

OS OBJETOS PROVOCATIVOS DE HANS BELLMER: A EXPERIMENTAÇÃO NOS
OBJETOS *DIE PUPPE* E *DIANA VON EPHEBUS*

DOI: <https://doi.org/10.33871/23580437.2023.10.01.40-55>

Lucas Henrique da Silva¹
Karin Volobuef²

RESUMO: Pretendeu-se apresentar considerações sobre a categoria do objeto e suas dimensões na obra de Hans Bellmer (1902-1975), artista alemão ligado ao surrealismo francês. Através da leitura de textos como “A Boneca”, “Os jogos da Boneca” e *Anatomia da Imagem* (1957), propôs-se analisar a ideia de “objeto” presente nas obras ou projetos visuais *Die Puppe* e *Diana von Ephesus*, ambos compostos por pinturas, fotografias e esculturas, além de textos experimentais produzidos ao longo das décadas de 1930 e 1950. Tais trabalhos constituem exemplos da postura do artista de transformar objetos familiares, como o pão, por exemplo, em reflexos da anatomia, a fim de representar as qualidades estranhas, subversivas, dos objetos disponíveis. Propôs-se, assim, uma discussão das experimentações de Bellmer com a categoria do objeto, que expande a dimensão da discussão surrealista do artefato.

Palavras-chave: Surrealismo; objeto; objeto provocativo; A Boneca; Diana de Éfeso.

HANS BELLMER'S PROVOCATIVE OBJECTS: THE EXPERIMENTATION IN THE
OBJECTS *DIE PUPPE* AND *DIANA VON EPHEBUS*

ABSTRACT: The aim was to discuss the category of the object and its dimensions in the work of Hans Bellmer (1902-1975). Bellmer was a German artist linked to French Surrealism. Through the reading from "The Doll" "The Doll's Games", and *Anatomy of the Image* (1957), we proposed to analyze the idea of "object" present in the visual works or projects *Die Puppe* and *Diana von Ephesus*, both composed of paintings, photographs, sculptures and also texts produced during the 1930s and 1950s. These works are examples of the artist's attitude of transforming familiar objects, such as a

¹ Doutorando Bolsista CNPq pela Universidade Estadual Júlio Mesquita Filho UNESP – Campus Araraquara. Mestre (2016) pela Universidade Estadual de Londrina UEL e Graduado em Letras Vernáculas e Clássicas pela mesma universidade. Atualmente desenvolve tese sobre a obra de Hans Bellmer e a relação entre surrealismo e romantismo alemão. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/0554596353026317>. Orcid: 0000-0001-5020-3138. Contato: lucas.henrique-silva@unesp.br.

² Docente na UNESP-Araraquara, onde atua no Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários. Graduada em Letras pela Universidade de Campinas (UNICAMP), Mestre (1991) e Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Língua e Literatura Alemã da Universidade de São Paulo (1996). Publicou os livros *A prosa de ficção do Romantismo na Alemanha e no Brasil* (1999), *Mito e magia* (2011), *Dimensões do fantástico, mítico e maravilhoso* (2011), *Vertentes do fantástico na literatura* (2012) além de artigos em variados periódicos. Atua nas áreas de pesquisa: contos de fadas, romance fantasia, ficção científica, fantástico, romantismo. Lattes: lattes.cnpq.br/4419893059731337. Orcid: 0000-0002-9905-1072. Contato: volobuef@uol.com.br.

simple spinning top, into reflections of anatomy. By doing that, he could represent the strange, subversive qualities of the available objects. The study proposes a discussion of Bellmer's experimentations with the category of the object, which expands the dimension of the surrealist discussion of the artifact.

Keywords: Surrealism; object; provocative object; The Doll; Diana of Ephesus.

LOS OBJETOS PROVOCADORES DE HANS BELLMER: LA EXPERIMENTACIÓN EN LOS OBJETOS *DIE PUPPE* Y *DIANA VON EPHEBUS*

RESUMEN: El objetivo era presentar consideraciones sobre la categoría del objeto y sus dimensiones en la obra de Hans Bellmer (1902-1975), artista alemán vinculado al surrealismo francés. Siguiendo la lectura de textos como "La muñeca", "Los juegos de la muñeca" y *Anatomía de la imagen* (1957), nos proponemos analizar la idea de "objeto" presente en las obras o proyectos visuales *Die Puppe* y *Diana von Ephesus*, ambos compuestos por pinturas, fotografías y esculturas producidas durante las décadas de 1930 y 1950. Estas obras son ejemplos de la postura del artista de transformar objetos familiares, como la peonza, por ejemplo, en reflejos de la anatomía para representar las cualidades extrañas y subversivas de los objetos disponibles. Se propone así un análisis de las experimentaciones de Bellmer con la categoría del objeto, que amplía la dimensión de la discusión surrealista sobre el artefacto.

Palavras clave: Surrealismo; objeto; objeto provocador; La muñeca; Diana de Éfeso.

Introdução

Hans Bellmer (1902, Katowice, Polônia-1975, Paris, França) foi um dos principais artistas de origem alemã dentro do movimento do surrealismo francês. É conhecido pela obra *Die Puppe* (1934), livro com dez fotografias em preto e branco de uma *Mädchen* ("garotinha") inorgânica, construída em fibra, gesso e madeira, em diversas poses, ângulos e a documentação de toda a etapa de construção de um objeto mecânica e visualmente impactante. Com texto poético de introdução, as fotografias vão desde o processo de engenharia ao objeto acabado, além de oscilar entre a articulação e a desarticulação da boneca, cujos membros alienados de seu corpo são fotografados como se tivessem vida, ao lado de flores, bambolês ou até mesmo do próprio Bellmer. Trata-se de verdadeiro projeto, recriado em 1944 no título *Les jeux de la Poupée* ("Os jogos da Boneca"), dessa vez em francês e colorido (à mão), ilustrado por textos de Paul Éluard. A diferença de materiais, antes em gesso, fibra e madeira, para as juntas esféricas de plástico totalmente articuláveis, permite com que a Boneca de 1944 apresente as incursões de Bellmer sobre o tema do "inconsciente físico", espécie de consciência corporal sobre a sua própria imagem. Tais ideias se encontram principalmente no ensaio poético *Petit anatomie de l'image* (ou *Kleine Anatomie des Bildes* texto de 1957-1958, escrito em francês e alemão), mas faz parte de todo o projeto plástico e verbal do artista. Pelo plástico ou pela palavra, a pedra de toque da obra de Bellmer é a exploração dos mistérios da anatomia a partir a partir daquilo que ela tem em comum com a linguagem, o que faz dele um antecipador das ideias da psicanálise de Jacques Lacan, além de um continuador da filologia do romantismo alemão, bem como da filosofia erótica de Georges Bataille.

