

Leitura das pinturas narrativas de Peter Brühgel, o velho

Ingrid Koudela (ECA/USP)

GT:Pedagogia do Teatro & Teatro na Educação

Peça didática; Peter Brühgel; leitura de imagem; jogos teatrais

De há muito as pinturas de Peter Brühgel, o Velho (1525-1569) vem me acompanhando. Inicialmente o que buscava era a cidade medieval com suas praças, seus folguedos, seus jogos, suas brincadeiras. A pintura **Children's Plays** (Jogos Infantis) –(1557) foi utilizada por mim de forma recorrente como modelo de ação para a construção do repertório de jogos populares de professores e alunos em cursos de licenciatura em Teatro. No método de Jogos Teatrais os jogos tradicionais e/ou populares constituem a base mais ampla para a investigação com a linguagem do teatro. Por outro lado, os jogos tradicionais servem como aquecimento e integração do coletivo teatral durante o processo de ensaios, segundo Spolin.

A leitura de imagem de *Children's Plays* está documentada em *Texto e Jogo* (Koudela, 1999) onde sistematizo a minha prática do jogo teatral com o modelo de ação brechtiano.

Na construção do espetáculo teatral **NÓS AINDA BRINCAMOS COMO VOCÊS BRINCAVAM?**, realizado com a primeira turma licenciada em Teatro, da UNISO, em 2006, recuperamos a leitura dessa mesma imagem, que propiciou uma pesquisa de jogos populares. O repertório de jogos de rua assim reunido foi encenado, sendo que as regras de jogo e os versos e músicas dos jogos tradicionais constituíram-se em texto espetacular.

Os atuentes jogavam jogos contemporâneos que resgatavam de sua infância. Ao mesmo tempo em que este resgate apontava para um passado nem tão distante, a imagem da praça medieval na pintura de Brühgel nos permitia tomar uma distância histórica frente ao jogo tradicional. Quem eram aqueles brincantes? Como estavam vestidos? Por que tinham aquela expressão fisionômica? Eram adultos ou crianças?

Um aluno, certo dia, trouxe uma imagem pesquisada na *internet*, com a praça sem crianças e um único menino brincando com um jogo eletrônico. A praça vazia?! O futuro?!

A pintura nos permitiu tomar consciência do tempo, historicizando assim a obra. Os jogos, as brincadeiras, as crianças nem sempre foram as mesmas e nem sempre o serão!

O que mais me interessou nesta encenação - descoberta no processo da leitura da imagem - foi a aplicabilidade do conceito de *historicização* a esta e outras pinturas de Brühgel.

Brecht propõe dois instrumentos didáticos para o exercício com a peça didática, o *modelo de ação* (que está prefigurado no texto dramático) e o *estranhamento*. Nas inúmeras tentativas de conceituação do estranhamento identificamos dois passos. Um primeiro, que se aproxima daquela do formalismo russo, como segue:

Estranhar um processo ou caráter significa inicialmente retirar desse processo ou caráter aquilo que é evidente, conhecido, manifesto, e provocar espanto e curiosidade diante dele (Brecht, GW, 15).

Um segundo passo, mais específico em Brecht, se diferencia pelo fato de chamar a atenção para processos sociais. Em oposição a outras tendências artísticas, ele busca meios que visam mostrar as relações dos homens entre os homens, sendo que justamente aquilo que é cotidiano, usual, deve ser tratado como histórico.

... estranhar significa pois, historicizar, representar processos e pessoas como históricos, portanto transitórios. O mesmo pode acontecer com contemporâneos. Também as suas atitudes podem ser representadas como temporais, históricas, transitórias (Brecht, GW, 301).

Peter Brühel foi para Brecht um mestre. Nas observações que escreve sobre *O Efeito de Estranhamento nas Pinturas Narrativas de Peter Brühel, o Velho* (Brecht, GW, 19) tal efeito modelar sobre a sua própria obra se evidencia.

Se investigarmos os fundamentos dos contrastes pictóricos de Brühel, nos apercebemos que apresentam contradições, de acordo com Brecht.

Mesmo quando equilibra seus opostos, Brühel não os equipara uns aos outros. Não existe nessas imagens uma separação entre o trágico e o cômico. O trágico contém o cômico e o cômico, o trágico.

Interessa a Brecht o contraste pictórico, o jogo de oposições, a superação da divisão dos gêneros e, sem dúvida, a *historicização* provocada por estas colisões – o tempo em suspenso!

O que seria narrativo nas pinturas de Brühel?

E qual a função da narrativa no exercício de leitura da imagem?

A etapa da descrição da imagem é um dos momentos mais sutis e produtivos na leitura de imagens. A verbalização daquilo que é visualizado faz com que a percepção de formas e conteúdos seja trazida para a consciência.

Nas pinturas de Brühgel o método narrativo é exercitado no próprio ato da percepção da obra, na medida em que ele combina o princípio da perspectiva com a decifração seqüencial das inúmeras informações que suas pinturas aportam.

Este exercício pode ser instaurado de forma programática com grupos de crianças, jovens e adultos. Reportando para o seu passado e para o passado do tempo da história, o modelo de ação, prefigurado na obra de arte de Brühgel, alarga o horizonte e o tempo de percepção do fruidor.

