do teatro de objetos. Contudo, ao meu ver, é importante perceber que tal recurso, muitas vezes, talvez devido à falta de uma reflexão mais aprofundada e à eventual pressa



manzuá

do artista em comunicar-se imediatamente com a plateia, apenas reproduz o clichê, o lugar-comum, o discurso dominante. Além disso, metáforas originalmente fortes em sua origem podem rapidamente tornar-se “desvanecidas”, para usar uma expressão de Langer (1971, p. 278), ou seja, gastas devido à repetição constante. Assim, creio que é essencial uma tomada de posição mais consciente e crítica por parte do artista que deseja explorar as possibilidades da metáfora em seu trabalho com objetos. O desafio, me parece, é criar imagens potentes, polissêmicas, que possam tocar o expectador pela via da sensibilidade; propor um jogo que supere o óbvio, assim como a mera leitura intelectual e racional, cujo sentido já está determinado de antemão. Conhecer um pouco destes processos, na minha opinião, pode auxiliar o artista que deseja adentrar no universo das formas inanimadas. É claro que, além disso, é necessário muita pesquisa, experimentação prática e uma boa dose de intuição.

Experimentações práticas

Cena: Até quando? (Imagem 1)²

O tema geral desta cena são as questões das desigualdades e das injustiças sociais, dos privilegiados *versus* excluídos. Tento instaurar, por meio da linguagem dos objetos, uma reflexão sobre o problema da enorme distância existente entre uma minoria riquíssima e desprovida de valores humanos básicos como solidariedade e empatia e a massa dos excluídos e invisíveis que mal conseguem sobreviver; um problema mundial e que é particularmente grave no Brasil, dadas as nossas especificidades. Há tempos eu desejava criar

² Ficha técnica: Concepção e direção: José Parente Atriz: Vânia Marques Produção: Núcleo Cena Viva (Dourados-MS). Link para visualização no Youtube: <https://youtu.be/qhpyYOQfUSo>



manzuá

algo a partir destes assuntos. Ao refletir sobre eles, sempre me vinham à mente imagens de recipientes com água; eu acreditava que este poderia ser um bom caminho. Contudo, somente agora, por ocasião do confinamento, com muito tempo disponível, pude concentrar-me na cena e realizá-la.

No início, vemos uma jarra de vidro transparente contendo certa quantidade de água e ao lado uma fileira de copinhos pequenos de plástico. Os copinhos aproximam-se, um por vez, e recebem uma pequena dose de água. Em determinado momento, surge uma taça enorme que resolve furar a fila. Ela literalmente chuta um dos copinhos e assume seu lugar. A jarra, subserviente, despeja na taça todo o conteúdo de líquido restante, que inclusive transborda. Em seguida, a taça se move em direção aos outros copinhos que aguardavam sua vez e os empurra mesa abaixo. No final, resta apenas a taça cheia de água em um espaço vazio.

Existe uma certa unidade entre os objetos utilizados na cena. Todos são recipientes que podem receber a água, um elemento fundamental para a vida humana e que tem se tornado cada vez mais caro e escasso. Porém, as diferenças entre eles são evidentes e estão impressas nas suas formas e no próprio material com o qual foram fabricados: jarra e taça são de vidro transparente e muito maiores que os copinhos; têm uma aparência sofisticada, são objetos que remetem a festas, encontros, eventos importantes; ao passo que os copinhos vão na direção oposta: são de plástico de má qualidade, feitos para serem usados e descartados em seguida. Os objetos na cena mantêm as suas funções básicas e não chegam a ser “animados” como se fossem bonecos; recebendo apenas alguns movimentos mínimos. Neste sentido, concordo com a recomendação de Curci:



manzuá

Na maioria dos casos, o objeto é sempre forçado a fazer ou dizer coisas que poderia concretizar muito melhor um boneco bem construído e manipulado. Os objetos não deveriam se movimentar como bonecos, esse é um erro muito frequente. (CURCI, 2014, p. 134).

É o conjunto das relações que se estabelecem entre eles, o contexto criado, que potencializa o conteúdo da cena. Este está relacionado a situações humanas concretas: a fila, a espera, o ato de passar na frente, fazendo valer a sua suposta superioridade; a disputa pela água, que aqui simboliza as riquezas naturais; a eliminação dos mais vulneráveis, etc. O mesmo princípio orientou as cenas seguintes.

Imagem 1 – Até quando?

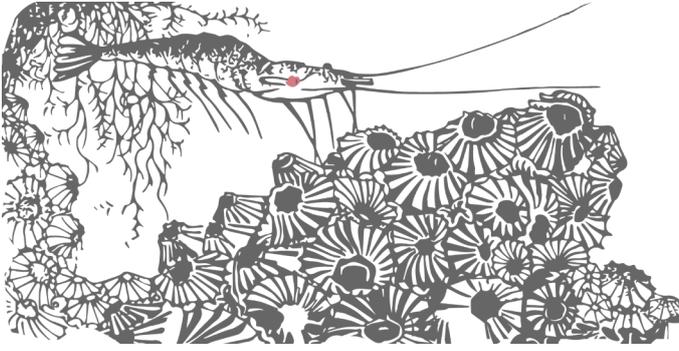


Foto do autor

Cena: Gripezinha (Imagem 2)³

Desde o início da pandemia do novo coronavírus no Brasil, o

³ Ficha técnica: Criação: José Parente e Vânia Marques Direção: José Parente. Voz e movimentação dos objetos: Vânia Marques. Produção: Núcleo Cena Viva (Dourados-MS). Link para visualização no Youtube: <https://youtu.be/wQguG5cZbig>



