

## A CONSTRUÇÃO DE PIGMALIÃO

Eduardo Felix<sup>1</sup>

### Por onde começar

A construção de um boneco não segue regras pré-definidas. Tudo pode virar boneco, desde uma toalha a uma escultura articulada; de uma silhueta recortada ao punho fechado de uma mão; de um sapato a um joelho. Que critérios um bonequeiro adotará na construção? Qual objeto exato serve à narrativa que se quer tecer? Quais recursos se quer usar? Qual complexidade quer adotar? Que espaço quer ocupar? Que peso carregar, qual público quer atingir, que linguagem pretende adotar, quanto quer ou pode gastar, qual a capacidade técnica para executar? Essas são as perguntas que começam a modelar um espetáculo.

Os objetivos que movem cada criador e os métodos que utilizará variam de acordo com seu repertório de soluções e do conhecimento dos efeitos que elas produzem sobre a plateia. Todas as soluções que encontrar podem funcionar ou não, nunca há garantias, pois a construção de uma marionete vai além da técnica empregada; é uma criação subjetiva, feita para se transfigurar, para ganhar vida e novo significado durante a encenação.

Cada técnica clássica produz efeitos específicos no público, e modula de maneira diferente a narrativa, do mesmo modo como ocorre na escolha da métrica por um poeta ou do ritmo por um coreógrafo. Por exemplo, as marionetes de fios são lentas, elegantes e delicadas. Mas em cenas muito agitadas tendem a se embolar. Já os bonecos de luva respondem muito bem às cenas rápidas e aos movimentos bruscos. No entanto, construir com eles cenas lentas e pesadas é muito difícil. Isso, porém, não impede que possa haver cenas incríveis com marionetes de fios emboladas, ou acontecerem outras contemplativas e belas com bonecos de luva. Isso porque o boneco é, acima de tudo, uma ideia, um objeto criado para representar um pensamento, em um conjunto de outras elucubrações, todas a serviço da ideia maior, o espetáculo.

Neste artigo refletirei sobre minha experiência, e sobre as escolhas que fiz em minha prática artística. Tentarei compartilhar meu modo de fazer, sem pretensão de que meus métodos atendam a todos os tipos de espetáculos. Não há certo nem errado, mas talvez a minha experiência possa contribuir para o repertório de soluções de outros artistas, a partir de erros e acertos, descobertas e percepções.

<sup>1</sup> Artista visual e escultor formado pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Fundador do Grupo Pigmalião Escultura que Mexe. Vive em Belo Horizonte. E-mail: grupopigmaliao@gmail.com



O Quadro de Todos Juntos. Pigmalião Escultura que Mexe. Direção: Eduardo Felix e Igor Godinho. Foto: Tomáz Arthuzzi.



*O Quadro de Todos juntos. Pigmalião Escultura que Mexe. Direção: Eduardo Felix e Igor Godinho. Foto: Tomáz Arthuzzi.*

### **Trajatória e Mestres**

Para falar sobre as linhas técnicas, estéticas e conceituais que guiam meu trabalho, preciso começar pela descrição de minha formação artística, e citar meus Mestres Bonequeiros, aqueles que me conduziram no início do desenvolvimento de um trabalho autoral. Sempre me interessei pela representação da figura humana e me dediquei a desenhos cada vez mais realistas. À medida que fui persistindo e me aperfeiçoando, isso acabou por me levar à Escola de Belas Artes.

Meu primeiro contato com o teatro de bonecos foi ao assistir a um espetáculo do Grupo Giramundo,

*Os Orixás*, em 2001. Fiquei fascinado pela beleza dos bonecos, pelo movimento, pela interação com a luz e a trilha sonora. Esse fascínio levou-me a fazer uma oficina de Teatro de Bonecos no grupo Catibrum e, ao fim do curso, fui chamado por Lelo Silva a participar do espetáculo novo que estava montando. Lelo foi meu primeiro Mestre. Foi ele quem me apresentou à diversidade do mundo dos títeres. Na função de diretor do Festival Internacional de Bonecos de Belo Horizonte, ele recebia vídeos do mundo inteiro e me mostrava um universo artístico novo, em uma época em que ainda não se tinha o acesso fácil a esse tipo de material.