Bellmer se filia ao grupo de André Breton em 1938, após a reprodução de sua obra *A Boneca (Die Puppe)*, 1934) no periódico *Minotaure*, graças ao interesse de Paul Éluard, para quem a Boneca era o perfeito objeto surrealista: provocativo, incompleto, ao mesmo tempo subjetiva e objetiva, por isso, inquietante. Em quatorze poemas que acompanham as fotografias do livro dos *Jogos da Boneca*, Éluard "brinca" com a ideia do que seriam os "Jogos": "*un théâtre ambulante*"³. O poeta francês sempre demonstrou um grande interesse na Boneca e foi o primeiro a descrevê-la como um objeto

³ Disponível no acervo digital do Centre Pompidou: www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/cKxy5K.

surrealista, com qualidades provocativas. Podemos questionar essa premissa da adesão da boneca a esses conceitos, uma vez que ela não foi criada tendo em vista as premissas do grupo de Breton, como a escrita automática, a beleza convulsiva, dentre outros conceitos em voga no círculo durante a década de 1930. O contexto de qual parte *Die Puppe* é, na verdade, particular à expressão de Bellmer. Ele se exila na França, onde poderia produzir longe da perseguição da ideologia nazista. O desejo de construir um objeto como a Boneca nasce de um desprezo de Bellmer pela figura paterna, de forma que o objeto significava a rebelião do filho, que decide usar o conhecimento da engenharia, legado pelo pai, para o uso da subversão da sexualidade, moralidade e gênero. Ao longo da criação de *Die Puppe*, porém, Bellmer, expande a sua provocação à ideologia nazista, conforme análise de Therese Lichtenstein (2001), atitude que se cristaliza no exílio. Ao atualizar essa leitura de *Die Puppe*, Jeremy Biles (2004) questiona a exploração da anatomia pelo desejo como um signo do fascismo, de forma a trazer à tona a relação entre corpo e imagem. A Boneca seria o resultado da relação entre sadismo, moral e desejo, em que o algoz se identifica com a sua vítima, à maneira que o seu sadismo é o desejo da vítima, o que lança a moral para o campo do desconhecido. Ao apego do fascismo ao ideal físico que recuperava e deturpava a noção de beleza clássica, a obra de Bellmer responde com os seus “manuais de ginástica” da Boneca, em que o desejo se identifica com a violência abertamente, na via da crítica de Marques de Sade à liberdade esclarecida.



Figura 1: *Die Puppe*, 1934 (fotografia em preto e branco)
Fonte: *Photographien*. Kestner Gesellschaft: Hannover, 1967.

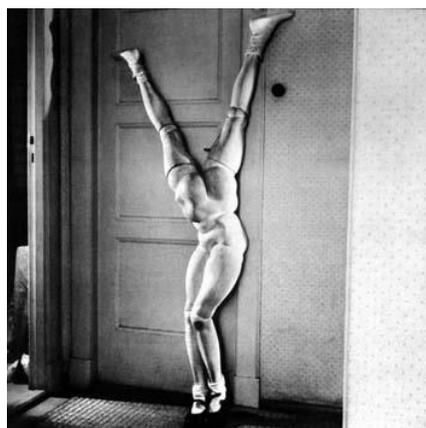


Figura 2: *Poupée*. Hans Bellmer (fotografia em preto e branco, 1944)
Fonte: *Photographien*. Kestner Gesellschaft: Hannover, 1967.

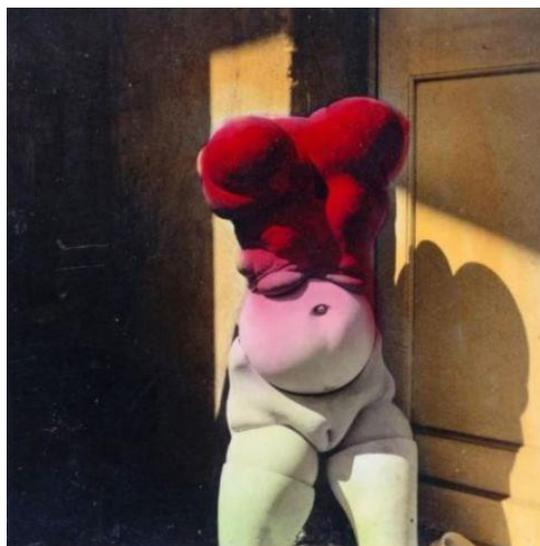


Figura 3: *Poupée* 1938/1944 (fotografia colorida à mão)
Fonte: WEBB, Peter. *Death Desire and the Doll*. Chicago: Solar Books, 2004.

A base da criação da boneca e sua evolução da primeira à segunda versão está na descoberta de Bellmer da proximidade entre corpo e linguagem. Ele acreditava que “o corpo é como uma frase”, que “nos convida a desarticulá-lo, para reconstruir as suas partes como em um infinito anagrama” (BELLMER, 2019, p. 75). Anagramas são jogos linguísticos em que partes de uma frase ou palavra são deslocadas para novas formações dentro da original, presente desde a Antiguidade, conforme Jean Starobinski em *As palavras sob as palavras* (1974). Em Bellmer, porém, o anagrama é uma forma tão verbal quanto visual, na medida que a Boneca, com suas partes articuláveis, é ela mesmo um anagrama em plástico. Como a troca das letras disponíveis em uma frase no anagrama, que substitui um texto base pelas diversas variações que as suas partes permitem, o que leva à ideia de que as palavras podem criar ou esconder outras palavras, a boneca o faz com o seu corpo. O anagrama, para o artista, é uma forma de autoconhecimento, ele “nasce, se olharmos de perto, de um conflito violento e paradoxal”, pois “pressupõe uma vontade máxima da vontade imaginativa e, ao mesmo tempo, a exclusão de qualquer intenção preconcebida” (BELLMER, 2019, p. 76). Assim, aquele que escreve o anagrama, obtém um “diagrama do eu”. Essa proximidade do corpo com a linguagem fez com que o homem gostasse de produzir jogos eróticos, algo que se explicaria pelo mesmo processo observado, também, na língua. A partir da filogênese da expressão linguística e das tentativas científica – verificável, sobretudo, nas teorias da psicanálise e na ciência dos estados psíquicos limites da mente, como a loucura – em descobrir os segredos da anatomia, Bellmer desenvolve o seu “inconsciente físico”, que supõe que o corpo possui consciência de sua própria existência, em um processo no qual o sujeito está ao mesmo tempo ativo, desejante, e submetido aos reflexos da imagem. O corpo também guarda uma memória, que é capaz de acionar um inconsciente coletivo produzido desde as representações primárias da humanidade, como as contemporâneas; também as imagens pessoais e coletivas são acessadas pelo inconsciente físico deliberadamente, sem a necessidade de uma delimitação, o que faz da imagem, reflexo, uma existência diferente de identidade, que se constitui, assim, como um objeto dessa imagem, o inconsciente físico, base desconhecida das permutações criativas do corpo e da nossa língua.

Tais ideias encontram-se em *Pequena anatomia da imagem* (em francês, *Petit anatomie de l'image*; em alemão, *Kleine Anatomie des körperlichen Unbewussten oder die Anatomie des Bildes*) texto escrito e ilustrado por volta da década de 1950, sobre o qual Bellmer trabalhava desde a criação da Boneca. Um verdadeiro projeto, que conjuga em texto (do próprio artista e de ilustradores como Éluard), imagem (desenho e fotografia) e criação de objetos, um manual do objeto móvel de 1939-1944. Bellmer pontua sobre a boneca que ela se filia menos à categoria objeto do que poesia. Trata-se da marca da expressão da Boneca. Além da escrita, do fazer poético, invocado pelo próprio

anagrama, forma fundamental para entender esse trabalho, é a linguagem do desenho a escolhida pelo artista para ser emulada em suas representações da “simultaneidade da imagem”, fenômeno verificável tanto no corpo quanto na língua.

Os objetos de Hans Bellmer: *Die Puppe*

Enquanto *A Boneca* de 1934 remontava ao interesse pelos autômatos do século XIX na Europa, ao corpo inorgânico do manequim e à escultura clássica, subvertida pelas possibilidades da montagem da engenharia, a segunda Boneca se lança para o campo do experimento linguístico, em busca de radicalizar a ideia de que a anatomia se constitui como a poesia: “o corpo é como uma frase – nos convida a desarticulá-lo”, vai dizer Bellmer (2019, p. 68). O objeto é feito de plástico e substitui o esqueleto de madeira, os discos e jogos de espelho do primeiro constructo pelo vazio. Bellmer preocupa-se apenas com que todos os membros sejam feitos de bolas com cavidades, para que as juntas sejam conectadas de forma livre. Bellmer já não apela para a curiosidade em espiar o interior da boneca. Antes, é no exterior, no arranjo dos membros, na estrutura permutável, que convida a observar esse objeto que está em movimento.