manzuá

presidente da república vem adotando uma postura negacionista em relação ao problema, na contramão de todas as orientações baseadas em critérios científicos de organismos internacionais como a Organização Mundial da Saúde (OMS) e até de seu próprio Ministério da Saúde. Tal visão se reflete em inúmeros comentários públicos, nos quais o político procura minimizar os efeitos da doença, referindo-se a ela como “gripezinha”, ou “resfriadinho”, ao mesmo tempo em que ridiculariza aqueles que desejam se proteger e se exime de qualquer responsabilidade, sugerindo que tudo não passa de uma grande armação da mídia em conluio com alguns governadores visando derrubá-lo. Parte da população aderiu a este discurso fantasioso, desobedecendo as regras de isolamento social, o que certamente contribuiu para o aumento dos casos da doença entre nós.

Em cena, temos um minúsculo peão (peça menos valorizada no jogo de xadrez) branco, dentro de um recipiente de plástico transparente. Ele simboliza uma pessoa contaminada em isolamento. Em seguida, entra uma boneca em miniatura, branca, loira e de olhos claros, pilotando seu veículo esportivo cor de rosa. Ela se dirige à peça de xadrez com a seguinte fala:

- Boneca: (Empolgada) Oi, maravilhosa! Cheguei! E aí? Vamos para o shopping, gastar, gastar muito? Se divertir muito? (muda de tom). O que? Tá dodói, tá? Ah, não esquenta a cabeça não. Isso é só uma gripezinha! Vai passar, tá bom, minha linda? Fica tranquila, tá? Melhoras! Fui. Tchau, amada!

A boneca dá meia-volta e sai de cena. Em seguida, a tampa do recipiente em que se encontra o peão branco é aberta, e em seu interior vão sendo despejados, lentamente, inúmeras outras peças de xadrez (e outros pequenos objetos plásticos) que simbolizam os



manzuá

mortos pela doença. Aqui, percebe-se que o pote plástico passou a representar uma vala coletiva. Por último, a boneca loira, juntamente com seu veículo, também é jogada lá dentro.

Imagem 2 - Gripezinha



Foto do autor

Cena: Tudo passa. (Imagem 3)⁴

Na contemporaneidade, o tempo tornou-se um bem cada vez mais precioso. A maior parte de nós se vê envolvida em inúmeras tarefas e “não tem tempo para nada”, sequer para meditar sobre o sentido de sua própria existência. Em momentos como o atual, em que a pandemia nos conduz ao isolamento, e diante da possibilidade real de adoecermos e até virmos a falecer, somos levados a refletir um pouco sobre a fugacidade da vida e sobre nossa trajetória no mundo.

⁴ Criação: José Parente e Vânia Marques Direção e movimentação dos objetos: José Parente Produção: Núcleo Cena Viva (Dourados-MS). Link para visualização no Youtube: <https://youtu.be/gO6Vt6T6MSY>



manzuá

Estas são as motivações básicas da cena *Tudo passa*. Nela, proponho uma brincadeira de duplo sentido com o verbo passar. O “palco” dos objetos é uma tábua de passar roupas. Sobre ela, passam objetos, da esquerda para a direita, lentamente, um por vez. São objetos que remetem a fases da vida de um casal, a partir dos primeiros encontros (um par de diferentes xícaras), o casamento (a tradicional caixinha de alianças, seguida por um par de escovas de dentes), as viagens (pequenos souvenirs), os filhos e netos (brinquedos), os compromissos financeiros (boletos e contas) e finalmente, a velhice (uma boneca). O último objeto a atravessar a cena é uma pequena bolinha representando o vírus da covid 19. Afinal de contas, tudo passa.

Imagem 3 – Tudo passa



Foto do autor



manzuá

Conclusão

Os objetos que nos circundam podem atuar como potentes estímulos criativos, conduzindo-nos a territórios inusitados e surpreendentes. Para isso, é necessário afinar nosso olhar e sensibilidade. Experimental e de difícil classificação por natureza, o teatro de objetos admite inúmeras abordagens distintas. Não existe um modo único de fazer, mas vários, a depender das intenções e propósitos de cada artista ou grupo.

Neste artigo, tratei mais especificamente das possibilidades metafóricas e evocativas dos objetos na construção de pequenas narrativas. Considero as três cenas aqui referidas e analisadas não como produtos prontos e acabados, e sim como breves estudos, com potencial para serem desenvolvidos e até levados à cena presencialmente, no futuro próximo. Os procedimentos descritos, como dito acima, são apenas uma entre muitas maneiras de encaminhar um trabalho com objetos. No entanto, podem eventualmente servir de inspiração para outros que desejarem se expressar por meio do inanimado.



manzuá

Referências

AMARAL, Ana Maria. *O ator e seus duplos*. São Paulo: Senac, 2002.

BARTHES, Roland. *A aventura semiológica*. Lisboa: Edições 70, 1987.

CURCI, Rafael. Metáforas visuais numa montagem com objetos. *Móin-Móin – Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*. Nº 12. Jaraguá do Sul: Scar-Udesc, 2014.

GREINER, Christine. *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Annablume, 2005.

LAKOFF, G. & JOHNSON, M. *Metáforas da vida cotidiana*. Campinas: Mercado de Letras, 2002.

LANGER, Susanne. *Filosofia em nova chave*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

PARENTE, José Oliveira. *A vida nos traz presentes inesperados: contribuições do objeto em processos formativos cênicos e na encenação teatral*. 2019. Tese de doutorado. Universidade Federal da Bahia – UFBA, 2019.