Trabalhei durante um tempo na *Catibrum*, construindo bonecos, até que em 2003 entrei como estagiário no Giramundo. Esse grupo me proporcionou uma experiência enorme, expondo-me a diversas técnicas de construção e também à experiência do palco, manipulando bonecos e atuando, em uma intensidade realmente profissional de trabalho. Os métodos de construção de Álvaro Apocalypse eram elaborações pragmáticas, com muitos anos de pesquisa e desenvolvimento de um modo de fazer muito particular. Ali os bonecos e as dramaturgias, criados a partir de desenhos, ganhavam a tridimensionalidade e, depois, vida própria.

Formei-me em 2005 e abri meu *atelier* em 2006, mas ainda não havia decidido que seria mesmo um bonequeiro. Apesar das incertezas, fundei com amigos o Pigmalião Escultura que Mexe, em 2007. Criamos nosso primeiro trabalho juntos, a cena-curta *O Presente*, que usava marionetes de fios de proporções realistas e sombras. Naquele trabalho começamos a experimentar um tipo de manipulação e de construção novo para nós: bonecos de proporções realistas.

Essas marionetes exigem uma manipulação diferente da que estávamos acostumados. O movimento caricatural não funciona com elas, pois qualquer erro ou desvio na sua postura parece enorme e o torna desconjuntado. Foi quando vi pela primeira vez a manipulação de Stephen Mottram, que respondia muitas das questões de manipulação que ainda não havíamos solucionado. Em 2009, fiz com ele um estágio de verão no Institut International de la Marionnette, em Charleville-Mézières, na França, e o que aprendi me fez chegar mais perto da movimentação que eu desejava ter em minhas marionetes, e me fez ter certeza de que eu havia encontrado minha vocação e profissão. Sem dúvidas, tornei-me um bonequeiro.

## **A imitação da natureza**

O boneco é uma imitação. Ele imita um ser copiando sua forma anatômica e o jeito como se move. Imita a própria vida. O bonequeiro, com as técnicas de construção e manipulação de que dispõe, cria a ilusão de que o boneco está vivo, que tem vontade própria, que tem peso. Mas o bonequeiro é um ilusionista, um imitador antes de tudo. O boneco imita não só as formas de um ser, mas também suas características mais internas. A forma da bondade, a forma da maldade, a forma da sensualidade, a forma da ternura... O boneco imita não só a vida, mas as intensidades da vida. Ele caminha não só transferindo seu peso pelo espaço, mas também demonstrando seu humor, sua personalidade, sua animalidade.

O bonequeiro aprende os movimentos pela observação dos seres e os transfere para o boneco por meio das formas e dos gestos que arremeda. Somos capazes de reconhecer milhares de informações em todos os seres que nos rodeiam, observando a intensidade, a direção, as curvaturas, a velocidade de seus movimentos. Sabemos reconhecer a raiva, a dor, a alegria, a fome, a indiferença, o desejo ou qualquer outro sentimento a partir de pequenos gestos que interpretamos. Muitas vezes a linguagem do corpo faz uma comunicação mais eficiente do que a linguagem verbal, e não precisamos ser especialistas para perceber isso. É assim que os seres vivos sobrevivem, interpretando os movimentos dos outros seres para saber onde há ameaças ou não. É como se possuíssemos um vasto vocabulário gestual, em que cada movimento correspondesse a uma palavra, e a partir dessas palavras, se construíssem frases e histórias. O bonequeiro se serve dessa capacidade de observação e imita o que vê. Assim ele dá vida e expressão aos bonecos.

Em outras artes, como na dança, muitas vezes busca-se exatamente o contrário: fugir dos movimentos corriqueiros, evitar os gestos óbvios e

criar outra forma de expressividade; mas aí a imitação do ser vivo movente não precisa ocorrer, pois o ser que se move já está vivo, é de carne e osso com sangue correndo nas veias. Já no boneco não há vida própria. A vida que ele aparenta ter vem de fora, e o maior desafio é simular que aquele objeto inanimado respira, pensa, sofre, é real. Nesse caso então, os gestos

Brasil (2018). Pigmalião Escultura que Mexe. Direção: Eduardo Felix.  
Foto: Angèle Caucanas.



mais triviais, gestos-palavras, devem ser buscados como recursos para promover a ilusão e a imitação da vida. Os clichês e estereótipos dos corpos acabam sendo então parte do material do bonequeiro, pois desde o desenho, passando pela construção, até chegar ao palco, o boneco imita um ser específico, que reúne todas as características físicas, motoras e psíquicas de um determinado personagem, seja ele um animal, uma pessoa, uma planta ou um navio.