Na boneca de 1944, o objeto em si já não difere a montagem do jogo. O objeto em montagem é substituído pelo objeto em uso, diante dos olhos daquele que observa as fotografias de *Les Jeux de la Poupée*. Essa mudança, ocorre graças à profundidade adquirida do conhecimento de Bellmer das possibilidades do desenho. O artista deixa o campo das ciências mecânicas, influenciado pela sua pesquisa no design industrial, em que um objeto é desenhado para apresentar a sua versão final ou ideal. Agora, Bellmer vai buscar novas expressões do desenho, como o da ilustração poética, por exemplo, que pressupõe a relação do desenho com o texto. Desde a própria ilustração verbal de Paul Éluard, *Les jeux de la Poupée* se constitui como um livro ilustrado, em raríssimo caso em que o texto ilustra a imagem, ou o escritor o artista visual. Isso vai significar também que Bellmer vai buscar a qualidade de expressões simultâneas, como a do trabalho ilustrativo, que está na base da própria linguagem do desenho, capaz de representar situações ou corpos em movimento a partir do jogo com as dimensionalidades da matéria.

Nesse sentido, a relação entre objeto e desenho vai ser radicalizada. A Boneca, ao abandonar o design, a engenharia, bem como o autômato, traz a ideia do objeto em uso, o que por si só rompe com a ideia de criar objetos e faz aproximar da escrita. Em *Anatomia da Imagem*, Bellmer vai equivaler escrita e criação de objetos, bem como todas as outras expressões: “pose, gesto, som, palavra, criação de objeto... são todos resultados de um mesmo conjunto de mecanismos psicofisiológicos, obedientes a uma mesma lei de nascimento” (BELLMER, 2022, p. 9, grifos nossos). Trata-se, assim, de outro ensinamento que a construção de objeto, no caso a segunda boneca, fornece-lhe. No exercício do desenho no período contemporâneo à *Die Puppe* (1934), vemos Bellmer sair de cenários provocativos de pequenas garotinhas, repletos de elementos que fundam uma espécie de perversidade nostálgica, kitsch, segundo David Hopkins (2021), para ilustrações cada vez mais complexas, como as das ilustrações de Georges Bataille. A expressão visual bellmeriana parece se aproximar cada vez mais das formas da segunda boneca, entretanto, o que ocorre é o contrário, de forma que a segunda boneca inveja a liberdade do desenho, segundo Alain Jouffroy: “o desenho permite dotar um ser humano com posturas simultâneas, que a boneca só poderia assumir sucessivamente. O teatro tornou-se cinema” (Alain Jouffroy *apud* COSTA, 2017, p. 85).

A partir da abertura do texto dos *Jogos da Boneca*: “o jogo pertence à categoria da *poesia experimental*” (BELLMER, 2019, p. 63, grifos nossos), podemos dizer que a segunda boneca é um objeto de natureza subversiva não pelo crescimento da representação da sexualidade conforme se tinha na obra de 1934, mas pela transgressão, cada vez mais radical, do que se trata a criação de objetos. O “escândalo” da segunda boneca, se considerarmos que a recepção da boneca é sempre provocadora de reações morais, é menos explorar a anatomia de pequenas garotinhas, se é que isso está em questão na primeira boneca – afirmativo, segundo David Hopkins (2021) – do que fazer com que a própria ideia de anatomia seja causadora de escândalo. Além de recriar a ideia de que é possível

montar e desmontar um corpo, a segunda boneca apresenta uma anatomia que exclui, ou pelo menos diminui a importância, daquele que realiza o ato de *montage* e *démontage*. A *Poupée* de 1940 alcança níveis de fragmentação vistos somente no uso da língua, pelo anagrama. Bellmer chama esse fenômeno de “o espetáculo simultâneo das estruturas” e comprova que sua linguagem deve à imersão de seu fazer artístico nas possibilidades do desenho, de forma que agora o seu objeto, em seu design, é capaz de representar “não apenas os estados passados, presentes e futuros da matéria, mas também os elementos subcutâneos e construtivos” (BELLMER, 2019, p. 49). Refere-se, assim, às diversas posturas, ângulos, reais ou imaginados, possíveis ou impossíveis, mas também o passado e o futuro da “imagem”. É essa anatomia da simultaneidade que a representação de Bellmer recupera sob a ideia de um “inconsciente físico”, que recupera não só o momento sincrônico quanto a diacronia das imagens, pois, de forma que se mostra essencial entender a segunda boneca junto da ideia de uma anatomia da imagem:

este espetáculo, nós dizemos, que durante muito tempo foi apenas um delicioso acessório de banheiro ou uma possibilidade clínica (...) parece conquistar a imagem *sempre evolutiva* que o homem tem das mulheres e aproximar cada vez mais a mulher de sua *vocação experimental* (BELLMER, 2019, p. 49, grifos nossos).

No trecho em questão, vemos que o pensamento do artista se refere à diacronia da imagem, suas evoluções e digressões no pensamento humano. O exemplo das transformações da imagem é a representação feminina. Bellmer toma a mulher como o objeto experimental por natureza. Na ideia de musa, mas também de “Outro” ao “Eu” masculino, as transformações da imagem feminina revelam a Bellmer que o interesse pela imagem é sempre devoto, religioso. O Eu e o Outro são partes de um mesmo conflito de realidades. Bellmer vai dizer, o homem vive a anatomia feminina na sua própria anatomia, antes de tomá-la como objeto de desejo. Por isso, a mulher se refere ao rastro buscado pelo masculino, em sua busca de conhecer a própria imagem. Ela se torna objeto experimental por excelência, nesse experimento que Bellmer chama de: “abolir a parede que separa a mulher de sua imagem” (BELLMER, 2022, p. 41). O signo “experimental”, que aparece tanto na referência à mulher quanto à boneca, aproxima as dimensões do orgânico e do inorgânico. Bellmer questiona o conceito de natural e objeto, de forma que ambos estão sujeitos às permutações do inconsciente físico. Como o objeto não se opõe ao natural, pois o próprio natural tem vocação a se transformar em objeto, a anatomia ultrapassa as dimensões da matéria viva e do artificial.

A Boneca tem a capacidade de assumir posturas e ângulos conhecidos e desconhecidos pela história da imagem da anatomia, como se, enquanto modelo anatômico, ela pudesse jogar com o “arquivo” da imagem anatômica. Como nos conta a biografia feita por Webb (2004), Bellmer era um colecionador de fotografia de nus, bem como de objetos banais, sobretudo ligados ao universo infantil. Como um devoto à *memorabilia*, Bellmer mantinha em seu acervo e memória principalmente aquelas representações que jogassem com a expressão física, cujo exemplo se encontra na explicação de sua obsessão pela imagem de Maria Madalena pintada por Matthias Grünewald: “penso na Madalena em lágrimas (...) ajoelhada sob os pés da pálida figura na cruz: no seu luto, ela torce não apenas suas mãos, mas também sua cabeça, seu cabelo, os trapos sobre seu corpo, e até mesmo os seus dedos” (TAYLOR, 2000, p. 93, tradução nossa). A Boneca permite jogar, em todos os sentidos da palavra, com a memória da expressão física, no que se encontra a sua expressão de “objeto experimental”. Ao ser capaz de recriar e superar as representações da montagem física, documentada pela fotografia e pela pintura, a boneca joga com a história da imagem humana. Assim, a expressão física a qual a boneca se refere revela-se como uma história da não existência da imagem, ou da descoberta de que essa imagem se trata, antes, de um reflexo, já que a boneca, com suas montagens e desarticulações, remete à fragmentação da anatomia. Essa fragmentação, Bellmer, com seu acervo de souvenirs e fotografia, bem como nos objetos de sua obra, é relatada pela própria expressão do homem em criar objetos ou fotografar. Os objetos e as fotografias, não por acaso, as duas formas de existência da Boneca, referem-se tanto à diacronia da imagem, isso é, sua dimensão enquanto materialidade dotada de uma história, quanto a dimensão sincrônica da imagem, como o seu caráter

aparição, uma revelação que se apresenta como uma inspiração, destituída de um igual, isso é, um objeto único.