Tomemos como exemplo uma das pinturas de Brühgel, *A Queda de Ícaro*, e vejamos os comentários de Brecht sobre esta pintura narrativa.

Segundo a mitologia grega, Dédalo fabrica as asas para si e seu filho, fá-las com penas, cordas e cera e avisa o filho para que não se aproxime demasiado do Sol. Exuberante, Ícaro esquece as recomendações do pai, a cera derrete-se e Ícaro precipita-se nas ondas. Em Brühgel, dele só restam duas pernas a sair da água.

Ícaro é freqüentemente honrado como um investigador que queria alargar as fronteiras do saber. Brühgel vê-o de maneira diferente, ridiculariza-o, com as pernas a bater desesperadamente na água. Pinta o homem que se concentra no seu cavalo e o seu sulco maior do que o herói que afunda no mar. O camponês, o pastor, assim como o pescador são evocados na versão do mito grego. No quadro, só o pastor olha para o ar, mas nem ele, nem o camponês ou mesmo o pescador se preocupam com o afogado, prosseguem as suas ocupações. O pastor fica ao pé do rebanho.

Se nos concentrarmos nos personagens, depressa esqueceremos que eles apenas ocupam uma pequena parte do espaço pictórico. Estão rodeados pela baía, os bosques, as montanhas, o porto longínquo e o sol que se esconde no horizonte. Brühgel exhibe uma diversidade pouco realista e um espaço quase infinito.

Na QUEDA DE ÍCARO, de acordo com Brecht, *a catástrofe toma de assalto o idílio de tal forma que este fica acentuado, promovendo conhecimentos valiosos sobre o próprio idílio. Ele não permite à catástrofe transformar o idílio; ao contrário, este permanece inalterado, mantido indestrutível, apenas perturbado.*

E acrescenta em seu comentário:

A pequena dimensão deste acontecimento lendário (é necessário procurar o acidentado). Os personagens se afastam do acontecimento. Bela representação da atenção que envolve o arar. O homem que está pescando à direita em frente tem uma relação especial com a água. O sol já no poente, que a muitos causou admiração, deve significar que a queda demorou muito tempo. De que outra forma representar

que Ícaro voou alto demais? Já não se vê Dédalos há muito. Contemporâneos flamengos em uma paisagem sulina antiga. Beleza e alegria especial na paisagem durante o acontecimento terrível.

Meu intento é sistematizar procedimentos que venho trabalhando com crianças, jovens e artistas-pesquisadores.

1 - Sentados, os participantes observam a imagem projetada (slides ou retroprojetor) durante três a cinco minutos em silêncio. Atenção detalhada ao ato de perceber.

2- Caminhando no espaço, os participantes podem se aproximar da imagem projetada, observando detalhes e, mudando sua localização no espaço, perceber a partir de diferentes pontos de vista no espaço.

3- Descrição detalhada da imagem: todos falam simultaneamente, ou com parceiros que estão ao seu lado. O coordenador vai irradiando as falas, repetindo as descrições feitas pelos participantes e colocando perguntas, apontando para detalhes da imagem, confirmando as descrições feitas pelos alunos.

INSTRUÇÃO: Descreva apenas o que você está vendo!

Onde? Aqui? Mais acima? E aqui?

O que vocês estão vendo?

4- Leitura da Descrição de Imagem: comentários interpretando significados.

5- Construção de imagem corporal, selecionando um recorte da imagem de Brueghel (formação de grupos de três jogadores) – a imagem é estática.

6- Cada grupo “mostra” a sua imagem corporal para a platéia: a platéia completa a imagem criada pelo grupo, acrescentando novos elementos. Consultar a imagem de Brueghel, que continua projetada na tela. Pode haver introdução de música para apoiar a atuação, por exemplo, música barroca.

7- Jogos tradicionais: A Canoa Virou ou A Carrocinha Pegou

8- Teatralização do Jogo Tradicional através do Foco nos personagens. Explorar a relação palco/platéia através do jogo teatral APENAS UM EM MOVIMENTO.

9- Roda e retomada do jogo tradicional: A Canoa virou e/ou A Carrocinha Pegou

Stop! (cada grupo mostra a sua imagem dentro da roda – definição de títulos para as imagens com participação da platéia – a platéia intervém, ora completando as imagens propostas pelos grupos, ora verbalizando títulos para as cenas assim criadas).

Observação: Os jogadores na roda cantam a cantiga. As cenas são mostradas pelos grupos e podem ser apoiadas por música. Os títulos das cenas são sugeridos através de uma relação dialógica na qual o coordenador intervém colocando perguntas, durante o processo de elaboração da imagem corporal e da palavra (título da cena).

Referencias bibliográficas:

Brecht, Bertolt **Gesammelte Werke**, Frankfurt: Suhrkamp, 1967.

Brüghel, Peter **Graphic Worlds of Peter Brühel, the Elder** NY: Dover, 1963.

Koudela, Ingrid D. **Texto e Jogo** S.P: Ed. Perspectiva, 1999.