### A escolha dos materiais

Os materiais utilizados na construção de um boneco são diversos, infinitos como possibilidades. Eles podem ser escolhidos tanto por suas qualidades funcionais, como pelas conceituais. O peso, o equipamento disponível no *atelier*, o preço, o tamanho final dos bonecos são fatores muito importantes para a escolha da matéria-prima a ser usada. Mas a história que cada material conta e as associações conceituais que provoca também devem ser levadas em conta, pois são capazes de reforçar ou até distorcer as intenções de uma narrativa.

No Pigmalião Escultura que Mexe adotamos a seguinte filosofia: faz com o que tem! Os materiais que se têm em maior abundância podem determinar até mesmo a escolha da narrativa. Muitas vezes os materiais são caros e inviabilizam uma ideia por serem inacessíveis. Então, se o material que temos acesso é o único disponível, devemos pensar o que é possível fazer com ele.

Usarei como exemplo um caso específico: quando comecei a construir bonecos, aprendi que o melhor material para se fazer articulações era o policarbonato, um tipo de plástico inquebrável, muito resistente, cujo uso se aplicava a diversas situações, em partes internas do boneco, nas cruzes de manipulação das marionetes de fios e em elementos de cenografia. Seu uso era corriqueiro a ponto de que para mim ele era indispensável e

estava associado a todas as etapas da construção. Foi só quando eu comecei a trabalhar como artista independente, quando fui construir o primeiro boneco para o qual eu mesmo tive que comprar os materiais, que descobri que policarbonato era caríssimo e, portanto, inviável. Por isso fui obrigado a descobrir uma nova técnica. Tentei fazer articulações de couro, mas ele se mostrou frágil, não resistiu ao boneco de manipulação direta, que deveria suportar torções. Depois de muitos testes cheguei às articulações com *cordonê* (ou *rabo-de-rato*), que é um cordão de *nylon* muito resistente. Com esse material eu resolvi vários problemas: resistência, flexibilidade, preço, facilidade na manutenção, desmontagem e remontagem de um boneco. O *cordonê* mostrou-se muito eficaz e, a partir daí, fazemos até hoje quase todas as articulações assim.

O elemento mais importante na construção é a ideia. Com uma boa ideia, que relaciona todos os elementos internos de um trabalho, pode-se construir bonecos a partir de qualquer coisa. A ideia pode pedir ouro, ou pedir papel, ou pedir os mais imprevisíveis materiais para concretizar um espetáculo de bonecos. Essa ideia pode ocorrer no início ou no meio de um processo, mas quando ela acontece é como se tudo em um espetáculo orbitasse em torno dela, confirmando e reafirmando cada escolha. Uma ideia é uma verdadeira descoberta. Observo, com o passar do tempo, que sem essa descoberta, um espetáculo não tem vida longa.

### **A escolha da técnica**

A primeira grande produção do Pigmalião foi o espetáculo *A Filosofia na Alcova*, uma adaptação da obra de Marquês de Sade. Um texto absolutamente controverso, que em seu discurso direto faz uma defesa radical da liberdade sexual e coloca o prazer puro acima de qualquer outra coisa. O texto reúne uma coleção de contradições e envolve o leitor por

meio das perversões do autor, só que aos poucos ganha uma crueldade que choca e provoca repulsa. Ao mesmo tempo em que Sade faz a defesa lógica de práticas indefensáveis, como o estupro, o assassinato, o roubo, a violência, ele vai criando imagens que levam o leitor ao asco e à condenação de tais práticas.

*Filosofia na Alcova* (2011). Pigmalião Escultura que Mexe. Direção: Eduardo Felix.  
Foto: Amira Hissa.



O texto, escrito originalmente em um francês impecável, porém prolixo, traz cenas e situações que só são possíveis na literatura, com açoiamentos e posições sexuais impossíveis de serem praticadas por pessoas reais. Sabíamos, avisados pelo próprio Sade, que somente uma parte do público perceberia as críticas das entrelinhas, e interpretaria o horror encenado como crítica, e não como apologia. Acreditamos que mesmo quem sáisse do teatro horrorizado com todas as maldades expostas, seria obrigado a refletir sobre aquilo que presenciou, e talvez assim chegaríamos ao que Aristóteles aponta como fórmula para se alcançar a catarse: horror seguido de piedade.