Assim, tanto como fotografia como objeto, a Boneca tenta superar a representação da anatomia fixa, imóvel, limitações não apenas presentes no fotográfico, mas também no objeto. Rosalind Krauss em *The photographic conditions of Surrealism* (1981), afirma que a fotografia surrealista se encaminhou a transgressão do real por meio da subversão da relação de paridade entre fotografia, enquanto técnica, e realidade. A fotografia surrealista demonstrava que a realidade é um simulacro e assemelha-se muito mais à poesia. A principal característica da realidade como poesia, da qual a fotografia tenta dar conta, é rastrear os indícios de que toda realidade é uma representação, no que se configura a ideia de “beleza convulsiva” dos surrealistas. A fotografia é uma apresentação que a realidade é um “código, uma escrita”, e que a “experiência da natureza é um signo”. O que une a representação surrealista é essa experiência da “natureza como representação, matéria física como uma escrita” (KRAUSS, 1981, p. 30-31, tradução nossa). A Boneca se constitui como um objeto amparado na fotografia, que não só documenta a existência do objeto e a possibilidade de sua relação, como também opera efeitos de abstração, de fragmentação da realidade desse objeto, o que se torna um elemento constituinte da poética de *Die Puppe*.

Bellmer, assim, joga tanto com o caráter real da fotografia quanto com o seu nível de abstração, a encontrar o surrealismo fragmentações que a fotografia pode provocar na realidade, no caso, a realidade do objeto. Ao apresentar dois produtos que estariam ligados a uma linguagem que pertence ao realismo, à objetividade, no caso, a linguagem da fotografia e, de certa forma, a dos objetos, a Boneca o faz pela via imaginário. Coloca, assim, a fotografia em função da convulsão ou a fragmentação da realidade. Entretanto, as fotografias de Bellmer não partilhavam da finalidade surrealista, antes, partiam da própria relação do artista com o seu objeto, de forma que na escrita, Bellmer vai confessar sua inquietação e incerteza em relação à capacidade da câmera em revelar o inconsciente físico. Trechos dos primeiros relatos da experiência com a lente dizem: “em relação a esse simbolismo, não estava tão distante dos prazeres proporcionados pelas artes imitadoras, primeiro adquiridas nos livros de magia e, por último, na câmera” (BELLMER, 2019, p. 34), enquanto em passagens posteriores, reconhece-se os limites dessa linguagem: “o objeto vivo e tridimensional”, que “sugere a sua própria metamorfose (...) é algo que está distante dos alcances da fotografia” (BELLMER, 2004, p. 32). A fotografia surrealista nos ajuda a entender a profundidade dos objetos de Bellmer, pois é nessa linguagem que o movimento pareceu encontrar a si mesmo, conforme Krauss (1981). Entretanto, pela estreita comunicação, quase indistinguível, que Bellmer fez entre objeto e fotografia, e o fato de que por trás da boneca existe a preocupação filológica, simbolizada pelo anagrama, a obra de Bellmer resiste até mesmo à ideia de fotografia surrealista.

No caso da filologia por trás da Boneca, temos a tese do artista do corpo em forma de frase, convidativo às mais variadas desarticulações. A constante transformação anatômica da Boneca é um gesto sintático, um extravasamento das técnicas formais da literatura na plástica. O corpo, assim como o anagrama, “nasce de um conflito violento e paradoxal (...) entrelaçam nós com significados e com ecos vizinhos, como um novo objeto” (BELLMER, 2019, p. 68). Aqui, toma-se a frase como um objeto. Disso, infere-se que o objeto é tudo aquilo que nasce de um conflito, de um reflexo. Já o objeto com qualidades provocativas seria aquele que interessa ao uso, em que o próprio objeto admite que é em si incompleto: conforme descreve o autor dos *Les Jeux de la Poupée*: “o papel do objeto provocativo é [assim] esclarecido”, pois “se ele ocupar algum lugar nos balanços mais próximos ou mais distantes da confusão entre o animado e o inanimado, será a da coisa personificada, móvel, passiva, adaptável e incompleta”. O objeto provocativo é aquele objeto que, estando ele incompleto, une-se ao mundo exterior em um amálgama de realidade e subjetividade, por meio do princípio de “Junção”. Ele guarda uma ironia e convoca a imaginação a “completar esse imperfeito a fim de restaurar o equilíbrio” (BELLMER, 2019, p. 45). Esse objeto é, em última medida, qualquer coisa objetiva, de forma que até mesmo uma sentença é um objeto.

A *Boneca*, definida pelo seu criador como um “objeto provocativo”, não se constitui como mais uma das categorias do surrealismo. O termo “objeto” ganha densidade no movimento surrealista com a atenção dada por Breton aos *ready-made* de Duchamp, bem como os objetos de funcionamento imaginário, de Salvador Dalí. Dessas referências, Breton estabelece uma genealogia que “define o campo próprio do surrealismo”, explica Guinsburg e Leirner (2009), traçada dos objetos aos “não-objetos” ou objetos “fora dele”: “objeto natural, objeto perturbado, objeto matemático, objeto involuntário etc.”. O objeto provocativo, entretanto, é uma forma que Bellmer encontrou de falar não apenas da boneca, mas de todos aqueles objetos que estão em sua gênese. Ainda que de forma indireta, a poesia de Éluard reitera o caráter provocativo da boneca, como vimos, entretanto, trata-se do ponto de vista de Éluard, e não do surrealismo. O próprio André Breton, enquanto líder do grupo francês nunca realmente incluiu Bellmer entre os objetos do grupo, o que faz parte do que biógrafos como Peter Webb (2004) enxergam como provas do não completo pertencimento de Bellmer ao grupo. A ilustração de Éluard e sua empolgação com Bellmer levou à crença de que a boneca se constitui como um objeto surrealista, visão ecoada por teóricos como Smith (2013, s.p.), ao questionar o que faz da boneca tão interessante “trata-se do maior exemplo do que seria o objeto deixado pelo surrealismo”. O *object trouvé* de Breton, os *ready-made* de Duchamp, são referências para Bellmer menos como uma categoria de objeto do que como criações que correspondem a uma deformação na funcionalidade dos artefatos.

A Boneca, sobretudo a partir de sua segunda versão, é abordada tanto como um objeto quanto uma poesia, o que vai se intensificar quando Bellmer a compara ao anagrama. O “jogo”, explica o artista alemão, é categoria da poesia experimental (“o jogo pertence à categoria ‘poesia experimental’”, ao que Bellmer chama: “se o método de provocação é essencialmente mantido, o brinquedo terá a forma de um objeto provocativo”. Não se pode dizer que, com tais palavras, ele imaginava o próprio lugar de sua obra na esteira dos objetos surrealistas, pois a intenção de sua obra nunca foi se explicar, o que vemos, por exemplo, na ironia presente em um título como “Manual de uso” (*Mode d’emploi*, em francês, *Gebrauchsanweise*, em alemão, texto escrito para compor o projeto da boneca que ganha versão ilustrada em edição da década de 1960).

Diana von Ephesus: reflexos do objeto

A palavra “objeto” aparece em um desenho de Hans Bellmer datado por volta de 1935, ainda enquanto morava na Alemanha, intitulado *das durchdrungene Geheimnis der Diana von Ephesus*, alemão para “O segredo penetrado de Diana de Éfeso”, conforme a inscrição no canto inferior do quadro, seguido de “*Objet*” e da assinatura do autor. Podemos dizer que se trata de um prenúncio da escultura *La mitrailleuse en état de grâce* (“Metralhadora em Estado de Graça”), escultura de 1937 feita com partes de Boneca e corpo de louva-deus, quase como uma variação da *Puppe*. Na década de 1960, o artista retomaria esse objeto em uma pintura chamada “*La Toupee/Peg-Top*” (“O Pião”), como é comum em Bellmer a reescritura ou revisitação de seus temas e imagens. A série perpassa a obra de Bellmer como uma obsessão, a surgir aqui e ali, em textos, ou ainda se faz lembrada em poses da boneca. Tal objeto, que podemos chamar de Diana de Éfeso, pela legenda do artista, constitui-se por um aglomerado ovoide que remetem a seios femininos, penetrados pelas varas do compasso, ao que reconhecemos a famosa representação antiga da deusa da caça, Diana ou Artêmis, do templo de Éfeso, cidade devota à divindade grega, que se torna pagã com a chegada do cristianismo. Esse objeto do Mundo Antigo está, como a Vênus de Willendorf, como uma representação arcaica da anatomia feminina, no caso a divina, portanto, bastante recriada na história da arte, como, por exemplo, em Louise Bourgeois, que reconhece o modelo de Bellmer (KROHN, 2016). Menos como um praticante da referência a essa obra, Bellmer, de certa forma, vai se obcecar com a Diana como um conteúdo a respeito de sua tese da anatomia da imagem. Todas essas referências encontram-se representadas nesse projeto, que se inicia em um desenho de 1939, a lembrar uma maquete, uma variação em torno de uma proposta de objeto, tal como a Boneca e seus vários designs. A “Diana de Éfeso”, como um tema bastante frequente também na escrita de Bellmer, aparece *Anatomia da Imagem*: “a estátua da Diana de Éfeso era um cone negro, erigido de seios. O nosso: a fusão prática do natural e do

imaginado” (BELLMER, 2022, p. 42). Tal como na Boneca, vemos aqui a fusão da realidade e do imaginário em forma de um objeto.

Assim, ele a explora naquilo que ela tem em comum com o pião, uma característica aparentemente banal, ligada a um objeto cuja história não é particularmente destacada, senão pelo fato de que o pião é um objeto cujo passado remonta aos ritos. A forma da estátua é a de um pião pois ambos partem de uma estrutura cônica, o que se explicaria pelo fato de que se trata de uma estatuária desprovida dos valores que conhecemos, por meio do Classicismo moderno, da estatuária grega⁴. Bellmer vai partir da forma cônica como um manancial de relações com outros objetos da mesma forma, muitos dos quais partem de sua própria coleção e obsessões pessoais, como é o caso da arma, por exemplo, que Bellmer relaciona a partir do cano em forma de cone do pião, e, por fim, a anatomia feminina em fase de desenvolvimento, tema que serve como os primeiros percursos para a criação da boneca de juntas esféricas, conforme o próprio autor apresenta no prefácio de *Les Jeux de la Poupée*.



Figura 4: *das durchdrungene Geheimnis der Diana von Ephesus*, Hans Bellmer (1935, técnicas mistas)
Fonte: Hans Bellmer/Louise Bourgeois. Berlin: Nationalgalerie Staatliche Museen, 2016.

⁴ Sabe-se que essa estátua ficou conhecida por diversas fontes, desde as próprias escrituras, já que no Antigo Testamento ela aparece no livro de Paulo sobre os efésios, que se tornou uma referência de um texto curto de Sigmund Freud (1911), baseado em um poema homônimo de J. W. Goethe, “Grande é a Diana dos Efésios!”. Não se pretendeu aqui analisá-la enquanto um tema à parte, senão pela obra de Hans Bellmer. Deve-se dizer que a estatuária anterior ao período helênico era muito mais simples, voltado simplesmente para a devoção dos povos como os de Éfeso. Tendo essas questões em vista, assume-se que esse tópico, tanto no que diz respeito à estátua quanto a sua presença em Bellmer, está longe de ser esgotado nessas poucas páginas. Para entender melhor a ideia de uma Diana de Éfeso “moderna”, deve-se pensar pela referência a Baudelaire em *Anatomia da Imagem*, escritor francês ao qual Bellmer e todo o surrealismo prestou homenagem. Baudelaire, por sua vez, já abordava o objeto e o brinquedo como figuras poéticas em diversos textos de sua obra. Sobre isso, faz-se relevante a referência de Giorgio Agamben em texto do livro *Estâncias: a palavra e o fantasma na cultura ocidental* (2012, p. 94), “Mme. Panckoucke ou a fada do brinquedo”. Pode-se dizer, porém, que essa mistura de referência antiga e mercadoria moderna é um aspecto “baudelaireano” de Bellmer e de todo o surrealismo.



Figura 5: Hans Bellmer, *La mitrailleuse en état de grâce*, 1937 (fotografia, escultura em diversos materiais).
 Fonte: *MoMa Museum of Modern Art* (2013)



Figura 6: *La Toupie / Peg-Top / Spinning Top* (1950-1960, pintura a óleo)
 Fonte: *Tate Museum* (2002)

Ao se comparar as três imagens, faz-se possível perceber uma história desse objeto. Na Diana de Éfeso (figura 4), o artista parece simular uma maquete, um esboço da escultura de 1937 –, guarda diversas semelhanças com a boneca de juntas articuláveis de 1944 (figura 3). Enquanto isso, a última forma do pião (figura 6), é a superação do desenho e da escultura, das possibilidades reais e imaginadas desse objeto. Entretanto, a *Peg-Top* termina por “retornar” ao pião, desde o seu título. Esse tipo de estrutura “ovoide” permite que o objeto tenha uma imagem plástica, ao mesmo tempo semelhante e dessemelhante da anatomia humana. No caso da Boneca, ainda, as esferas podem se misturar sem afetar a integridade do objeto, graças ao uso das juntas universais de Cardan. Resulta-se, nesse processo, em uma imagem completamente móvel, em que cada membro ou parte não necessariamente desempenha uma função ou pertence a uma estrutura ou imagem. Entretanto, no caso do “*OBJET*” (figura 4), Bellmer experimentava com a reversibilidade experimentada pelo movimento do pião, que está na gênese da boneca. Objetos pré-determinados, como o pião e o compasso, são tentativas do artista de experimentar a reversibilidade que a junta esférica viria a proporcionar. O objeto descrito nesse desenho exerce as duas “funções” do pião e do compasso, ao girar em um centro descrito em equidistância. Ele está também em movimento, pois pela sombra, indica-se que ele atravessa um ponto x para um y, enquanto a sombra ameaça sair do espaço

delimitado. O compasso delimita um espaço, uma fronteira, feita para ser rompida com o movimento do pião. Enquanto este rompe com o espaço descrito, aquele o penetra, de forma que um objeto viola o outro.