Assim, decidimos que os bonecos deveriam ser lindos e que deveriam ter uma movimentação impecável para poder seduzir o público da mesma maneira que o livro faz com seus leitores. Optamos pelas marionetes de fios, com a manipulação mais complexa possível, capaz de movimentos muito sutis e realistas. O efeito que esses bonecos provocam no público é praticamente o de uma hipnose, pois são esculturas bem-acabadas que parecem estar vivas. O texto acabou tendo muitas falas, pois sem palavras o espetáculo não poderia transmitir a *filosofia* e seria apenas a *alcova*. Essa opção, porém, traria um ritmo lento ao espetáculo, pois a delicadeza exigida pelas marionetes não combinava com movimentos bruscos, que muitas vezes eram necessários. Além disso, várias cenas fortes do espetáculo deixariam os fios muito emaranhados quando executadas. A solução foi entremear toda a encenação com outras técnicas, com o objetivo de dinamizar o ritmo e ao mesmo tempo criar momentos em que as marionetes pudessem estar fora de cena para serem desemboladas.

A solenidade criada pelas marionetes ficou, então, contrabalanceada por cenas ágeis e menos sérias, e são essas cenas de quebra de ritmo as que mais expõem as contradições do autor. Há, por exemplo, o momento do *Evangelho Segundo Marquês de Sade*,

para o qual construímos bonecos de luvas, com uma manipulação muito estilizada e debochada, que lembra o teatro de bonecos amador, mas que traz humor e velocidade ao espetáculo. Há muitos momentos de interação com os atores, que vão assumindo os personagens aos poucos, e pela forma e postura que usam para manipular, dão a impressão de estar agredindo os bonecos, quando na verdade estão manipulando suas reações de dor. Enfim, funcionou.

### **Observação, curiosidade e serendiptidade**

Inventar a roda. Um bonequeiro muitas vezes cria do zero algo que já foi criado por outro. Lembro-me de uma vez em que precisei fazer um mecanismo de olhos que permitisse às íris encolherem e dilatarem. Passei muitos dias fazendo experimentos e protótipos, que eram muito delicados, e que por fim acabaram funcionando. Quando mostrei o resultado para um amigo iluminador, ele me disse que tinha um mecanismo igual entre os seus equipamentos de luz, que se chamava, vejam só, íris! Era uma parte do refletor que serve para abrir e fechar o foco de luz. Ele me deu uma dessas peças e acabei fazendo com elas os olhos. Uso esse exemplo para demonstrar o quanto os bonequeiros podem encontrar soluções em objetos que já existem. Uma vez fiz um mecanismo que permitia a um boneco crescer e encolher, usando como referência um varal vendido em supermercado. Outra vez, criei um par de asas observando um leque...

Muitas soluções já existem, basta olhar em volta. Devemos estar atentos tanto para os objetos que nos rodeiam, como também para a natureza. O estudo da anatomia é capaz de fornecer inúmeras soluções para os bonequeiros. A observação da natureza e da mecânica industrial amadurece e faz crescer o repertório de soluções de um bonequeiro. A curiosidade sobre como as coisas funcionam precisa ser uma premissa para esse fazer artístico.

Por mais que saibamos com precisão o que queremos construir no início de uma montagem, nos surpreendemos desde o primeiro momento com os caminhos que esse processo vai tomando à medida que amadurece. Descobertas, percepções, associações diversas vão acontecendo durante o processo e, ao fim, transformam de maneira radical a proposta inicial. Isso acontece tanto durante a construção dos bonecos como no decorrer dos ensaios, porque a criação ganha vida própria dentro da imersão que ela exige. Muitas vezes temos tudo planejado para caminhar em um determinado sentido, mas o acaso nos oferece a possibilidade de desviarmos desse caminho e, sem planejar, descobrimos um mecanismo novo, ou um movimento, ou mesmo uma cena inteira. O nome disso é *Serendipidade*

e define os momentos em que, por sagacidade, se percebe algo valioso em uma descoberta do acaso. Para que isso aconteça, precisamos estar atentos e dispostos a incorporar suas proposições.

Mas não há regras, não há normas que garantam o bom funcionamento de um boneco ou de um espetáculo. Cada bonequeiro pode reinventar tudo, subverter todos os padrões para surpreender o público, ou mesmo inovar usando o clássico, pois uma boa ideia é capaz de ressignificar tudo em uma obra. Cada bonequeiro pode descobrir seus próprios métodos, ou utilizar os métodos de outros, ou não ter método nenhum, mas uma coisa é certa: ele precisa ter domínio sobre o que constrói, sobre o tema que está trabalhando, mesmo que seja para desconstruir tudo e fazer pelo avesso.

Mordaz (2018). Pigmalião Escultura que Mexe. Direção: Eduardo Felix. Foto: Paulo Lacerda.