Pode-se apenas concluir, assim, que a imagem de uma figura anatômica, com seios e até mesmo gestos, constitui-se como o “resultado” desse conflito dessas duas realidades, a do pião e a do compasso. Desse conflito, o corpo “cresce” na vertical, de forma que também se faz possível observá-lo como em intumescência, à maneira que o giro do pião faz o objeto perder a sua identidade, parecer outra coisa. Assim, esse corpo “surge” da matéria do objeto, exatamente como Bellmer descreve em *Anatomia da Imagem*, que a terceira realidade nasce do conflito de duas opostas: no caso, a do objeto e a do infinito. Isso porque a matéria sólida lança uma sombra que “ousa” o infinito, isso é, a matéria ela mesma, antes de sua delimitação, que é sempre fruto do imaginário, pois “só a matéria sólida se atreve a demonstrar por si mesma tal ruptura de reciprocidade e cortar no ponto de intersecção *o sinal do infinito*, que não ousaria na óptica, sob pena de pegar fogo” (BELLMER, 2019, p. 40, grifos nossos). É um princípio algébrico, que toda massa ocupa um espaço, portanto, o objeto é um recorte no infinito. O compasso delimita um espaço em um infinito, ao passo que o pião é um objeto que almeja ao infinito. Assim, no caso do “*OBJET*”, o compasso que perfura simboliza esse espaço, em que, pode-se dizer, uma realidade se impõe sobre um espaço vazio. A figura da Diana representa esse objeto que foi alterado para remeter ao infinito, simbolizada pelos seus inúmeros seios, o que remete a uma natureza infinita, mas que para ser acessível solicita que se viole a sua forma parcial de objeto. Dessa equação entre natural e artificial, Bellmer sugere a criação de uma nova realidade, uma terceira, ou mesmo uma surrealidade, uma nova Diana de Éfeso: “a nossa Diana de Éfeso”, “a fusão prática do natural e do imaginado”, o que Bellmer ilustra pela metáfora do jardineiro e o buxo, conforme o trecho: “como o jardineiro que obriga o buxo a viver sob a forma de bola, cone e cubo, o homem impõe à mulher suas certezas elementares, seus costumes/hábitos geométricos e algébricos de seu pensamento” (BELLMER, 2022, p. 42). Termina com uma citação de Baudelaire “(...) O gozo da multiplicação do número. O número está dentro do indivíduo (Baudelaire)” (BELLMER, 2022, p. 43). O buxo é uma imagem que representa a natureza tornada objeto, isso é, a natureza domesticada, transformada em material para o capricho criativo do jardineiro. É essa a imagem poética do objeto que Bellmer persegue, de forma que se faz capaz de encontrar, em todos os objetos, desde os mais simplórios, a imagem de uma realidade bruta, natural, transformada em um amálgama de imaginário e natureza, infinito e cálculo, masculino e feminino, isso é, o objeto pertence às coisas sem uma identidade segura.

Sobre os objetos “banais”, como pião e o compasso, por exemplo, eles se relacionam com a “junta esférica”, presente desde a boneca, conforme se viu nas figuras 1 a 3. Isso porque tanto o pião quanto o compasso descrevem círculos. O compasso é um objeto usado para criar círculos, enquanto o pião, *Spinning Top* ou *Peg-Top* em inglês e *La Toupie* em francês, é uma ponta que gira. Bellmer explora esses sentidos da ponta, do giro, pela ideia da junta esférica. Pode-se dizer que o espaço desenhado pelo compasso, por exemplo, na figura 4, simula o que Bellmer dizia sobre imaginário do jardineiro, uma “certeza elementar, algébrica”. O compasso, pela sua capacidade de dar forma, se tomarmos a ideia de Bellmer de que a Diana de Éfeso mescla o real com o imaginado, simboliza a imaginação como aquela do jardineiro com o buxo, ao impor sua geometria para criar a forma desejada no buxo, esse objeto natural, simulacro da natureza, como a estátua é simulacro da natureza divina – o que faz do jardineiro, de certa forma, simulacro de Deus ou Narciso. Já o círculo ou esfera do pião está em seu movimento. Na figura 4, o movimento é representado pelo jogo das sombras. O artista plástico se volta, assim, ao “espírito” desses objetos, buscando, na história das imagens, os seus antepassados, onde encontra a estátua. Assim, o surrealista destaca os gestos do seu objeto, a fim de lhe conferir uma anatomia. É como se fosse possível imaginar que o objeto, na figura 4, comporta-se, reage ao que seria a história de uma violação, sugerida no título “o segredo penetrado”. Imagina-se que a deusa protege e reage à violação de seu segredo, como indica o título de conotação sexual.

Na maquete (figura 4), Bellmer apresentava a representação de uma espécie de anatomia monstruosa, ao mesmo tempo orgânica e inorgânica. Esse fator de monstruosidade, isso é, de uma imagem sem

uma semelhança fixa ou identidade, está presente também na escultura (figura 5), bem como na própria Boneca em si. As juntas da Boneca também aludem às partes esféricas do corpo humano como o centro de sua articulação. No caso da *Puppe*, Bellmer se refere antes ao ventre e a região pélvica. Tal sentido se encontra desde o primeiro projeto da boneca de 1934, cujo ventre era o centro do corpo e continha um mecanismo no umbigo, ainda que a primeira boneca fosse um constructo vertical, mais semelhante à estrutura humana conhecida dos manuais de anatomia. Na segunda boneca, porém, o corpo humano aparece como um aglomerado de partes em formato esférico, como seios, pélvis, ventre. A obsessão pelas partes circulares se relaciona ainda a outras partes do corpo humano como o olho, os testículos, os orifícios da anatomia humana⁵. Na *Boneca*, essas formas subvertem a montagem do corpo como uma estrutura fixa, vertical, identificada pelo tronco que suporta a cabeça. Pode-se dizer, nesse sentido, o mundo dos objetos, representado em “*OBJET*” (figura 4), leva à tese de *Anatomia da Imagem* de que toda criação se baseia em um reflexo. O pião vertical em giro remete à anatomia que se enxerga em direção aos céus, o corpo humano em sua montagem vertical, fixa, orientado por uma ponta em giro, que, como no caso da *Spinning Top* (figura 6), nada mais é do que uma multiplicação de juntas esféricas em movimento, ao mesmo tempo natural e imaginado. Bellmer, nesse sentido, busca desorientar a construção do corpo humano a partir de seu correlato – o objeto.

A “Metralhadora em estado de graça” (figura 5) é um constructo cujas bolas lembram, em formato, as curvas do seio feminino, mas também dois olhos como os de um louva-deus, por exemplo. Com a sua estrutura que remete ao compasso dos primeiros objetos, essa obra já se aproxima muito mais do estilo surrealista como, por exemplo, na aparência do objeto lembrar a anatomia de um louva-deus. É conhecida a obsessão do movimento pela representação da sexualidade nos animais, influenciado pelo livro de Lautréamont, *Os cantos de Maldoror*, escrito por volta de 1870. O *Praying Mantis* adentra a “iconografia surrealista graças à preocupação do círculo com o ritual de acasalamento, em que a fêmea devora a cabeça do inseto par durante ou após o coito” (PRESSLY, 1973, p. 600, tradução nossa). O animal era, assim, uma espécie de *femme fatale*. Diferente das demais representações surrealistas, como aquelas de Salvador Dalí, Max Ernst e André Masson, Bellmer recria o inseto em forma de um objeto. O resultado é um *Mantis* em forma de objeto, imaginado como um pião ou uma metralhadora, conforme o próprio título da obra. Nessa cadeia de relações, a *Boneca* é o amálgama dos objetos, na medida que ela remete tanto ao pião quanto ao louva-deus, em uma continuidade de imagens que se refletem. O fato da animalidade fundida à existência inorgânica do objeto remete à fusão do artificial e do natural, na base da ideia da Diana de Éfeso. Assim, o objeto, enquanto uma existência lógica, artificial e, em certa medida, masculina, mistura-se com o mundo natural, de forma que não se pode deixar de ver o pião também na anatomia do louva-deus, como o louva-deus no pião. Os objetos, como mostra a obra de Bellmer, provocam pelo seu uso misterioso, repleto de perigo, como é o caso de tantos exemplos que a sua obra invoca: o pião, o compasso, as armas⁶, as bolas de gude, o bambolê, ou até mesmo a própria boneca. Tratam-se todos de objetos, coisas que, quanto mais simples, não deixam de provocar, de se relacionarem com as imagens que o homem tem do que é o “Eu”.

Na escultura (figura 5), Bellmer substitui a “Diana de Éfeso” por “Metralhadora”, o que tem a ver, a princípio, com o formato cônico da estátua, da qual a anatomia da arma seria um reflexo, conforme o próprio artista descreve no texto de abertura de “Os jogos da boneca”. A arma enquanto objeto

⁵ Sobre os círculos, esferas ou buracos redondos, essa imagética seria esgotada, ainda, por Georges Bataille em *Histoire de l'oeil* (em português, *História do Olho*, 1946) e depois por Anne Cécile Desclos em *Histoire d'O* (1956). Ambas as obras foram ilustradas por Hans Bellmer.

⁶ Como a “metralhadora”, por exemplo, no título de 1937, a arma é um objeto muito presente na obra de Bellmer, mesmo que nunca com clareza. Peter Webb (2004) conta que Bellmer era um colecionador de armas e as possuía, o que denota um fetiche. Em certa passagem de “Os jogos da boneca”, Bellmer compara a Diana de Éfeso a uma arma, pelo formato cônico que ele chama de “o fuzil de Henrique”. Provavelmente faz alusão às novelas de Karl May, muito conhecidas na Alemanha da época, por se tratar de aventuras repletas de ação, apreciadas também por Franz Kafka.

alude, ainda, à sexualidade enquanto um objeto fálico, mas cuja imagem é também feminina. A relação que Bellmer faz entre as anatomias cúbicas chega ainda à anatomia do louva-deus fêmea, animal cujo símbolo está ligado à morte e a sexualidade. Na cópula, a louva-deus fêmea se encontra em “estado de graça”, assim como o louva-deus macho, que se sacrifica. Para se deter na relação com a ideia de “objeto”, faz-se interessante destacar como Bellmer aproxima a anatomia da estátua de Éfeso com esse objeto, a metralhadora, no âmbito do imaginário bélico do período do século XX. Entretanto, trata-se também de uma referência particular. A arma é um objeto muito presente na obra de Bellmer, mesmo que nunca figurativamente. Peter Webb (2004) conta que Bellmer era um colecionador de armas e tinha bastante interesse por esse objeto. Bellmer compara a Diana de Éfeso a uma arma pelo formato cônico e fala sobre o “fuzil de Henrique”. Webb (2004) comenta que a origem dessas ideias vem da leitura do artista plástico das novelas de Karl May, muito conhecidas na Alemanha da época como uma literatura infantil.

A correlação Diana de Éfeso e a metralhadora só seria possível em um cruzamento da escultura (figura 5) com a obra anterior (figura 4), sua “maquete”. Da mesma forma que não se faz possível perceber a referência do Mantis na primeira obra (figura 4). O escultor substitui, ou antes torna sutil e metafórica, a referência da Diana de Éfeso e se apropria do imaginário surrealista de uma forma única, ao chamar a sua louva-deus de “Metralhadora”. O “segredo penetrado”, assim, torna-se “metralhadora em estado de graça”. Ambas as frases remetem à sexualidade, pois o “segredo penetrado” remete à curiosidade masculina da anatomia feminina, a qual representa a Diana de Éfeso.

Nesse sentido, podemos pensar na relação tanto da Boneca quanto da Diana de Éfeso com o objeto surrealista e a sua beleza, dita como “convulsiva”, capaz de desarticular a realidade. O encontro surrealista com o “objeto” é o momento mais importante da experiência, descrito por André Breton no *Amour Fou* (“Amor Louco”, 1937) como aquele em que uma coisa, ao ser encontrada, torna-se única e revela que o desejo é uma instância que cria a consciência, e não o contrário; que ele busca, mas também vacila, o seu objeto: “entre precauções e estratégias, o desejo, em busca de seu objeto, vacila em águas preconcebidas (...) uma vez descoberto o objeto, os meios se revelam à consciência” (BRETON, 1988, p. 24-25, tradução nossa). Assim, a boneca poderia ser pensada como um objeto surrealista, mas somente até o ponto em que ela se abre para a desestabilização da própria constelação entre sujeito e objeto do modelo bretoniano. Nesse, parece que o objeto e o sujeito, ao se encontrarem, resolvem a dicotomia entre sujeito e objeto a partir daquilo que os comunica, no caso, a realidade, a beleza convulsiva. Assim, o sujeito surrealista, ao se deparar com o objeto, atravessa essa realidade e encontra a beleza convulsiva. Em Bellmer, esse encontro é menos síntese do que uma abertura para o conflito, em que o sujeito se confunde com o objeto e o desmonta, em um infinito de repetições que articulam o seu desejo de se libertar da anatomia. Entretanto, podemos pensar também que a categorização da boneca nesse encontro com o objeto, no qual ela compartilharia valores semelhantes aos outros objetos surrealistas, não é suficiente para dar conta de toda a relação que a boneca carrega com a história da imagem física. Ao recriar a história da anatomia como uma história de fragmentação, refletida em objetos, imagens e em todo dispositivo disponível à expressão, Bellmer se aproxima de Georges Bataille, que em “A figura humana” comenta que ao observarmos fotografias antigas, somos levados a perceber que os traços julgados reconhecíveis de uma figura humana não são nada além de uma construção guiada pela tendenciosidade da memória que os objetos causam contra nós mesmos: “ninguém ignora que, os mais destemidos esforços já foram improvisados para reencontrar enfim a figura humana” (BATAILLE, 2018, p. 85). Para Bataille, ao nos utilizarmos da fotografia para reencontrar a perdida imagem humana, somos deparados com a incerteza, a fragmentação e a deformação dessa imagem.

Considerações finais

Sobre a relação do surrealismo com o objeto, Breton diz em *Amor Louco*: “encontrar um objeto serve ao mesmo objetivo que o sonho, no sentido de que ele libera o indivíduo de seus escrúpulos afetivos, conforta-o e faz com que ele os obstáculos se esclareçam” (BRETON, 1988, p. 32, tradução nossa). A obra de Hans Bellmer também relata o mesmo encontro com determinados objetos que ativam a interpretação dos mistérios da anatomia. Entretanto, ela tem a sua própria forma de expressão, além daquela do surrealismo. Os objetos ou os “Souvenirs da Boneca”, conforme o título que dá a um texto que é também o relato dos encontros fortuitos com o objeto, é próximo ao surrealismo, ativam “o contato entre a causalidade externa e a finalidade interna” (BRETON, 1988, p. 21, tradução nossa), de Breton. Entretanto, ao destruírem a sua síntese final, a imagem humana, os objetos de Bellmer permanecem experimentais, dessemelhantes, tal como a figura humana de Bataille (1981), causando inquietação na consideração desse artista mesmo dentro do entendimento do surrealismo.

A obra de Hans Bellmer, de certa forma, nasce e se desenvolve a partir do que se trata um “objeto”. Primeiro, a partir da escolha de seu trabalho, ao empregar a engenharia em função da criação da Boneca, o artista escolhia uma desconstrução da educação passada pelo seu pai, o que refletia também na sua oposição à lógica nazista, conforme Peter Webb (2004). A escolha expressava uma busca em produzir apenas aquilo que poderia ser definido como “inútil”. Ele aspirava à criação inútil não somente para a sua obra em si, isso é a função de produzir objetos de puro desejo, frutos de e para a (in)satisfação, o produzir enquanto uma provocação à lógica produtiva do trabalho, mas também a partir dos objetos inúteis, que estão ali desde a infância, disponíveis em formas de livros, brinquedos e toda sorte de parafernália, como aqueles que ele recebe de sua mãe em uma caixa de souvenirs enviada da Alemanha a França, outro detalhe de sua biografia relatado em Webb (2004). Esses objetos de toda sorte continuam a intrigar Bellmer, que, por meio de sua arte, continuou a colocá-los em circulação, só que transformados em objetos oníricos, surrealistas, ou melhor, objetos provocativos.

Como se viu em *Anatomia da Imagem*, para Bellmer, a imagem anatômica e o desejo, a princípio, não são correspondentes, até que o este intervenha sobre aquele, como ao tomar um membro pela sua identidade (“o objeto idêntico a si mesmo permanece sem realidade”). Esses choques ou percursos do que Bellmer chama de “inconsciente físico” estão documentados nas provas da existência de uma anatomia da imagem, que Bellmer categoriza em provas subjetivas e objetivas. A primeira delas está na existência de tais objetos, como o pião ou a estátua de múltiplos seios. São objetos, existências “objetivas”; já como provas subjetivas, Bellmer toma todas as jogos que a língua e o corpo oferecem ao homem, que constantemente surpreendem com o seu apreço pelo erro, pelos jogos, de forma que, segundo Bellmer em seu pequeno texto sobre os anagramas, faz com que o homem conheça menos a sua língua do que o seu próprio corpo. Esses momentos, que compõem a vida poética do ser humano, tornam-se memórias visuais, imagens que o homem persegue a partir de reflexos, ou acessadas pelos sonhos, pela língua e pelo mundo externo. No caso desse trabalho, explorou-se sobretudo as “provas objetivas”. A estátua da Antiguidade funciona, assim, como uma referência da presença dessas imagens em um inconsciente coletivo, ou melhor, da diacronia da imagem. O que Bellmer coloca no seu uso desses objetos e em sua obra, é que o inconsciente físico “equivale” tanto o natural quanto o artificial, de forma a não haver distinção entre um corpo ou um mero objeto como o pião. Ele se guia apenas pelo fator de atração que as imagens exercem sobre um conteúdo desconhecido, a imagem fundamental, básica, a qual todas as expressões respondem.

Peter Webb (2004) conta que Hans Bellmer, depois da dissolução da casa de sua família na Alemanha, recebeu da mãe uma caixa que continha uma sorte de souvenirs da infância: desde brinquedos quebrados a livros esquecidos. Essa imagem marca a criação da segunda boneca e está como um dos impulsos criativos da biografia de Bellmer. Assim, observa-se que, para Bellmer, os objetos sempre provocam. De forma que os objetos de sua obra devolvem a provocação, retirando o objeto da sua dimensão de familiaridade, a torná-los estranhos, provocativos.

Os objetos de Bellmer queimam a realidade e devolve às coisas o seu infinito, de forma que se questiona a ideia do objeto como extensão do sujeito, ideia propagada pelo surrealismo. O compasso

corta um limite no infinito do movimento do pião, dá-lhe uma forma, dentro da indeterminação de seu movimento. Essa forma, porém, é destruída constantemente, de maneira que as montagens possíveis da anatomia nunca encontram um ponto de equilíbrio, reencenando, assim, o jogo da boneca. Nos objetos, o sujeito se depara com a sua anatomia, que oscila sem nunca chegar a uma síntese. Ainda assim, o jogo consiste em espiar o interior dos objetos, tal como a boneca, que por meio de um dispositivo localizado em seu umbigo permite espiar o infinito. O sujeito se relaciona com os objetos provocativos, experimentais, pela poesia do jogo, assim como se relaciona com a frase. Como o anagrama rearticula as suas letras, o corpo, as suas partes, Bellmer nos mostra com seus objetos provocativos que toda forma de criação é uma oscilação, um conflito entre diferentes realidades, no caso, a realidade do sujeito e do objeto, seja ele o surrealista ou de outra ordem. Dessa forma, “quer se trate da entrada em cena do espelho e seu movimento, do chicote a reanimar o pião, estamos cientes de uma antiga fórmula: a oposição é necessária a fim de que as coisas sejam e de que se forme uma terceira realidade” (BELLMER, 2022, p. 25-26).

REFERÊNCIAS

- BATAILLE, Georges. *Documents*. Tradução de João Camillo Penna. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2018.
- BELLMER, Hans. *Corpos labirínticos: textos de Hans Bellmer*. Tradução de Alexandre da Costa (Org.). Rio de Janeiro: Gramma, 2019.
- BELLMER, Hans. *Pequena anatomia da imagem*. Tradução de Graziela Dantas e Marcus Rogério Salgado. São Paulo: 100 cabeças, 2022.
- BELLMER, Hans. *Little Anatomy of the Physical Unconscious, or The Anatomy of the Image*. Trad. de Jon Graham. Dominion Press: 2004.
- BELLMER, Hans. *Photographien*. Kestner Gesellschaft: Hannover, 1967.
- BELLMER, Hans; ÉLUARD, Paul. *Les Jeux de la Poupée*. Paris, 1996. Disponível em: www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/cKxxy5K. Acesso em 01 de nov. de 2022.
- BRETON, André. *Mad Love*. Trad. de de Mary Ann Caws. Nebraska: Licoln & London, 1988.
- COSTA, Alexandre Rodrigues da. Configurações indeterminadas: uma análise do diagrama e da mancha como desdobramentos da anamorfose na obra de Hans Bellmer. *ARS*, n. 36, 2017, 79-97.
- GUINSBURG, J. LEIRNER, Sheila (Orgs.). *O Surrealismo*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- HOPKINS, David. *Dark Toys: Surrealism and the culture of childhood*. Connecticut: Yale, 2021.
- KRAUSS, Rosalind. The Photographic Conditions of Surrealism. *Mit Press*, v. 19, p. 3-34, 1981.
- KROHN, Silke. Diana von Ephesus. In: *Hans Bellmer/Louise Bourgeois*. Berlin: Nationalgalerie Staatliche Museen zu Berlin und Sammlung Scharf Gerstenberg, 2016.
- LICHTENSTEIN, Therese. *Behind closed doors: the art of Hans Bellmer*. University of California, 2001.
- PRESSLY, William L. The Praying Mantis in Surrealist Art. *The Art Bulletin*, vol. 55, n. 4, p. 600-615, 1973.
- SALGADO, Marcus Rogério. Caderno de notas e imagens de um corpo no abismo. In: BELLMER, Hans. *Pequena anatomia da imagem*. Tradução de Graziela Dantas e Marcus Rogério Salgado. São Paulo: 100 cabeças, 2022, p. 103-122.
- SMITH, Marquand. Just what is it that makes today's Hans Bellmer so different, so appealing? *Art History*, v. 26, n. 1, p. 100-106, 2003.

STAROBINSKI, Jean. *As palavras sob palavras: os anagramas de Ferdinand Saussure*. Trad. de Carlos Vogt. São Paulo: Perspectiva, 1974.

TAYLOR, Sue. *The anatomy of anxiety*. Londres: MIT Press, 2000.

WEBB, Peter. *Death, desire and the doll: the life and art of Hans Bellmer*. Chicago: Solar Books, 2004.